

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN MURID KELAS II SD INPRES MARISO II MAKASSAR



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mengikuti Ujian Proposal Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

DARMAWATI
10540 9492 14

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Nama : **DARMAWATI**
NIM : 10540 9492 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas II SD Inpres Mariso II Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Pernyataan

DARMAWATI
10540 949214



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DARMAWATI**
NIM : 10540 9492 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas II SD Inpres Mariso II Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Perjanjian

DARMAWATI

10540 949214

MOTTO

Man Jadda

Wa Jada

“Dan Bahwa seorang manusia tidak akan memperoleh sesuatu selain apa yang telah diusahakannya sendiri”.

(Q.S. An-Najm[53]:39)

“Barang siapa yang bertaqwa kepada Allah niscaya Dia akan mengadakan baginya jalan keluar, dan memberinya rezki dari arah yang tidak disangka-sangka.

Dan Barang siapa yang bertawaqal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluannya).”

(QS. Al-Talaq: 2-3)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orangtuaku, keluarga, dan sahabatku atas keikhlasan dan do'anya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Darmawati. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas II SD Inpres Mariso II Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sugiati dan Pembimbing II Muhajir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Mariso II Makassar pada bulan Mei-Juli 2018. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *Non Randomized Control Group Pretest dan Posttest Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian kelas A (kelas eksperimen) sejumlah 26 murid dan kelas B (kelas kontrol) sejumlah 26 murid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda dan lembar observasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji *liliefors* dengan teknik *Komogrov-Smirnov*, uji homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova*. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *T-test*. Setelah dilakukan pengujian dapat diperoleh t_{hitung} sebesar 1,530. sedangkan t_{tabel} 2,008. Dengan kata lain $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansinya $0,132 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Index Card Match*, Hasil Belajar PKn

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah *Subhana huwata'ala* yang telah member kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Salam dan salawat semoga senantiasa tercurah atas junjungan Rasulullah Muhammad *shallallahu alaihi wasalla*, sebagai uswatun hasanah yang telah memberi cahaya kesucian dan kebenaran hakiki kepada seluruh umatnya dan semoga keselamatan dilimpahkan kepada seluruh keluarga dan sahabatnya serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Tidaklah mudah untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan dan halangan, namun berkat bantuan, motivasi dan doa dari berbagai pihak semua ini dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini, bukanlah akhir dari sebuah karya, melainkan awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup, dan awal dari sebuah doa yang selalu menyertai. Amin.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada Ayahanda Nuntung dan Ibunda Almarhum Hasbiah, serta saudari dan saudaraku tercinta Hasmawati, Ansar dan keluarga besar penulis, serta penulis haturkan terima kasih kepada keluarga besar Almarhum Noor Andi Baso Karaeng Muntu dan Nurliah Andi Mappakaya Karaeng Jintu yang telah memberikan segala doa, cinta, perhatian, kasih sayang, dorongan baik moril maupun materi, dengan penuh keikhlasan serta doa restunya yang selalu mengiringi penulis dalam setiap langkah selama menempuh pendidikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Semoga Allah

subhanahuwata'ala senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua.

Penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya penulis hanturkan kepada:

1. Bapak Dr. H. Abdul Rahman, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.Hd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Ibu Dr. Andi Sugiati, M.Pd., Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam upaya penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.
5. Bapak Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam upaya penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.
6. Bapak Haerul Syam, S.Pd., M.Pd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen yang telah ilkhlas menyalurkan ilmunya kepada penulis.
8. Bapak Drs. Burhanuddin, MM, Selaku Kepala SDI Inpres Mariso II Makassar dan Ibu Sarminaliah, S.Pd dan Ibu Nurlailah, S.Pd., selaku Guru kelas II, staf dan guru-guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDI Inpres Mariso II Makassar.
9. Buat sahabat-sahabatku (Tralala) Athirah, Ratna Ningsih dan Nurfadillah Haris yang selalu mendukung, menemani dan memberikan semangat. Semoga kebersamaan kita selama ini dapat menjadi kisah indah yang dapat terus dikenang.

10. Buat sahabat-sahabatku, Herawati, Nuraeni, Rosmala, Andika Syartikawati, dan Sari Santi Syam yang selalu mendukung, menemani dan memberikan semangat. Semoga kebersamaan kita selama ini dapat menjadi kisah indah yang dapat terus dikenang.
11. Buat rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014, khususnya kelas (M) atas segala bantuan dan kebersamaannya selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Adik-adik muris Kelas II SDI Inpres Mariso II Makassar, atas perhatian dan kerja samanya selama pelaksanaan penelitian ini.

Akhirnya kepada semua pihak yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini, dan penulis berharap semoga bantuan yang diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dan diniai pahala disisi Allah *subhanahuwata'ala*, Aamiin Ya Rabbal Aalamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Pustaka.....	5

1. Pembelajaran Dan Hasil Belajar	5
a. Pengertian Pembelajaran	5
b. Pengertian Belajar	6
c. Tujuan Belajar	7
d. Pengertian Hasil Belajar	8
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	10
f. Pengolahan Hasil Belajar	12
2. Media Pembelajaran <i>Index Card match</i>	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Kegunaan Media Pembelajaran.....	15
c. <i>Index Card Match</i>	17
d. Langkah-langkah <i>Index Card Match</i>	18
e. Kelebihan dan Kekurangan <i>Index Card Match</i>	20
3. Pembelajaran PKn	21
a. Hakekat PKn	21
b. Pengertian PKn.....	23
c. Tujuan pendidikan Kewarganegaraan	25
d. Ruang Lingkup PKn	26
e. Standar Isi Pkn	28
f. Karakteristik PKn	28
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Definisi Operasional variabel	33
E. Hipotesis Penelitian.....	34

BAB III	METODE PENELITIAN.....	36
A.	Jenis dan Desain Penelitian	36
1.	Jenis Penelitian	36
2.	Desain Penelitian	37
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	35
1.	Tempat Penelitian	38
2.	Waktu Penelitian	38
C.	Sumber Data	39
1.	Data Primer	39
2.	Data Sekunder	39
D.	Populasi dan Sampel	39
1.	Populasi	39
2.	Sampel	40
E.	Instrumen Penelitian	40
F.	Teknik Pengumpulan Data	40
G.	Teknik Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A.	Hasil Penelitian	45
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V	PENUTUP.....	61
A.	Simpulan	61
B.	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Eksperimen	37
3.2 Daftar Populasi SD Inperes Mariso II Makassar	39
4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Kelas Eksperimen	45
4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Kelas Kontrol	46
4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Kelas Eksperimen	46
4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Kelas Kontrol	47
4.5 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	46
4.6 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	47
4.7 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	50
4.8 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	51
4.9 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	51
4.10 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
4.11 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	53
4.12 Hasil Uji Hipotesis T-Test <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
4.13 Hasil Uji Hipotesis T-Test <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
4.14 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	56
4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	56
4.16 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
4.9 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Murid Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 3

Absensi Murid Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 4

Lembar *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 5

Lembar *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Lampiran 6

Kunci jawaban *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 7

Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 8

Hasil Uji SPSS

Lampiran 9

Dokumentasi

Lampiran 10

Persuratan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, banyak hal yang telah dilakukan oleh pemerintah, seperti penyempurnaan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana, serta meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dengan menggunakan alat pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas proses belajar mengajar harus di arahkan kepada peningkatan kemampuan guru melibatkan murid di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian guru di harapkan dapat memanfaatkan sarana yang ada, salah satunya dapat menggunakan alat pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran PKn.

Melalui mata pelajaran PKn, murid dapat di arahkan untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari agar murid dapat menjadi warga negara Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang kritis, kreatif, dan inofatif. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar

murid dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan terkuasainya materi yang diajarkan.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di kelas II selama magang tiga (PPL) di SD Inpres Mariso II Makassar, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan papan tulis karena kurangnya sarana dan prasarana dari sekolah yang dapat menunjang keterlaksanaannya proses pembelajaran dengan baik. Beberapa murid menyukai pelajaran PKn, Sedangkan beberapa murid lagi tidak menyukai pelajaran PKn. Tetapi lebih banyak yang kurang menyukai PKn, karena PKn materi yang banyak dan mencatat.

