

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN GUGUS 8 GIANYAR

L. Karyani¹, I Kt. Adnyana Putra², I G.A.Agung Sri Asri³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: luhkaryani@yahoo.com¹, adnyana_putra@54yahoo.com²,
agungasri@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar Tahun Ajaran 2013/2014. Sampel diambil dengan teknik *purposive random sample*. Data hasil belajar IPS siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda biasa. Data dianalisis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians*. Rata-rata hasil belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* lebih dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (80,21>71,48). Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} 5,291. Sedangkan t_{tabel} dengan db 72 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Hal ini berarti t_{hitung} lebih dari t_{tabel} (5,291 > 2,000). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata kunci : Model pembelajaran berbasis masalah, media *index card match*, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine significant differences between the learning outcomes of students who take the social studies group learning using problem-based learning model of media-assisted index card match with a group of students who take conventional learning in grade fifth SDN Gugus 8 Gianyar Academic Year 2013/2014. This study is a quasi-experimental study with the study design used is Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all students grade fifth SDN Gugus 8 Gianyar Academic Year 2013/2014. Samples were taken by purposive random sampling technique. Social studies student learning outcomes data collected by instruments in the form of multiple choice tests. Data were analyzed using t-test with a sample variance formula *polled*. Average learning outcomes of students who take the social studies group learning using problem-based learning model assisted media card index match is greater than the group of students who take the conventional teaching (80.21> 71.48). From the analysis of the data obtained t 5.291. While the difference t_{table} with df 72 at 5% significance level is 2.000. This means that t is greater than t table (5.291> 2.000). So that there are significant differences between the learning outcomes of students who take the social studies group learning using problem-based learning model of media-assisted index card match with a group of students who take conventional learning. It can be concluded that the problem-based learning model of media-assisted card index match affects the outcome of grade fifth social studies SDN Gugus 8 Gianyar Academic Year 2013/2014.

Key words: Problem-based learning model, media index cards match, the results of social studies

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan sangat terkait dengan proses pembelajaran, di dalam proses pembelajaran terjadi proses pengalaman belajar siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga nantinya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan harus dimulai dari jenjang pendidikan dasar, karena pendidikan dasar merupakan awal dari jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya (menengah dan tinggi) serta merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem pendidikan nasional (Surya, 2007: 2.29). Menurut Sanjaya (2009: 24), salah satu kecenderungan yang sering dilupakan, bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru. Sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Sebagai pengelola pembelajaran, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan nyaman.

Pada jenjang pendidikan dasar, siswa mempelajari sejumlah mata pelajaran pokok, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS mempelajari segala aspek, fenomena, perkembangan dan permasalahan kehidupan sosial manusia di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS berupaya membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial, dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM Indonesia yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional (Sumaatmadja, 2007: 1.11).

Pembelajaran IPS merupakan program pembelajaran melalui pendekatan multidisiplin dan pendekatan terpadu sebagai disiplin ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial yang terlibat dalam IPS adalah ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, politik, psikologi dan antropologi. Materi ajar yang di ambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang menyangkut masalah, konsep,

generalisasi dan teori (Gunawan, 2011: 52). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gugus 8 Gianyar pada tanggal 18 Mei 2013 khususnya pada mata pelajaran IPS, nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa adalah 65, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70.

Berdasarkan data tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkan keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah yaitu pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah patut diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena model pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding pendekatan lain (Rusman, 2011: 230). Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu lingkungan belajar dimana masalah mengendalikan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah ini berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai ilmu (Siregar, 2011: 119).

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran "tetap melekat", menyenangkan bagi siswa dan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Maka peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS. Media *index card match* adalah media pembelajaran mencocokkan kartu indeks, yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2012: 120).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang

digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarahkan untuk mendesain pembelajaran agar dapat membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Joyce dalam Trianto, 2007: 5).

Trianto (2007: 6) menyatakan, model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu: (a) Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran berbasis masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivis (Trianto, 2007: 6). Teori belajar yang memandang pengetahuan merupakan hasil konstruksi sendiri dikenal dengan konstruktivisme. Sanjaya (2009: 264) menyatakan bahwa konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Karena pada hakikatnya, belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Surya, 2007: 8.4). Konsep konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya (Rusmono, 2012: 16).

