PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *INDEX CARD MATCH* (ICM) DENGAN KONTEKS KEHIDUPAN NYATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TURUNAN DI KELAS XI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

oleh

Nabila Anisa

1911050035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH

2023

LEMBARAN PERSUTUJUAN

PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *INDEX CARD MATCH* (ICM) DENGAN KONTEKS KEHIDUPAN NYATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TURUNAN DI KELAS XI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 22 Agustus 2023

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Mulia Putra, S.Pd, M.Pd, M.Sc, Ph D in Ed	**Yuli Amalia, S.Pd.I., M.Pd**
NIDN 0126128601	**NIDN 0127078504**

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Matematika

Yuli Amalia, S.Pd.I.,M.Pd
NIDN 0127078504

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

FKIP UBBG

Dr. Rita Novita, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0117126801

DAFTAR ISI

BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Batasan Masalah 10
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 10
BAB II 12
LANDASAN TEORI 12
2.1 Deskripsi Teoritik 12
2.1.1 Strategi *Active learning* 12
2.1.2 *Index Card Match* 14
2.1.3 Strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* 19
2.1.4 Pentingnya Konteks di dalam pelaksanaan Pembelajaran 22
2.1.5 Turunan 28
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan 30
2.3 Kerangka Berpikir 32
2.4 Hipotesis Penelitian 33
BAB III 37
METODE PENELITIAN 37
3.1 Pendekatan Penelitian 37
3.2 Populasi dan Sampel 38
3.2.1 Populasi 38
3.2.2 Sampel 38
3.3 Variabel Penelitian 39
3.4 Instrumen Penelitian 40
3.5 Teknik Pengumpulan Data 41

3.6 Prosedur Penelitian 42
3.7 Teknik Analisis Data 45
3.8 Indikator Keberhasilan 48
BAB IV 48
HASIL DAN PEMBAHASAN 48
4.1 Hasil Penelitian 48
4.1.1 Siklus I 51
4.1.2 Siklus II 63
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 75
BAB V 77
KESIMPULAN DAN SARAN 77
5.1 Kesimpulan 77
5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 79

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menaikkan taraf setiap orang yang bertujuan untuk mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menaikkan taraf pendidikan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016) pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan setiap pribadi (akhlak), akal dan kebugaran jasmani seorang anak. Beberapa hal tersebut tidak dapat dipisahkan demi menyempurnakan kehidupan anak-anak kita.

Siswa memiliki kesempatan untuk belajar tentang kehidupan yang baik dan mendapatkan "keberuntungan", harapan", dan sifat-sifat positif lainnya melalui pendidikan. Kegiatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tentunya melibatkan pembelajaran aktif oleh peserta didik dan membimbing mereka untuk membentuk nilai-nilai yang dibutuhkan untuk kehidupan (Surya dkk, 2017). Dalam pendidikan formal, kurikulum sekolah menetapkan mata pelajaran wajib, salah satunya adalah matematika.

Menurut Susanto (2013) matematika merupakan mata pelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, memberikan pemecahan masalah dalam kehidupan nyata dan dunia kerja, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Syahbana (2012) matematika sebagai mata pelajaran yang jelas didasarkan pada proses berpikir dinilai sangat cocok untuk diajarkan kepada siswa. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengenalkan siswa pada

kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis dan kreatif, terutama untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Lestari (2018) kemampuan ini diperlukan untuk mengatasi lingkungan hidup yang terus berkembang dan berubah.

Jusmawati (2017: 28) matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mendapat porsi perhatian terbesar baik dari kalangan pendidik, orang tua maupun anak. sangat sulit dipelajari dibandingkan pelajaran yang lain. Anggapan tersebut dapat mempengaruhi mental siswa dan dapat juga menimbulkan sikap negatif siswa terhadap belajar matematika, dampaknya siswa menjadi malas untuk mengikuti pelajaran matematika, takut dengan guru matematika, bahkan bisa benci dengan pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan paling ditakuti, sehingga siswa malas untuk belajar matematika.

Salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa adalah turunan yang termasuk dalam materi Kelas XI SMA semester genap. Siswa yang belajar matematika hanya bermodalkan rumus-rumus saja tanpa proses penalaran, sehingga seringkali informasi yang diberikan diabaikan. Konsep turunan sangat penting tidak hanya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga dalam kehidupan nyata. Memahami materi ini akan memungkinkan membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika kehidupan nyata. Misalnya, jika anda melempar bola tenis ke atas, maka dapat ditentukan tinggi maksimum yang dapat dicapai bola dari permukaan tanah.