Dalam proses pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, situasi belajar di dalam kelas yang masih monoton dan satu arah, dimana guru berceramah dan murid pasif mendengarkan informasi yang di sampaikan guru. Akibatnya hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kurang memuaskan, nilai pelajaran PKn beberapa murid ada yang di bawah rata-rata yang telah ditetapkan sekolah 7,00. Hal itu disebabkan oleh pemahaman murid yang masih kurang terhadap materi yang diajarkan, dan pembelajaran PKn cenderung hanya mencatat rangkuman yang diberikan oleh guru sehingga murid pun menjadi pasif selama proses pembelajaran.

Pada saat ini antusias murid dalam belajar PKn masih rendah, murid menganggap pelajaran PKn membosankan karena banyaknya materi-materi yang harus mereka pahami, selain itu kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, padahal keterlibatan murid dalam aktivitas pembelajaran berpengaruh juga terhadap hasil belajar. Agar lebih mudah mempelajari mata

pelajaran PKn di kelas dan tidak terkesan membosankan, diperlukan guru kreatif dan inovatif yang dapat memilih serta mengaplikasikan media dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Permasalahan tersebut dapat terjawab bila proses pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat mengaktifkan murid dalam pembelajarannya. Caranya guru harus menggunakan media yang dapat meningkatkan keaktifan dan keseriusan murid dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media *Index Card Match*. Media *Index Card Match* dikenal juga dengan istilah mencari kartu pasangan, media ini berpotensi membuat murid senang. Unsur dalam media ini tentunya membuat pelajaran tidak membosankan.

Media ini juga juga cukup menarik untuk diterapkan, selain ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar murid. Media ini juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman murid terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru.

Berdasarkan masalah yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas II SD Inpres Mariso II Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar?

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia pendidikan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi:

a. Murid

Dapat memudahkan murid untuk memahami pembelajaran PKn, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

b. Guru

Sebagai masukan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar murid.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAPIKIR,
DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pengalaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Arifin (2011:10-11), kata dasar pembelajaran adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman.

Pembelajaran adalah suatu program. Ciri suatu program adalah sistematis, sistemik, dan terencana. Sistemik artinya keteraturan, dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan urutan langkah-langkah tertentu, mulai

dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan penilaian. Setiap langkah harus bersyarat, langkah pertama merupakan syarat untuk masuk langkah kedua, langkah kedua merupakan syarat untuk masuk ke langkah ketiga, dan seterusnya. Sistemik merupakan suatu sistem. Artinya terdapat berbagai komponen, antara lain tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, evaluasi, murid-murid, lingkungan dan guru yang saling berhubungan dan ketergantungan satu sama lain serta berlangsung secara terencana dan sistemik. Suatu program terdiri atas serangkaian tindakan atau kejadian yang telah direncanakan dan disusun melalui proses pemikiran yang matang. Perencanaan program merupakan instrumen penting untuk merealisasikannya dalam situasi nyata.

Huda (2013:2), pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi murid dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan murid yang saling berhubungan dan ketergantungan satu sama lain serta sudah berlangsung secara terprogram yaitu sistematis, sistemik dan terencana.

b. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Nata (2011:96), belajar adalah kegiatan yang kompleks. Belajar menurutnya, adalah seperangkat kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melalui pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Adreas Harefa sebagaimana dikutip oleh Ilahi (2012:92), belajar sebenarnya identik dengan “pencerahan” atau proses memanusiakan manusia (humanisasi). Belajar merupakan sebuah proses untuk menempatkan manusia pada posisinya sebagai insan kamil yang memiliki kemampuan dan kecakapan hidup sehingga kemudian menjadi terdidik dan terpelajar.

Sedangkan belajar menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Nata (2011:99), belajar adalah sebuah proses interaksi anak didik dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus-menerus.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisinya sebagai insan kamil dan manusia yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus menerus.

c. Tujuan Belajar

Menurut Ilahi (2012:96), secara umum tujuan belajar dapat dipahami sebagai dari *laku* (proses) mencari ilmu. Pencapaian ilmu itu melalui proses belajar. Jadi, kita harus yakin bahwa ilmu dapat diperoleh melalui proses belajar yang panjang. Ilmu tidak bisa dikuasai secara *ujuk-ujuk* (sekonyong-konyong), termasuk ilmu sulap atau ilmu sihir.

Menurut Darmaningtyas dikutip oleh Ilahi (2012:97), belajar di institusi pendidikan formal sebetulnya merupakan bagian dari proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan, pendewasaan, pematangan pribadi, berkomunikasi, berorganisasi, dan membangun relasi dengan sesama agar menjadi pribadi yang dewasa, berwawasan luas, berjiwa matang, tidak kuper, punya prinsip hidup, memiliki integritas yang tinggi, dan tidak plin-plan.

Dengan berlandaskan pada pemahaman tujuan belajar, lembaga pendidikan harus benar-benar menjadi prioritas untuk memperoleh ilmu pengetahuan disertai dengan kecakapan hidup (*life skill*) dan pematangan potensi yang berkualitas sehingga tujuan belajar dapat berfungsi dalam menumbuhkan kemampuan, kecerdasan, dan kedewasaan murid.

d. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil adalah suatu yang diadakan akibat usaha, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman.

Menurut Susanto (2003:5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif,

dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar murid adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Suprijono sebagaimana dikutip oleh Thobroni, dkk. (2011:22-23), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Menurut Abdurrahman sebagaimana dikutip oleh Jihad dan Abdul Haris (2012:14-15), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Setelah melalui proses belajar maka murid diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki murid setelah menjalani proses belajar. Sedangkan Sudjana berpendapat hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Sukmadinata (2009:179), hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis, dan memecahkan masalah, membuat rencana, dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan penilaian perbuatan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang di kehendaki dapat di ketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Drs. Zainail Arifin., M.Pd dalam buku karangannya yang berjudul Evaluasi Pembelajaran (2011:2), evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus di tempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pola pikir atau tingkat keberhasilan seseorang dalam mata pelajaran yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran guna untuk mendapatkan perubahan yang dinyatakan dalam skor.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Ruseffendi sebagaimana dikutip oleh Susanto (2013:14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Menurut Ilahi (2012:93-96), mengatakan ada dua factor yang mendukung kegiatan belajar mengajar seseorang. Pertama faktor internal yang berupa kesadaran diri. Kedua, faktor eksternal berupa lingkungan sekitar yang mendukung proses belajar.

Faktor internal merupakan faktor yang dapat mendukung seseorang dalam meningkatkan kualitas belajarnya. Hal ini tidak lepas dari kesadaran yang timbul dalam pribadi seseorang untuk membangun motivasi belajar yang

berdampak pada peningkatan kualitas keilmuan. Kesadaran akan pentingnya belajar menjadi indikasi tercapainya prestasi yang diinginkan.

Sedangkan faktor kedua yang dimaksud yaitu faktor eksternal yaitu faktor ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang berada ditengah-tengah kehidupan kita. Pengaruh lingkungan bisa mencakup nasehat orang tua, bimbingan guru, arahan teman, dan lain sebagainya. Motivasi belajar ini membutuhkan kebiasaan yang konsisten sehingga dapat menjadi pedoman dalam mencapai kesuksesan belajar. Pengaruh lingkungan eksternal akan dapat berjalan maksimal bila dimotivasi oleh keingintahuan kita dalam memperoleh pengetahuan yang signifikan.

Selain faktor internal dan eksternal, faktor psikologis juga sangat mempengaruhi aktivitas belajar murid. Faktor psikologis dalam aktifitas belajar tentu saja dapat memberikan andil besar dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Setidaknya ada enam kondisi psikologis yang memengaruhi belajar murid dalam setiap proses pembelajaran sebagaimana berikut:

- 1) Motivasi

Motivasi adalah daya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi sangat berpengaruh pada peningkatan kualitas belajar yang menjadi pijakan dalam setiap proses pembelajaran.

- 2) Konsentrasi

Konsentrasi adalah memusatkan perhatian pada saat melaksanakan aktivitas belajar. Dalam setiap proses pembelajaran, biasanya kita

dituntut untuk selalu berkonsentrasi dalam setiap pelajaran yang disampaikan guru.

3) Reaksi

Reaksi berfungsi untuk menumbuhkan rangsangan dan stimulus agar mempunyai kesadaran dalam meningkatkan prestasi belajar.

4) Organisasi

Merupakan bentuk aplikasi dalam belajar yang mana didalamnya menekankan pada kedisiplinan, ketekunan, kerja keras, dinamis, dan lain sebagainya.

5) Pemahaman

Pemahaman dalam belajar merupakan substansi yang menjadi landasan seseorang mengikuti pelajaran agar menuai kesuksesan dan prestasi yang membanggakan.