Peranan guru pada pendekatan konstruktivisme ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, yang meliputi kegiatan-kegiatan yaitu: (1) menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan

siswa bertanggung jawab, mengajar atau berceramah bukanlah tugas utama seorang guru; (2) menyediakan atau memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasannya. Guru perlu menyemangati siswa dan menyediakan pengalaman belajar konflik; (3) memonitor, mengevaluasi dan menunjukkan apakah pemikiran siswa berjalan atau tidak. Guru menunjukkan dan mempertanyakan apakah pengetahuan siswa dapat diberlakukan untuk menghadapi persoalan baru yang berkaitan Siregar (2011: 41).

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari pelajaran (Rusman, 2011: 241). Pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang titik awal adalah masalah dalam kehidupan nyata kemudian dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Pengertian "masalah" dalam pembelajaran berdasarkan masalah adalah kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan, atau antara kenyataan yang terjadi dengan apa yang diharapkan (Rusmono, 2012: 78).

Menurut Rusman (2011, 232) karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar; (2) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata; (3) permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*); (4) permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; (5) belajar pengarahan diri menjadi hal utama; (6) pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam; (7) belajar

adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif; (8) pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; (9) keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; (10) pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dari proses belajar.

Menurut Rusmono (2012: 78) terdapat lima tahap pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut. (1) mengorganisasikan siswa kepada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok.; (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam pembelajaran berbasis masalah yang lebih dipentingkan adalah proses dan bukan hanya sekedar hasil belajar yang diperoleh. Apabila proses belajar dapat berlangsung secara maksimal, maka kemungkinan besar hasil belajar yang diperoleh juga akan optimal (Rusmono, 2012: 82).

Sanjaya (2009: 220) menyatakan bahwa, pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: (1) pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran; (2) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa; (3) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; (4) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; (5) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga

dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya; (6) melalui pemecahan masalah (*problem solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; (7) pemecahan masalah (*problem solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; (8) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; (9) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan nyata; (10) pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan upaya yang kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas. Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012: 18). Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya menurut Asyhar (2012: 44) semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media *index card match* (mencocokkan kartu indeks) adalah jenis media visual, dimana pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Jika para peserta didik melihat situasi daripada sekedar mendengarnya, mereka cenderung lebih bisa mengingatnya (Silberman, 2010: 26).

Menurut Suprijono (2012: 120) media *index card match* adalah media pembelajaran yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Media ini menuntut siswa untuk bekerja sama dan berperan aktif sehingga suasana menjadi menyenangkan untuk mengkaji materi pembelajaran. Adapun beberapa prosedur atau langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran *index card match* (mencocokkan kartu indeks) menurut Silberman (2010: 246) yaitu: (1) Tulislah dalam kartu indeks terpisah nama teknik dan/atau konsep yang telah dipelajari pada sesi pembelajaran. Buatlah kartu-kartu tersebut sebanyak setengah jumlah peserta didik; (2) Pada kartu lain yang terpisah, tulislah definisi yang tepat atau contoh-contoh yang jelas tentang teknik dan konsep tersebut; (3) Gabungkan dua kelompok kartu tersebut dan kocoklah beberapa kali sehingga teracak sempurna; (4) Bagikan satu kartu pada setiap peserta didik. Jelaskan pada mereka bahwa ini adalah permainan mencocokkan kartu. Sebagian peserta didik memegang kartu yang bertuliskan nama teknik atau konsep yang dipelajari dalam sesi pembelajaran, dan sebagian peserta didik lainnya memegang kartu bertuliskan definisi atau contoh-contoh; (5) Tugaskan para peserta didik menemukan pasangan kartunya. Apabila sudah terbentuk pasangan-pasangan, mintalah setiap pasangan untuk duduk bersebelahan. (Beri tahu mereka untuk tidak membuka kartu masing-masing); (6) Apabila semua pasangan (dengan kartu-kartunya yang telah berpasangan) sudah duduk, salah satu anggota pasangan menanyakan pada semua peserta didik lain tentang teknik atau konsep yang ada di kartu mereka, dengan cara membacakan definisi atau contoh-contohnya.

Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* adalah model pembelajaran inovatif, yang lebih berfokus kepada siswa sebagai pusat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru disebut dengan model pembelajaran konvensional. Menurut Gunawan (2011: 118) pembelajaran

konvensional atau sering disebut pembelajaran tradisional, merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran tradisional adalah sebuah pendekatan pembelajaran dimana guru di dalam kelas menggunakan metode mengajar yang relatif tetap (monoton) setiap kali mengajar. Guru terkesan lebih aktif daripada siswa. Gurulah yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran konvensional ini kurang menggunakan alat atau media yang memadai sehingga hasil belajar siswa kurang luas dan mendalam.