Ketidakmampuan pengajar keluar dari pembelajaran konvensional dan kurangnya bahan ketika belajar, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Tampubolon et al. (2019:2) kurangnya semangat belajar menghalangi siswa untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Padahal penerapan matematika

sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata. Contoh dalam kehidupan nyata yang melibatkan turunan adalah digunakan dalam membuat konstruksi bangunan yang dapat diselesaikan dengan turunan. Materi turunan merupakan materi yang tergolong mudah untuk diselesaikan namun akan menjadi susah jika peserta didik gagal dalam proses pembelajaran yang terjadi.

Menurut Fauzi (2015) salah satu hal yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penerapan strategi pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran biasanya disampaikan secara konvensional atau ceramah dimana guru yang berperan aktif sementara siswa cenderung pasif. Sikap siswa yang tidak aktif dapat mengurangi keterlibatannya dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan turunnya minat siswa akan belajar dan hal ini tentunya dapat mengurangi hasil belajar siswa. Siswa tidak memiliki daya tarik terhadap materi yang diajarkan Karena siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru.

Menurut Mulyadin (2019) salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Salah satu peran kunci guru dalam desain adalah membuat pembelajaran mudah diterima oleh siswa sebagai sumber belajar yang menarik dan menyenangkan. Guru sebagai mikrofaktor keberhasilan akademik memegang peranan yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran di kelas tergantung pada keahlian guru dalam menangani metode, teknik, dan strategi pembelajaran (Susanto, 2014:1). Menurut Aunurrahman (2012:109) karena hasil belajar yang diharapkan siswa sesuai dengan dirinya dengan persyaratan bahwa

peran guru dalam pendidikan diperlukan, maka waktu mengajar guru juga harus lebih efektif. Mencapai hasil belajar yang diinginkan bagi anak. membutuhkan perubahan perilaku secara keseluruhan.

Dalam hal ini interaksi antara pendidik dan siswa merupakan bukti keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Namun, di sini juga banyak masalah pendidikan yang belum efisien dan tidak konsisten, serta ada tujuan pendidikan yang perlu diperbaiki. Dari pembahasan di atas dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran merupakan syarat mutlak dan tidak dapat ditawar lagi karena akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Agar berhasil mengkomunikasikan apa yang telah dipelajari dan memfasilitasi pemahaman siswa di kelas, guru juga harus mahir dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, guru ini harus memiliki wawasan yang luas sehingga dapat melihat berbagai kelebihan dan kekurangan dari metode atau strategi tersebut. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dengan demikian tergantung pada kemampuan kreatif guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat memicu pembelajaran aktif pada siswa Slameto (dalam Sowanto, 2018).

SMAN 1 Krueng Barona Jaya merupakan salah satu sekolah di Aceh Besar. Sekolah ini masih memiliki kendala dalam proses pembelajaran khususnya matematika. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari dan dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah turunan. Hasil belajar matematika yang kurang baik juga dipengaruhi oleh strategi guru dalam menggunakan pembelajaran. Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Krueng Barona Jaya, diperoleh data bahwa nilai KKM di sekolah tersebut adalah 73 dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dari 21 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil belajar siswa berikut ini data diperoleh dari daftar nilai ulangan harian yang dilakukan oleh guru pada awal semester ganjil tahun 2022/2023:

Tabel 1.1: Hasil belajar siswa kelas XI MIA 2

No	Nama	Total Nilai	Keterangan
1.	AIM	30	Tidak Tuntas
2.	AEK	30	Tidak Tuntas
3.	ADR	25	Tidak Tuntas
4.	AF	35	Tidak Tuntas
5.	AH	15	Tidak Tuntas
6.	BA	30	Tidak Tuntas
7.	FN	35	Tidak Tuntas
8.	IM	75	Tuntas
9.	JS	25	Tidak Tuntas
10.	KRT	80	Tuntas
11.	MRA	45	Tidak Tuntas
12.	NNS	85	Tuntas
13.	NS	65	Tidak Tuntas
14.	NRM	75	Tuntas
15.	PM	75	Tuntas
16.	RHM	75	Tuntas
17.	RM	35	Tidak Tuntas
18.	SSA	70	Tidak Tuntas
19.	TJM	25	Tidak Tuntas
20.	TF	35	Tidak Tuntas
21.	VA	75	Tuntas

Menurut Maulana (2018) proses pembelajaran lebih menekankan pada transfer ilmu yang diberikan guru kepada siswa di dalam kelas melalui komunikasi satu arah, sedangkan siswa perlu diberikan kesempatan untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau penambahan melalui contoh-contoh yang dijumpai. Oleh karena itu, untuk yang perlu dilakukan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. model yang tepat sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh. Kesesuaian strategi pembelajaran harus dilakukan agar siswa dalam mencapai tujuan belajar dapat berhasil dan optimal. Untuk itu peneliti menerapkan strategi *active learning* tipe *index card match*.

Strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk berani mengungkapkan ide-ide. Kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru dan monoton karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui dialog antar siswa, terjadi interaksi yang memungkinkan siswa untuk berbagi pemikiran dan pendapatnya.

Menurut Rusman (2011) *active learning* adalah suatu bentuk pembelajaran yang lebih melibatkan siswa dalam kegiatan memperoleh, berdiskusi, dan mempelajari berbagai informasi dan pengetahuan selama proses pembelajaran di kelas. Anda bisa mendapatkan berbagai pengalaman yang meningkatkan kewibawaan Anda. Yang terpenting, pembelajaran aktif mengharapkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi berbagai kegiatan pembelajaran dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hamruni (2011:155), *index card match* merupakan strategi pembelajaran aktif dimana siswa diajak untuk berpartisipasi secara fisik maupun mental dalam semua proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah cara belajar yang cepat, menyenangkan,

menarik dan cerdas. Ketika kita belajar, kita tidak hanya duduk, kita bergerak, kita bekerja sama, kita berpikir. *Active learning* membantu siswa meningkatkan teknik dan keterampilan mereka untuk mendengarkan, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan topik yang dipelajari siswa lain. Melalui berbagai jenis strategi pembelajaran aktif, guru dapat membuat suasana menjadi lebih bersemangat dan siswa dapat lebih aktif dengan strategi *active learning* tipe *index card match*. Menurut Zaini dan Silbirman (Mustikasari, 2014:38) *Index card match* (mencari pasangan) adalah strategi menyenangkan yang digunakan dan positif untuk mengulas materi pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan mengerjakan kuis dengan teman sekelasnya. Berdasarkan pendapat tersebut, strategi *active learning* tipe *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan.

Marwan (dalam Irwandi, 2015:16) menyatakan bahwa *index card match* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan *index card match* adalah:

1. Menciptakan suasana belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan
2. Materi yang disajikan lebih menarik bagi siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tingkat ketuntasan belajar.
4. Evaluasi dilakukan dengan pengamat dan pemain.

Sedangkan kekurangannya adalah:

1. Siswa membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
2. Guru harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan.

3. Menuntut kualitas tertentu dari siswanya atau cenderung bekerja sama dalam memecahkan masalah.

Widayat (2016: 17) berpendapat bahwa kelebihan *index card match* adalah mampu menumbuhkan kegembiraan, menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kekurangan *index card match* adalah membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk membuat persiapan dan membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *index card match* yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, mampu menumbuhkan kegembiraan, siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kekurangan *index card match* adalah suasana kelas menjadi gaduh, guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan, dan membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

Abdurrahman (Parhusip, 2015:21) menjelaskan hasil belajar, keterampilan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan kelas, guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran. Untuk itu, guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan aktivitas siswa. Kurangnya suasana kelas yang nyaman dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Membantu menunjang kegiatan belajar mengajar. Khususnya dalam matematika, guru perlu menguasai konsep-konsep

matematika agar dapat membantu siswanya. Semakin aktif siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas, maka rasa ingin tahunya akan semakin tumbuh. Hal inilah yang perlu dilakukan guru agar dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswanya. Strategi yang baik memiliki dampak yang besar terhadap hasil belajar yang dicapai. Penyelarasan strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang berhasil dan optimal bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka strategi *active learning* tipe *index card match* sepertinya tepat diterapkan pada pembelajaran barisan dan di kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Penerapan Strategi *Active learning tipe Index card match* (ICM) dengan Konteks Kehidupan Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Barisan di Kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Matematika masih dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika khususnya pada materi barisan.
3. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
4. Proses pembelajaran cenderung terpusat pada guru.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian lebih efektif, jelas dan tepat sasaran maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi penerapan strategi *active learning* tipe *index card match* (ICM) dengan konteks kehidupan nyata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi barisan di kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan strategi *active learning* tipe *index card match* (ICM) dengan konteks kehidupan nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi barisan di kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi turunan di kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya melalui penerapan strategi *active learning* tipe *index card match* (ICM) dengan konteks kehidupan nyata".

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai penerapan strategi active learning tipe index card match dengan konteks kehidupan nyata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi barisan di kelas XI SMAN 1 Krueng Barona Jaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, dapat menambah pengetahuan dan memotivasi pembelajaran matematika yang menyenangkan.

b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat disajikan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan penerapan strategi active learning tipe index card match.

c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambahkan kualitas di sekolah.

d. Bagi peneliti, menjadi landasan awal untuk menindak lanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas. Serta memberikan pengetahuan, keterampilan dan wawasan kepada peneliti mengenai media pembelajaran yang disajikan sebagai bekal untuk mengajar nantinya.