6) Ulangan

Pengalaman sehari-hari menunjukkan adanya faktor bahwa murid tidak semuanya memiliki kecerdasan dalam mengingat setiap materi yang disampaikan. Maka menjadi penting ulangan dilaksanakan dalam setiap penyampaian materi guna menguji ketangguhan dan mental murid dalam memahami materi dengan sempurna.

f. Pengolahan Hasil belajar

Menurut Arifin (2011:221), menyatakan pada umumnya, pengolahan data hasil tes menggunakan bantuan statistik. Analisis statistik digunakan jika

ada kuantitatif, yaitu data-data yang berbentuk angka-angka, sedangkan untuk kualitatif, yaitu ada yang berbentuk kata-kata, Tidak dapat diolah dengan statistik. Jika data kualitatif itu akan diolah dengan statistik, maka data tersebut harus diubah terlebih dahulu menjadi data kuantitatif. Meskipun demikian, tidak semua data kualitatif dapat diubah menjadi data kuantitatif sehingga tidak mungkin diolah dengan statistik.

Menurut Arikunto sebagaimana dikutip oleh Mudaim (2015:24-26), tes dibedakan menjadi tiga macam yaitu tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif.

1) Tes diagnostik

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan murid dengan melihat gejala-gejalanya sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan tersebut pada murid dapat dilakukan perlakuan yang tepat.

2) Tes formatif.

Tes formatif untuk mengetahui sejauh mana murid telah memahami suatu satuan pelajaran tertentu. Tes ini diberikan sebagai usaha memperbaiki proses belajar.

3) Tes sumatif

Tes sumatif dapat digunakan pada ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada akhir catur wulan atau semester. Dari tes sumatif inilah prestasi belajar murid diketahui.

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas bahwa tes ini dilaksanakan dengan berbagai tujuan. Khusus terkait dengan pembelajaran, tes ini dapat berguna untuk mendeskripsikan kemampuan belajar murid, mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, dan memberikan pertanggungjawaban.

Secara khusus, dalam konteks pembelajaran dikelas, penilaian dilaksanakan untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar murid, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik, perbaikan proses belajar mengajar, dan penentuan kenaikan kelas. Melalui penilaian dapat diperoleh informasi yang akurat tentang penyelenggaraan pembelajaran dan keberhasilan belajar murid, guru, serta proses pembelajaran itu sendiri. Murid yang belajar berarti menggunakan ranah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungan. Ada beberapa ahli yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik secara hierarkis.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek pengukuran dalam hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak digunakan oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan murid dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian pada pelajaran PKn mencakup keseluruhan aspek, baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun dalam hal ini penilaian pembelajaran PKn hanya terbatas pada jangkauan ranah kognitif.

2. Media Pembelajaran *Index Card Match*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sadirman, dkk. (2014:6), kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang murid untuk belajar.

Wati (2016:2), media adalah segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau menyampaikan informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran disekolah.

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Sadirman, dkk. (2014:17-18), secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa di ganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil di bantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat di bantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, bingkai maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif murid. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara murid dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Memungkinkan murid belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap murid ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap murid, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan murid juga berbeda. Hal ini dapat di atasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

c. *Index Card Match*

Silberman sebagaimana dikutip oleh Marwan (2012:18-19) *Index Card Match* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yang akan mengajak murid untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar murid lebih lama mengingat materi pelajaran yang di pelajari dengan media pembelajaran mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Media *Index Card Match* ini memberikan kesempatan kepada murid untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Menurut Hamruni (2011:162) menyatakan bahwa *Index Card Match* adalah cara menyenangkan dan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Index Card Match* adalah media yang digunakan untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atas soal sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

d. Langkah-langkah *Index Card Match*

Menurut Suprijono (2013:120), metode “mencari pasangan kartu” atau *Index Card Match* cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah di berikan sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan kertas sebanyak jumlah murid yang ada didalam kelas dan bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 2) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan di belajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 3) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

- 4) Setiap murid diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh murid akan mendapatkan soal dan separuh yang lain mendapatkan jawaban.
- 5) Mintalah kepada murid untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 6) Setelah semua murid menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal-soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- 7) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Siberman (2006:250) menyatakan langkah-langkah media *Index Card Match* yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada kartu *Index* yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang di ajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah murid.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk.

- 4) Berikan satu kartu untuk satu murid. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan percocokan. Sebagian murid mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian mendapat kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan murid untuk mencari kartu pasangan mereka. Yaitu kartu yang berupa soal dengan kartu yang berupa jawaban dari soal tersebut.
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada murid lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang murid lain untuk memberikan jawabannya.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Index Card Match*

a) Kelebihan *Index Card Match*

Setiap media pembelajaran, ataupun metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk media *Index Card Match*. Menurut Marwan (2012) menyatakan bahwa kelebihan *Index Card Match* sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan menarik perhatian murid.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar murid mencapai taraf ketuntasan belajar.

Menurut Sanjaya (2008:163), sebagaimana dikutip oleh Marwan menyatakan bahwa terdapat kelebihan dari *Index Card Match* yaitu sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian murid.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar murid mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

b) Kekurangan *Index card Match*

Menurut Marwan (2012) menyatakan bahwa kekurangan *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- 2) Lama untuk membuat persiapan.
- 3) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- 4) Membutuhkan waktu yang lama bagi murid untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- 5) Menuntut sifat tertentu dari murid atau kecenderungan untuk bekerjasama dan menyelesaikan masalah.

3. Pembelajaran PKn

1. Hakekat PKn

1) Dalam kurikulum tahun 1968 dan 1969

Istilah *Civics* dan Pendidikan Kewargaan Negara digunakan secara bertukar pakai (*interchangeably*). Misalnya dalam Kurikulum SD 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang dipakai sebagai nama mata pelajaran, yang di dalamnya tercakup sejarah Indonesia, geografi Indonesia, dan *Civics* (diterjemahkan sebagai pengetahuan Kewargaan Negara). Dalam Kurikulum SMP 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang berisikan sejarah Indonesia dan Konsitusi termasuk UUD 1945.

2) Dalam tahun 1973/1974

Pendidikan Kewiraan dimulai tahun 1973/1974, sebagai bagian dari kurikulum pendidikan nasional, dengan tujuan untuk menumbuhkan kecintaan pada tanah air dalam bentuk PPBN yang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap awal yang diberikan kepada peserta didik SD sampai sekolah menengah dan pendidikan PPBN tahap lanjut diberikan di PT dalam bentuk pendidikan kewiraan.

3) Dalam Kurikulum tahun 1975

Istilah Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisikan materi Pancasila sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan dan pengamalan Pancasila atau P4. Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap. MPR II / MPR / 1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan sekolah Kejuruan.

4) Kurikulum PPKn 1994

Kurikulum ini mengorganisasikan materi pembelajarannya bukan atas dasar rumusan butir-butir nilai P4, tetapi atas dasar konsep nilai yang disaripatkan dari P4 dan sumber resmi lainnya yang ditata dengan menggunakan pendekatan spiral meluas atau *Spiral of concept development* (Taba, 1967). Pendekatan ini mengarkulasikan sila-sila

Pancasila dengan jabaran nilainya untuk setiap jenjang pendidikan dan kelas secara catur wulan dalam setiap kelas.

5) Dalam tahun 2004

Dengan berlakunya Undang-undang Sistem pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, diberlakukan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004 dimana Pendidikan Kewarganegaraan berubah nama menjadi Kewarganegaraan.

6) Tahun 2006

Namanya berubah kembali menjadi Pendidikan Kewarganegaraan, dimana secara substansi tidak terdapat perubahan yang berarti, hanya kewenangan pengembangan kurikulum yang diserahkan pada masing-masing satuan pendidikan, maka kurikulum tahun 2006 ini dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

2. Pengertian PKn

a. Menurut Kurikulum 2013

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari *Civic Education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir pada Kurikulum 2004

berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

b. Menurut Ahli

Menurut pandangan Soematri sebagaimana dikutip oleh Mansuri dkk. (2009:7), Pendidikan Kewarganegara identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk atau membina warganegara yang baik, warganegara yang tahu, mau, sadar akan hak dan kewajibannya. Tujuan PKn ini untuk mewujudkan pelaksanaan demokrasi di Indonesia, sehingga lebih menekankan pada pemenuhan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk sikap, perilaku, dan perbuatan yang baik.