Menurut Sanjaya (2009: 260) pembelajaran konvensional yang banyak diterapkan di sekolah sekarang ini, memiliki karakteristik yaitu: (1) siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif; (2) siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat dan menghafal materi pelajaran; (3) pembelajaran bersifat teoretis dan abstrak; (4) kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan; (5) tujuan akhir adalah nilai atau angka; (6) tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya; (7) kebenaran yang dimiliki bersifat absolute dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain; (8) guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran; (9) pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas; (10) keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes. Adapun langkah-langkah pembelajaran konvensional menurut Rasana (2009: 21), adalah sebagai berikut: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa; (2) guru memberikan informasi tentang materi pelajaran; (3) guru menyediakan waktu untuk melakukan tanya jawab; (4) guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan soal; (5) guru menyimpulkan hasil belajar tersebut.

Pada jenjang dasar siswa mempelajari sejumlah mata pelajaran pokok, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi Geografi,

Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2011: 17). Menurut Sumaatmadja (2007: 1.10) IPS sebagai pendidikan bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2011: 17).

Modell pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* cenderung berdampak terhadap hasil belajar yang optimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Rusmono (2012: 10), hasil belajar adalah perubahan individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi proses pembelajaran (Agung, 2005: 75). Suprijono (2012: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif atau menyeluruh. Maka hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor. Dalam penelitian ini penilaian hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif.

Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dalam penelitian ini dapat memfasilitasi keterampilan keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal. Pemanfaatan media yang tepat dan bervariasi seperti media *index card match* membantu siswa mengulang materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan memungkinkan tumbuhnya interaksi positif, baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa sehingga hasil belajar IPS menjadi lebih optimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014.

METODE

Penelitian ini tergolong eksperimen semu dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Desain*. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional yang dikenakan pada kelompok kontrol dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 162 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Teknik *purposive sample* digunakan untuk menentukan sampel penelitian yang didasarkan pertimbangan dan tujuan peneliti. Berdasarkan teknik *purposive sample*, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 1 Siangan dan kelas V SD Negeri 3 Siangan. Selanjutnya untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan *random* dengan teknik undian. Berdasarkan teknik undian yang telah dilakukan diperoleh kelas V SD Negeri 1 Siangan dengan jumlah siswa 34 orang siswa

sebagai kelas eksperimen dan kelas V SD Negeri 3 Siangan dengan jumlah siswa 40 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa menggunakan tes objektif yaitu pilihan ganda biasa.

Data hasil belajar pada ranah kognitif dikerjakan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2007*. Untuk analisis uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan uji *Chi Kuadrat*, uji homogenitas varians menggunakan uji F, serta uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPS pada kognitif, untuk kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* adalah 80,21 dengan varian sebesar 57,80 dan standar deviasi 7,60. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPS pada kognitif, untuk kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional adalah 71,48 dengan varian sebesar 42,97 dan standar deviasi 6,55. Berdasarkan data tersebut maka kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih dari kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varian.

Uji normalitas data dilakukan pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dalam uji normalitas digunakan analisis *Chi-Kuadrat* (χ^2) dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = k-1. Nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,95$) dan derajat

kebebasan (db)= 5 diperoleh $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(0,95,5)}=11,07$.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,78$. Karena $\chi^2_{tabel} > \chi^2_{hitung}$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis uji normalitas kelompok kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,39$. Karena $\chi^2_{tabel} > \chi^2_{hitung}$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas varian dilakukan berdasarkan data hasil belajar IPS yang meliputi data kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Jumlah kelompok eksperimen adalah 34 orang siswa dan jumlah kelompok kontrol adalah 40 orang siswa. Uji homogenitas varian untuk kedua kelompok digunakan uji F. Kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1-1 (34-1) dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 (40-1). Berdasarkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db (33,39) adalah 1,76 sedangkan hasil perhitungan diperoleh F_{hitung} sebesar 1,34. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data nilai *post-test* kelompok eksperimen dan data nilai *post-test* kelompok kontrol adalah homogen.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda mean (uji t). Dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hit} \geq t_{(1-\alpha)}$, dengan $t_{(1-\alpha)}$ didapat dari tabel distribusi t

pada taraf signifikansi (α) 5% dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan H_a

ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Data hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Uji Hipotesis

Kelompok	Varian	N	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Kelompok Eksperimen	57,80	34	72	5,291	2,000	Ha= diterima
Kelompok Kontrol	42,97	40				

Berdasarkan Tabel 1, nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan ($dk=34+40-2=72$) diperoleh batas penolakan hipotesis observasi sebesar 2,000 dan hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 5,291. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis observasi yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014 ditolak.