Kaelan (2016:1), Pendidikan Kewarganegaraan sebenarnya dilakukan dan dikembangkan di seluruh dunia, meskipun dengan berbagai macam istilah atau nama. Pendidikan Kewarganegaraan tersebut sering di sebut sebagai *civic education*, *citizenship education*, dan bahkan ada yang menyebut sebagai *democracy education*, PKn

memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warganegara yang cerdas, bertanggungjawab, dan berkeadaban.

Sedangkan menurut buku Pembelajaran PKn di SD karangan Udin S. Winataputra didefinisikan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang di harapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para mahasiswa baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pembelajaran PKn menurut kurikulum 2013 sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Lebih lanjut, tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Mulyasa adalah untuk menjadikan murid-murid:

- 1) Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif, dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- 3) Dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran PKn di SD adalah untuk menjadikan seseorang menjadi warga negara yang baik dan sadar akan hak serta kewajibannya sebagai warga negara Indonesia.

4. Ruang Lingkup PKn

Menurut kurikulum 2013 ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- 2) Norma, hukum, dan peraturan meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan Nasional, hukum, dan peradilan Internasional.
- 3) Hak Asai Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen Nasional dan Internasional HAM, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia.
- 6) Kekuasaan dan politik meliputi pemerintah desa, kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintah, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

- 8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan Internasional dan organisasi Internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri sebagai individu, agar nantinya mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan masyarakat.

5. Standar Isi PKn Berdasarkan Permendikbud No.21 Tahun 2016 tentang Pendidikan Dasar dan Menengah

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang memuat tentang Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Kompetensi Inti meliputi:

- a. Sikap spiritual
- b. Sikap sosial
- c. Pengetahuan dan
- d. Keterampilan.

Ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

6. Karakteristik PKn

Mudaim (2015:30-31), adapun karakteristik pembelajaran PKn sebagaimana dikemukakan oleh Moh. Murtafdo dkk. Adalah sebagai berikut:

- 1) PKn SD sebagai pendidikan konsep, nilai, moral dan norma.
- 2) Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.
- 3) Dalam materi pembelajaran PKn SD banyak bermuatan aspek nilai, misalnya nilai persatuan, tenggang rasa, saling menghargai suku bangsa, rela berkorban, tanggung jawab, bela bangsa, cinta tanah air, kerjasama, dan gotong royong.
- 4) PKn di ajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi.
- 5) PKn menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme.

- 6) PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk mewujudkan suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai saran pembinaan watak bangsa dan pemberdayaan warga negara.
- 7) PKn memiliki tiga pusat perhatian yaitu *civic intelegence* (kecerdasan dan daya nalar negara baik dalam diintensi spritual, rasional, emosional, maupun social, *civic responsibily* (kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab), *civic participation* (kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baik secara individual, sosial, maupun sebagai pemimpin hari depan.

Dengan demikian pengembangan pendidikan PKn pada setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik yang di sesuaikan dengan tingkat perkembangan usia murid.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Diguna (2015) “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SDN 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014”. Bagus Riyan Diguna menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran tematik. Persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar kognitif murid pada siklus I sebesar 65,92% dengan kategori cukup, siklus II sebesar 83,91% dengan kategori baik, peningkatan siklus I ke II sebesar 17,99%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih (2014) “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VII MTs N Salatiga”. Sri Wahyuningsih menyimpulkan:
 - a. Nilai signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,050$ yang berarti penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika.
 - b. Nilai signifikansi hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,050$ yang berarti penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka patut diduga bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar dan motivasi murid.

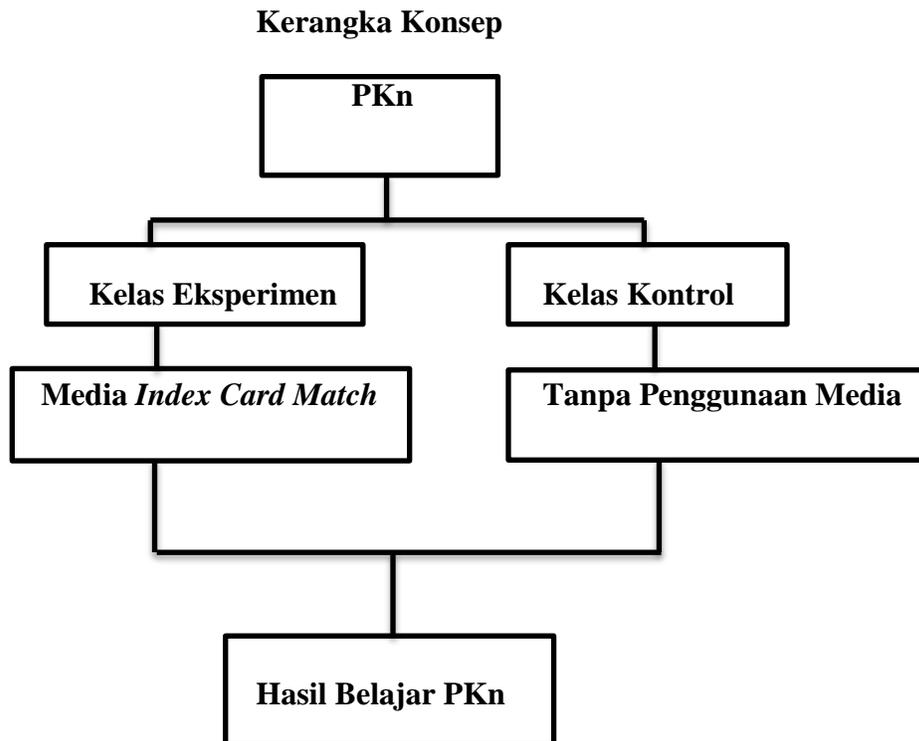
C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2014:60) sebagaimana yang dikutip oleh Hidayat (2016:30) kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Sugiyono (2006:3), menyatakan bahwa variabel didalam penelitian merupakan suatu atribut dan sekelompok objek yang diteliti yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut. Sedangkan menurut Arikunto

(2002:118), menyatakan variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* merupakan media pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar murid sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Adapun kerangka pikir dalam penelitian disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Keterangan:

1. Variabel *Independent* (variabel bebas)

Variabel *Independent* adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel. Dalam penelitian ini variabel *independent* yaitu penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* karena variabel ini tidak bergantung pada variabel lain.

2. Variabel *Dependent* (variabel terikat)

Variable *dependent* adalah variabel yang keberadaannya dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel *independent* (variabel bebas). Dalam penelitian ini variabel *dependent* adalah hasil belajar PKn murid karena tergantung dari variabel penggunaan media pembelajaran *Index Card Match*.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, dijelaskan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

a. Penggunaan media pembelajaran *Index Card Match*

Index Card Match adalah salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak murid aktif dalam proses pembelajaran. media pembelajaran *Index Card Match* berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang

merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Adapun tahapan penggunaan media *Index Card Match* yaitu guru membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama setengah jumlah murid, guru menuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu, guru mencampur dua kumpulan kartu, guru membagi kartu kepada seluruh murid masing-masing satu kartu, murid mencari kartu pasangan mereka, murid yang berpasangan itu mencari tempat duduk bersama, memberikan kuis kepada murid lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang murid lain untuk memberikan jawabannya, kemudian murid yang merupakan pasangan membacakan jawabannya dengan suara keras, kegiatan diakhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu dari proses pembelajaran meliputi kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Nilai yang diperoleh murid dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul, atau tebakan pemecahan atau jawaban yang diusulkan (Arikunto, 1996:67).

Dari pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara atau kesimpulan sementara mengenai jawaban atas rumusan masalah yang masih perlu dibuktikan dilapangan atau masih perlu diuji melalui penelitian.

Jadi, hipotesis dalam penelitian ini mendeskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat murid lebih mudah memahami, menguasai dan menghayati materi pelajaran PKn karena murid ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keikutsertaan murid dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a : jika H_a diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II. Atau jika t Hitung $< t$ Tabel.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Tanzeh (2009:99) penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan yang diajukan untuk memperoleh kebenaran (verifikasi) atau penolakan dalam bentuk dokumen data empiris lapangan.

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain yang menggunakan penelitian kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya. Desain bersifat spasifik dan detail karena desain merupakan suatu rancangan penelitian yang akan dilaksanakan sebenarnya.

Penelitian ini untuk menguji pengaruh variabel X (penggunaan media pembelajaran *Index Card Match*) terhadap Y (hasil belajar PKn murid). Sedangkan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik analisis data statistik.

2. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi* eksperimen. Desain ini menjadi dua bentuk desain yaitu *timeseries design* dan *non equivalen control group design* . Objek penelitian adalah pengaruh media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn. Subjek penelitian ini adalah murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar.

Sugiyono (2005:85) Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalen control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

Desain penelitian *non-equivalen control group design*. Dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Eksperimen.

O ₁	X	O ₂
<hr/>		
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* yang di beri perlakuan (eksperimen).

O₂ = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen).

O₃ = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

X = penggunaan media pembelajaran *Index Card Match*.

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (O_4 , O_2). Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai $O_2 - O_1$ dan $O_4 - O_3$.

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

Y_1 = hasil belajar murid yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran *Index Card Match*.

Y_2 = hasil belajar murid tanpa perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah SD Inpres Mariso II Makassar, yang terletak di jl. Nuri Lorong 300 No.53 Kecamatan Mariso Kota Makassar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2018.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari informen melalui observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung atau melalui orang lain. Data tersebut didapatkan dari dokumen dan hasil tes.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SD Inpres Mariso II Makassar dengan data sebagai berikut.

Tabel 3.2 Daftar Populasi SD Inpres Mariso II Makassar

Kelas	Jumlah Murid	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
Kelas I	62 Murid	25	37
Kelas II	52 Murid	21	31
Kelas III	47 Murid	20	27
Kelas IV	53 Murid	25	28
Kelas V	68 Murid	30	38
Kelas VI	56 Murid	25	31
Total	338 Murid	146	192

2. Sampel

Sampel adalah sebahagian dari populasi adapun sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas murid di SD Inpres Mariso II Makassar yaitu kelas II A yang berjumlah 26 murid dan kelas II B yang berjumlah 26 murid yang memiliki nilai rata-rata yang relatif sama. Kelas II A sebagai kelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* dan kelas II B sebagai kelas Kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Index Card Match*, yang menjelaskan materi adalah peneliti. penelitian ini menggunakan tehnik *sampling purposive* dimana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk menggali data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar melalui penggunaan instrumen penelitian observasi, penggunaan tes, dan dokumentasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, objektif, logis dan rasional. Adapun observasi yang dilakukan dengan mengamati sikap murid dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Teknik tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif (angka) berupa nilai-nilai hasil belajar murid pada ranah kognitif untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan murid dalam pembelajaran. Tes dilakukan pada awal sebelum mendapatkan materi (*pretest*) dan akhir pembelajaran setelah murid mendapatkan materi (*posttest*). Untuk mengukur tingkat pemahaman murid.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai murid dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, kegiatan analisis data meliputi pengolahan dan penyajian data, melakukan perhitungan untuk mendeskripsikan data dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik. Penyajian data dan analisis data melalui data yang terkumpul dari lapangan bisa disajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram. Tujuan akhir yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan dan pengaruh serta perbandingan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir, dan meramalkan hasilnya.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang di kumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan “apakah ada perbedaan nilai?” hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *equivalen control group design*.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.

Menurut Misbahuddin (2013:32) sebagaimana dikutip oleh Athirah (2017:32) Analisis data adalah memperhatikan atau dengan menentukan besarnya

pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap suatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan kejadian lainnya.

Sehubungan dengan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar PKn yang diperoleh dari masing-masing kelas penelitian. Statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengungkap karakteristik data responden dari masing-masing kelas dengan menggunakan, selain itu akan ditentukan nilai minimum dan nilai maksimum, skor rata-rata, standar deviasi, variansi, dan persentase hasil belajar.

Pemberian skor pada hasil tes ini menggunakan skala bebas tergantung dari bobot butir soal tersebut. Jadi dalam pemberian skor total setiap butir tergantung dari banyaknya langkah-langkah penyelesaian dari soal tersebut. Kriteria yang digunakan untuk menentukan skor adalah skala lima yang disusun oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Sanimbar, 2011:32).

2. Analisis Data Statistik Inferensial

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah subjek yang diteliti berasal dari subjek yang didistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, digunakan analisis data menggunakan *software* SPSS versi 22. Peneliti menggunakan uji *Komogrov Smirnov* dan *Shapiro Wilk* untuk melihat hasil normalitas data sebelum dan setelah pembelajaran.

b) Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan terdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai *homogenitas* menggunakan program SPSS 22 yaitu *One Way Anova*. Data normal dan data homogen jika taraf signifikan $> 0,05$.

c) Uji Hipotesis atau uji *t-test*

Setelah melakukan uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *t-test*. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid di bandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan program SPSS 22 yaitu dengan teknik analisis *Independent-Samples t-test*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil *posttest* dua sampel penelitian.

- 1) jika t Hitung $< t$ tabel H_0 diterima artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar.
- 2) Menentukan harga t tabel dengan mencari t tabel menggunakan tabel distribusi nilai df.
- 3) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

a) Berdasarkan Jenis Kelamin

Keragaman responden berdasarkan jenis kelamin dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin
Kelas Eksperimen

Jenis Kelamin		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Laki-Laki	10	18.9	38.5	38.5
	Perempuan	16	30.2	61.5	100.0
	Total	26	49.1	100.0	
<i>Missing</i>	<i>System</i>	27	50.9		
Total		53	100.0		

Berdasarkan karakteristik jenis kelamin responden pada tabel 4.1 tersebut, terlihat pada kelas eksperimen responden laki-laki sebanyak 10 orang dengan nilai persentase 38.5% dan responden perempuan yaitu sebanyak 16 orang dengan persentase 61.5%.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin
Kelas Kontrol

Jenis Kelamin		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Laki-laki	11	20.8	42.3	42.3
	Perempuan	15	28.3	57.7	100.0
	Total	26	49.1	100.0	
Missing System		27	50.9		
Total		53	100.0		

Sedangkan pada tabel 4.2 distribusi frekuensi kelas kontrol responden laki-laki sebanyak 11 orang dengan persentase 42.3% dan responden perempuan yaitu sebanyak 15 orang dengan persentase 57.7%.

b) Berdasarkan Umur

Keragaman responden berdasarkan umur dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Kelas Eksperimen

Umur		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	7 Tahun	2	3.8	7.7	7.7
	8 Tahun	21	39.6	80.8	88.5
	9 Tahun	3	5.7	11.5	100.0
	Total	26	49.1	100.0	
<i>Missing System</i>		27	50.9		
Total		53	100.0		

Berdasarkan karakteristik umur responden pada tabel 4.3 tersebut, terlihat pada kelas eksperimen umur 7 tahun sebanyak 2 orang dengan nilai persentase 7.7%, umur 8 tahun sebanyak 21 orang dengan persentase 80.8% dan umur 9 tahun sebanyak 3 orang dengan persentase 11.5%.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Kelas Kontrol

Umur	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
7 Tahun	2	3.8	7.7	11.5
Valid 8 Tahun	19	35.8	73.1	84.6
9 tahun	4	7.5	15.4	100.0
Total	26	49.1	100.0	
Missing System	27	50.9		
Total	53	100.0		

Sedangkan pada tabel 4.4 distribusi frekuensi kelas kontrol umur 7 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 7.7%, umur 8 tahun sebanyak 19 orang dengan persentase 73.1% dan umur 9 tahun sebanyak 4 dengan persentase 15.4%.

c) Karakteristik Responden Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Nilai

Tabel 4.5
Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Nama	Kelas Eksperimen		No.	Nama	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A	70	100	1	A	70	100
2	B	60	80	2	B	80	80
3	C	80	90	3	C	90	70
4	D	70	80	4	D	60	80
5	E	80	90	5	E	70	80
6	F	70	100	6	F	70	70
7	G	60	60	7	G	60	80
8	H	50	80	8	H	50	60
9	I	70	100	9	I	60	80
10	J	60	70	10	J	60	70
11	K	80	80	11	K	70	70
12	L	80	90	12	L	60	70
13	M	70	90	13	M	70	70
14	N	50	70	14	N	70	90
15	O	70	90	15	O	80	100
16	P	50	80	16	P	60	70
17	Q	90	90	17	Q	60	80
18	R	50	70	18	R	70	90
19	S	90	100	19	S	50	70
20	T	80	100	20	T	60	90
21	U	70	100	21	U	70	90
22	V	60	90	22	V	70	100
23	W	50	70	23	W	70	90
24	X	60	90	24	X	80	100
25	Y	50	80	25	Y	50	60
26	Z	50	80	26	Z	60	80
Jumlah		1720	2220	Jumlah		1720	2090
Rata-rata		66,15	85,38	Rata-rata		66,15	80,38

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa untuk hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran *Index Card Match*. Nilai terendah pada saat *pretest* yaitu 50, sedangkan nilai tertinggi yaitu 90. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), maka murid memperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai terendah yaitu 60, dan nilai tertinggi yaitu 100.