Pembahasan

Berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ($dk=34+40-2=72$) diperoleh batas penolakan hipotesis observasi sebesar 2,000 dan hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 5,291. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis observasi yang diajukan berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014 ditolak.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi keberhasilan siswa memecahkan masalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa dalam kerja kelompok (Rusman, 2011: 230). Materi atau topik pelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku

saja, akan tetapi juga dapat bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu di lingkungan sekitar sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Rusmono, 2012: 78). Selain itu, terdapat lima tahap pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut. (1) mengorganisasikan siswa kepada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok.; (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam pembelajaran berbasis masalah yang lebih dipentingkan adalah proses dan bukan hanya sekedar hasil belajar yang diperoleh. Apabila proses belajar dapat berlangsung secara maksimal, maka kemungkinan besar hasil belajar yang diperoleh juga akan optimal (Rusmono, 2012: 82). Sejalan dengan materi pelajaran IPS yang berupa kehidupan sosial dengan segala aspek dan permasalahannya, yang sumber utamanya adalah masyarakat di lingkungan sekitar. Menurut Sumaatmadja (2007: 1.10) IPS sebagai pendidikan bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Dan kehadiran media *index card match* dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran menjadi menarik karena menuntut siswa untuk bekerja sama dan berperan aktif, serta kegiatan mengulang atau mengkaji materi yang telah dipelajari menjadi lebih menyenangkan. Media *index card match* merupakan pemanfaatan potongan-potongan kertas atau kartu yang berisi pertanyaan bergambar atau tertulis pada sebagian kartu dan jawaban bergambar

atau tertulis pada sebagian kartu lainnya. Kemudian kartu-kartu tersebut digabungkan dan dikocok. Setiap siswa menerima satu kartu (baik itu pertanyaan atau jawaban) dan kemudian mencoba menemukan pasangannya. Pada materi Makna Peninggalan-peninggalan Sejarah yang Berskala Nasional dari Masa Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia, guru mengajak siswa untuk mengkaji materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan bantuan media *index card match* yang menuntut siswa bekerja sama dan berperan aktif, sehingga pembelajaran menyenangkan dan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih optimal.

Berbeda dengan pembelajaran IPS yang menggunakan pembelajaran konvensional, selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, pembelajaran membosankan, dan proses pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher center*). Pembelajaran konvensional kurang memotivasi siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri, karena pengetahuannya hanya bersumber dari guru. Gurulah yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Sehingga mengakibatkan siswa sangat tergantung pada guru, hal ini menyebabkan pemahaman terhadap materi pelajaran kurang optimal.

Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Mitriani (2012) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian Nuraeni (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pencocokan kartu indeks (*index card match*) memberi pengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} ($5,291 > 2,000$) dan di dukung oleh perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* lebih dari rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional ($80,21 > 71,48$).

Dengan demikian, model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus 8 Gianyar tahun ajaran 2013/2014.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu: Bagi guru, dengan diadakan penelitian ini, guru dapat lebih menambah wawasan atau pengetahuan tentang pembelajaran inovatif, dan mampu mengembangkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang disertai dengan media pembelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Bagi siswa, dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* dalam penelitian ini, siswa dapat berperan aktif menemukan pengetahuan baru sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Bagi sekolah, dengan hasil penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memfasilitasi dan mendorong para guru untuk mencoba menerapkan model-model pembelajaran baru yang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Bagi peneliti lain, penelitian ini hanya terbatas pada pokok bahasan makna

peninggalan-peninggalan sejarah berskala nasional dari masa Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V. Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian dengan mata pelajaran dan pokok bahasan yang lebih beragam untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede .2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- BSNP. 2011. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidiyah*. Jakarta: Kemendiknas.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mitriani, Ni Putu. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Semester Ganjil SD No. 1 Sidetapa Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nuraeni, Reina. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran Pencocokkan Kartu Indeks (Index Card Match) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu: Studi Eksperimen di SLB-BC Pambudi Dharma 2 pada Kelas 1 SDLB*. Tersedia pada http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=14643 (diakses tanggal 28 Januari 2013)
- Rasana, I Dewa Putu Raka. 2009. *Model-model Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Terjemah Dani Dharyani. *101 Ways to Make Training Active*. 2005. Jakarta: Indeks.
- Siregar, Eveline & Nara,Hartini.2011.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Surya, H.M,dkk. 2007. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.