Adapun untuk hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan. Nilai terendah pada saat *pretest* yaitu 50, dan nilai tertinggi yaitu 90. Sedangkan nilai terendah pada saat *posttest* yaitu 60, dan nilai tertinggi yaitu 100.

d) Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas eksperimen adalah kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* sedangkan kelas kontrol dalam proses pembelajarannya tanpa diberi perlakuan. Pemberian *pretest* dilakukan sebelum masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil deskripsi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini ;

Tabel 4.6
Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
N	26	26
<i>Mean</i>	66,15	66,15
<i>Media</i>	70,00	70,00

<i>Minimum</i>	50	50
<i>Maximum</i>	90	90
<i>sum</i>	1720	1720

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diketahui bahwa hasil *pretest* untuk kelas eksperimen di peroleh data sebanyak 26 dengan jumlah data 1720. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 66,15 dengan *median* 70,00 dan modusnya sebesar 70. Nilai maksimumnya adalah 90, dan nilai minimumnya adalah 50.

Sedangkan untuk hasil *pretest* untuk kelas kontrol diperoleh data sebanyak 26 dengan jumlah data 1720. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 65,38 dengan *median* 70,00 dan modusnya sebesar 70. Nilai maksimumnya adalah 90 dan nilai minimumnya adalah 50.

Untuk lebih jelasnya data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Frequenc</i> <i>y</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid</i> <i>Percent</i>	<i>Cumulative</i> <i>Percent</i>
50	7	13.5	26.9	26.9
60	5	9.6	19.2	46.2
Valid 70	7	13.5	26.9	73.1
80	5	9.6	19.2	92.3
90	2	3.8	7.7	100.0
Total	26	50.0	100.0	
Missing System	26	50.0		
Total	52	100.0		

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, distribusi frekuensi perolehan nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai terendah yang diperoleh oleh murid adalah 50 dengan frekuensi 7 (tujuh) orang. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh oleh murid adalah 90 dengan frekuensi 2 (dua) orang.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
50	3	5.8	11.5	11.5
60	9	17.3	34.6	46.2
70	10	19.2	38.5	84.6
80	3	5.8	11.5	96.2
90	1	1.9	3.8	100.0
Total	26	50.0	100.0	
Missing System	26	50.0		
Total	52	100.0		

Adapun tabel 4.8 distribusi frekuensi perolehan nilai *pretest* kelas kontrol dengan nilai terendah yang diperoleh oleh murid adalah 50 dengan frekuensi 3 (tiga) orang. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh oleh murid adalah 90 dengan frekuensi 1 (satu) orang.

e) Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pemberian *posttest* dilakukan setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil deskripsi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9
Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
N	26	26
<i>Mean</i>	85,38	80,38
<i>Median</i>	90,00	80,00
<i>Minimum</i>	60	60
<i>Maximum</i>	100	100
<i>sum</i>	2220	2090

Berdasarkan tabel 4.9 di atas diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh data sebanyak 26 dengan jumlah data 2120. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 85,38 dengan *median* 90,00 dan modusnya sebesar 90. Nilai maksimalnya adalah 100 dan nilai minimumnya adalah 60.

Sedangkan untuk hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh data sebanyak 26 dengan jumlah data 2090. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 80,38 dengan *median* 80 dan modusnya sebesar 70. Nilai maksimumnya adalah 100 dan nilai minimumnya adalah 60.

Untuk lebih jelasnya data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
60	1	1.9	3.8	3.8
70	4	7.7	15.4	19.2
80	7	13.5	26.9	46.2
90	8	15.4	30.8	76.9
100	6	11.5	23.1	100.0
Total	26	50.0	100.0	
Missing System	26	50.0		
Total	52	100.0		

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, distribusi frekuensi perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai terendah di peroleh oleh murid adalah 60 dengan frekuensi 1 (satu) orang. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh oleh murid adalah 100 dengan frekuensi 6 (enam) orang.

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
60	2	3.8	7.7	7.7
70	8	15.4	30.8	38.5
80	7	13.5	26.9	65.4
90	5	9.6	19.2	84.6
100	4	7.7	15.4	100.0
Total	26	50.0	100.0	
Missing System	26	50.0		
Total	52	100.0		

Adapun tabel 4.11 distribusi frekuensi perolehan nilai *posttest* kelas kontrol dengan nilai terendah yang diperoleh oleh murid adalah 60 dengan frekuensi 2 (dua) orang. Sedangkan nilai tertinggi yang di peroleh oleh murid adalah 100 dengan frekuensi 4 (empat) orang.

f) Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji hipotesis *pretest* dengan menggunakan *T-test* untuk mengetahui kemampuan awal antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Index Card Match*. Dalam uji data *T-test* ini peneliti menggunakan program SPSS *for windows* yaitu *Independent Samples*. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika signifikan *T-test* > 0,05 Maka jika H_a diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II. Atau jika t Hitung < t Tabel. Sedangkan jika signifikan *T-Test* < 0,05 Maka H_a di tolak.

Tabel 4.12

Hasil Uji *T-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Pretest</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>	df	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	66.15	12.985	50	.000	2,008	1.000	Ha diterima
Kontrol	66.15	9.829					

Dari tabel 4.12 terlihat bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikan 0,05, memenuhi kriteria $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu $2,008 \leq 0,000 \leq 2,008$ kemudian signifikansinya yaitu $1,000 > 0,05$ artinya bila dilihat dari perhitungan t_{hitung} dan signifikansi uji t , maka hipotesis (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Pengujian Hipotesis *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji hipotesis *posttest* dengan menggunakan *T-test* untuk mengetahui kemampuan awal antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Index Card Match*. Dalam uji data *T-test* ini peneliti menggunakan program SPSS *for windows* yaitu *Independent Samples*. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika signifikan *T-test* $> 0,05$ Maka jika H_a diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II. Atau jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Sedangkan jika signifikan *T-Test* $< 0,05$ Maka H_a di tolak.

Tabel 4.13
Hasil Uji *T-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Posttest</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>	df	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	85.38	11.395	50	1.530	2,008	.132	Ha diterima
Kontrol	80.38	12.159					

Dari tabel 4.13 terlihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikan 0,05, memenuhi kriteria $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu $2,008 \leq 1,530 \leq 2,008$ kemudian signifikansinya yaitu $0,132 > 0,05$ kemudian signifikansinya $0,132 > 0,05$ artinya bila dilihat dari perhitungan t_{hitung} dan signifikansi uji t , maka hipotesis (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

g) Uji Normalitas

a. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti tersebut didistribusi normal atau tidak normal. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal ialah jika nilai signifikansi $> 0,05$

Tabel 4.14
Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Tests of Normality</i>				
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	df	Sig.
Nilai <i>Pretest</i>	Eksperimen	.162	26	.076
	Kontrol	.196	26	.012

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji normalitas data diatas diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen signifikansinya 0,076. Hal ini menunjukkan

bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,076 > 0,05$. Begitu pula dari hasil *pretest* kelas kontrol signifikansinya $0,012$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,012 > 0,05$

b. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti tersebut terdistribusi normal atau tidak normal. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal ialah jika nilai signifikansi $> 0,05$

Tabel 4.15
Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.196	26	.012
<i>Posttest</i>	Kontrol	.188	26	.019

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji normalitas data diatas diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen signifikansinya $0,012$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,012 > 0,05$. Begitu pula dari hasil *posttest* kelas kontrol signifikansinya $0,019$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,019 > 0,05$

h) Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas *pretest* dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya tingkat varian data hasil kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika signifikansinya lebih dari 0,05. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS *for windows* yaitu *One Way Anova*.

Tabel 4.16
Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Nilai *Pretest*

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
3.441	1	50	.069

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji homogenitas data di atas, diketahui bahwa hasil dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansinya 0,069 maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh berbeda dan homogen karena $0,069 > 0,05$

b. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas *posttest* dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya tingkat varian data hasil kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika signifikansinya lebih dari 0,05. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS *for windows* yaitu *One Way Anova*.

Tabel 4.17
Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Nilai *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.007	1	50	.935

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji homogenitas data di atas, diketahui bahwa hasil dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansinya 0,935. Maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh berbeda dan homogen karena $0,935 > 0,05$.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,38 dan kelas kontrol sebesar 80,38.

Perbedaan hasil belajar yang terjadi antara kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol bukanlah karena suatu kebetulan, tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena perbedaan perlakuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran *Index card Match* selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol hanya menggunakan media konvensional.

Hal tersebut juga dibuktikan oleh pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,530 < 2,008$

dan hasil uji normalitas yang menyatakan hasil *posttest* kelas eksperimen signifikansinya 0,012. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,012 > 0,05$. Begitu pula dari hasil *posttest* kelas kontrol signifikansinya 0,019. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,019 > 0,05$ adapun hasil uji homogenitas yang menyatakan bahwa hasil dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansinya 0,935. Maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh berbeda dan homogen karena $0,935 > 0,05$.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menyatakan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar murid kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn Murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran *Index Card Match* oleh peneliti ini berlangsung dengan baik. Meskipun awalnya terdapat murid yang masih terlihat sulit menggunakannya, namun dengan bimbingan dan penjelasan dari guru, murid mampu menggunakan media pembelajaran *Index Card Match*. Media *Index Card Match* PKn membantu peneliti dalam menyampaikan materi dengan baik dan memudahkan murid dalam menyerap apa yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar murid juga dapat maksimal. Materi tentang Berperilaku Mulia sesuai Pancasila yang disajikan dalam bentuk media *Index Card Match* murid tertarik untuk menggunakannya. Sehingga

tes hasil belajar murid pun dapat diselesaikan dengan benar karena adanya pemahaman dari materi tersebut.

Media *Index card Match* ini juga cukup menarik untuk diterapkan, selain ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar murid. Media ini juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman murid terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Siberman yang dikutip oleh Marwan menyatakan bahwa media pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yang akan mengajak murid untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hamruni menyatakan bahwa media pembelajaran *Index Card Match* adalah media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas dan pembelajaran ini juga dilakukan dengan cara menyenangkan dan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar pada materi Berperilaku Mulia sesuai Pancasila

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn murid kelas II SD Inpres Mariso II Makassar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* murid kelas eksperimen yaitu 85,38, sedangkan untuk rata-rata kelas kontrol yaitu 80,38.

Hal tersebut juga dibuktikan oleh pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a , yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,530 < 2,008$ dan hasil uji normalitas yang menyatakan hasil *posttest* kelas eksperimen signifikansinya 0,012. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,012 > 0,05$. Begitu pula dari hasil *posttest* kelas kontrol signifikansinya 0,019. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya $0,019 > 0,05$ adapun hasil uji homogenitas yang menyatakan bahwa hasil dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansinya 0,935. Maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol jauh berbeda dan homogen karena $0,935 > 0,05$.

B. SARAN

1. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran di sekolah agar lebih menarik perhatian murid. Sebab

penggunaan media dapat mempermudah murid dalam memahami materi yang ada dan murid pun menjadi senang mempelajari PKn serta lebih berkonsentrasi dengan materi yang akan diajarkan. Agar hasil belajar bisa meningkat.

2. Murid

Dengan penggunaan media pembelajaran index Card Match ini diharapkan hasil belajar murid menjadi meningkat.

3. Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta pihak sekolah hendaknya melakukan pengawasan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, sehingga jika ada masalah dalam proses pembelajaran baik itu terkait dengan guru, media yang digunakan maupun murid, maka sekolah dapat segera memperbaikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Karya.
- Arikunto, Suharmisi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Athirah, 2017. *Efektivitas Fish Bowl Tekhniqe (teknik cawan ikan) sebagai Saran Sosial terhadap Kemampuan Berbahasa dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI Man 1 Makassar*. Makassar: Uin Makassar.
- Diguna, Bagus Riyan. 2015. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SDN 7 Metro Pusat*. Lampung: Universitas Lampung
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, Beny. 2016. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara*. Lampung: Universitas Lampung.
- Ilahi, Muhammad Takdir. 2012. *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Jihad, Asep dan Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kaelan. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Mudaim, Ratna Syarifa. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD MI Darul Muttaqin*. Jakarta: Uin Hidayatullah.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Marwan. 2012. *Strategi Index Card Match*. Jakarta: Wordpress.com.
- Murthado, Arif Mansuri dkk. 2009. *Pembelajaran PKn MI*. Surabaya: PGMI.
- Nata, Abdullah. 2011. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadirman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Siberman, Melvin. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, Muhammad dkk. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Udin S. Winataputra. 2009. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiyani, Nova Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Wahyuningsih, Sri. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs N Salatiga*. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Mariso II
Kelas / Semester : II / I (satu)
Mata Pelajaran : PKn
Waktu : 6 x 35 menit (1x Pertemuan)
Hari / tanggal : Sabtu/ 26 Mei 2018

A. Standar Kompetensi

Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

B. Kompetensi Dasar

Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Indikator

1. Menjelaskan makna melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menyebutkan contoh berperilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca materi tentang perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari, murid dapat menjelaskan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari.

2. Dengan membaca materi tentang perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari, murid dapat menyebutkan contoh jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari.

E. Materi Ajar

berperilaku mulia sesuai Pancasila

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model *cooperative learning* tipe pembelajaran aktif *Index Card Match*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menyapa murid. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran murid. • Guru melakukan apersepsi dengan mengajak murid menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” • Melalui lagu tersebut, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 	menit
Kegiatan Inti	<p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kartu sebanyak jumlah murid, membuat 32 buah kartu, dari kartu tersebut 16 berisi pertanyaan dan 16 lagi berisi jawaban. • Guru menjelaskan kepada murid bagaimana penggunaan model pembelajaran <i>Index Card Match</i>, dan menjelaskan sedikit tentang akhlaq tercela. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kartu kepada murid, sehingga masing-masing siswa mendapatkan satu kartu yang berisi soal dan jawaban. • Guru menyuruh murid mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang sesuai dengan nomor yang tertera dalam kartu tersebut. • Setelah menemukan pasangannya, guru menyuruh siswa untuk duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara yang keras kepada teman-teman lainnya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. • Kemudian diadakan evaluasi diakhir pertemuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar murid dengan menggunakan media pembelajaran <i>Index Card Match</i>, dengan memberikan pertanyaan yang tidak jauh beda dengan yang ada di dalam kartu. <p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama murid mengoreksi jawaban. • Guru meminta murid untuk membenarkan jawaban jika ada kesalahan. • Guru bersama murid bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman, memberi penguatan dan penyimpulan terhadap hasil belajar. 	menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru memberikan penghargaan kepada seluruh murid atas partisipasi aktifnya dalam proses 	10 Menit

kehidupan sehari-hari.			
---------------------------	--	--	--

Makassar, 26 Mei 2018

Mengetahui,

Guru Kelas II A

Kepala Sekolah

Sarminaliah Y., S.Pd

Nip :19871020 201001 2 022

Drs. Burhanuddin, MM.

Nip. 19610503 198203 1 013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Mariso II
Kelas / Semester : II B / I (satu)
Mata Pelajaran : PKn
Waktu : 6 x 35 menit (1x Pertemuan)
Hari / tanggal : Sabtu/ 26 Mei 2018

A. Standar Kompetensi

Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

B. Kompetensi Dasar

Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Indikator

1. Menjelaskan makna melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menyebutkan contoh berperilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca materi tentang perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari, murid dapat menjelaskan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari.
2. Dengan membaca materi tentang perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari, murid dapat menyebutkan contoh jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari – hari.

E. Materi Ajar

berperilaku mulia sesuai Pancasila (jujur, disiplin dan senang bekerja)

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran ceramah, tanya-jawab.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam dan menyapa murid.• Melakukan komunikasi tentang kehadiran murid.• Guru melakukan apersepsi dengan mengajak murid menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”• Melalui lagu tersebut, guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagikan buku paket kepada murid.• Siswa diminta membaca materi “Berperilaku Mulia Sesuai Pancasila” dalam buku.• Murid membaca teks tentang kejujuran secara individual dengan lafal dan intonasi yang tepat. Guru menjelaskan tentang kejujuran seperti jujur terhadap diri sendiri, jujur kepada orang lain manfaat kejujuran dan akibat tidak jujur.• Guru melakukan tanya jawab tentang kejujuran kepada murid. Murid membaca teks tentang kedisiplinan secara individual dengan lafal dan intonasi yang tepat.	menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang kedisiplinan di sekolah, keluarga, masyarakat. Guru melakukan tanya jawab tentang kedisiplinan kepada murid. • Murid membaca teks tentang kedisiplinan secara individual dengan lafal dan intonasi yang tepat. • Guru menjelaskan tentang sikap senang bekerja di sekolah, rumah dan masyarakat. • Guru melakukan tanya jawab tentang sikap senang bekerja kepada murid. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama murid mengoreksi jawaban. • Guru meminta murid untuk membenarkan jawaban jika ada kesalahan. • Guru bersama murid bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman, memberi penguatan dan penyimpulan terhadap hasil belajar. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru memberikan penghargaan kepada seluruh murid atas partisipasi aktifnya dalam proses pembelajaran. • Guru menutup pembelajaran dengan mengajak murid membaca <i>hamdalah</i> bersama-sama. • Guru mengingatkan murid untuk selalu belajar. • Guru mengucapkan salam penutup. 	10 Menit

H. Sumber dan Media Belajar

Buku Paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas II

Makassar, 26 Mei 2018

Mengetahui,

Guru Kelas II B

Kepala Sekolah

Nurlailah, S.Pd

Nip: 19591231 198203 2

Drs. Burhanuddin, MM.

Nip. 19610503 198203 1 013

MATERI AJAR

Kejujuran Kedisiplinan dan Senang Bekerja

A. Kejujuran

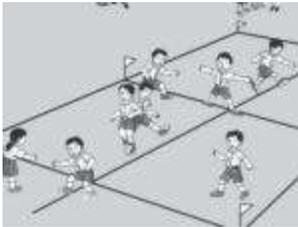
Kejujuran adalah sikap yang mencerminkan satu kata dan perbuatan. Artinya ucapannya sama dengan perbuatannya. Orang yang jujur selalu berkata benar. Tidak berbohong dan apa adanya. Orang jujur dapat dipercaya. Orang jujur disukai banyak orang. Lawan kata jujur adalah bohong atau dusta. Sekali kita berbohong atau berdusta maka selanjutnya orang tidak akan lagi percaya dengan kita. Maka berhati-hatilah dalam berkata. Utamakan kejujuran meskipun itu dirasa sulit untuk disampaikan. Nabi Muhammad SAW adalah contoh teladan yang baik dalam hal kejujuran. Sebelum beliau menjadi nabi, beliau sangat terkenal kejujurannya sehingga beliau mendapat gelar Al-Amin.

1. Berani Berkata Jujur



Berani berkata jujur adalah perbuatan yang mulia. Suatu saat ketika anak-anak kelas 2A bermain sepakbola di halaman bawah, Afnan mendapat giliran menendang bola. Karena saking semangatnya dia menendang bola sangat keras. Bola yang ditendang tadi melesat keras dan memecahkan kaca jendela kelas 3. Pyar, kaca jendela pecah berantakan. Seluruh anak yang bermain sepakbola di halaman berhamburan lari ketakutan. Sebagai anak yang bertanggungjawab, Afnan menghadap guru kelas 3 dan mengatakan secara jujur bahwa yang memecahkan kaca tadi adalah dia. Afnan adalah contoh anak yang berani bertanggung jawab berkata dengan jujur. Karena kejujurannya itu guru kelas 3 sangat senang dan tentunya tidak marah kepada Afnan.

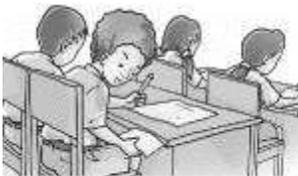
2. Jujur dalam Bermain



Pada waktu istirahat, anak-anak kelas 2A bermain di halaman.

Kali ini Vanda dengan teman-temannya bermain gobak sodor. Anak-anak dibagi dalam dua kelompok. Satu regu sebagai penjaga. Satu regu lainnya sebagai pemain. Regu pemain mendapat nilai. Apabila dapat masuk melewati beberapa penjaga dan keluar dengan selamat. Dalam permainan ini tidak ada wasit, jadi anak-anak harus bermain jujur. Anak-anak yang dapat keluar selamat, menghitung sendiri nilainya. Satu demi satu nilai terkumpul. Sudah beberapa kali terjadi pergantian bermain dan berjaga. Terdengar bel tanda masuk berbunyi. Masing-masing regu menghitung nilai yang diperoleh. Anak-anak berkata jujur, tidak ada yang curang. Semua senang. Kalah atau menang itu biasa. Anak-anak masuk kelas dengan tertib.

3. Jujur Dalam Belajar



Pelajaran jam ketiga adalah pelajaran matematika. Pak Supri memeriksa PR anak-anak. Vemas diam saja. Dia takut karena tidak mengerjakan PR. Tiba giliran Vemas, Pak Supri menegur. Mengapa kamu tidak mengerjakan PR? Saya tidak

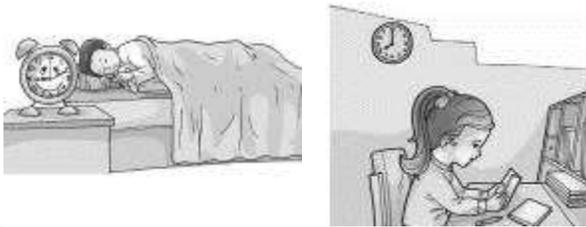
tahu caranya Pak? Perkalian ini sulit sekali, jawab Vemas. Mengapa kamu tidak bertanya kepada Andri? Vemas diam. Pak Supri selalu berpesan, jangan malu malu bertanya kalau tidak bisa. Kita dapat bertanya kepada siapa saja.

Vemas menyadari kalau bersalah. Sejak saat itu dia berani bertanya kalau tidak mengerti atau belum paham. Pepatah mengatakan, malu bertanya sesat di jalan.

B. Kedisiplinan

Disiplin adalah sikap selalu menaati peraturan. Disiplin dimulai dari diri sendiri. Disiplin diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang teratur. Disiplin kita lakukan di rumah di sekolah dan di masyarakat.

1. Disiplin di Rumah



Anak-anakku, mari belajar disiplin di rumah. Kegiatan sehari hari harus dilakukan dengan teratur. Untuk itu perlu adanya jadwal kegiatan. Jadwal kegiatan berguna untuk mengatur waktu sejak bangun tidur sampai mau tidur lagi. Anak yang baik melakukan kegiatan sehari hari sesuai dengan jadwal yang dibuat. Waktu diatur sesuai kebutuhan. Waktu belajar digunakan sebaik baiknya untuk belajar. Waktu bermain digunakan untuk bermain. Pengaturan waktu yang baik sangat menguntungkan diri sendiri. Anak yang disiplin adalah anak yang dapat mengatur waktu kegiatan sehari hari dan dilakukan sesuai jadwal kegiatan, sehingga tidak banyak waktu terbuang.

Berikut ini contoh sikap disiplin di rumah: (1) Tidur dan bangun tepat waktu, (2) Merapikan tempat tidur dan kamar, (3) Makan dengan teratur, (4) Belajar dan

mengerjakan PR, (5) Merapikan mainan setelah bermain, (6) Menjaga kebersihan rumah.

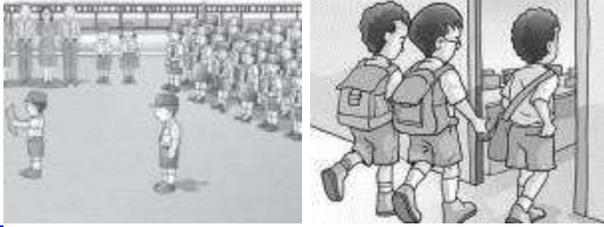
2. Disiplin di Jalan Raya



Di pagi hari saat kalian bersiap untuk berangkat sekolah tentunya tidak lupa berpamitan kepada orang tua. Orang tua sering berpesan hati hati di jalan. Pergi ke sekolah bisa berjalan kaki maupun naik sepeda. Apabila kalian ke sekolah mengendarai sepeda, kalian harus berada di lajur kiri. Di sepanjang perjalanan perhatikan rambu rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas berguna untuk mengatur pengguna jalan. Di jalan raya harus hati hati, tidak boleh ngebut. Juga tidak boleh melanggar aturan jalan raya. Pak polisi sibuk mengatur lalu lintas di tempat tempat tertentu yang ramai. Apabila para pemakai jalan menaati peraturan, tidak akan ada kecelakaan di jalan dan semua aman semua lancar.

Berikut ini contoh sikap disiplin di jalan raya: (1) Menyeberang jalan di tempat penyeberangan, (2) Tidak menerobos lampu merah, (3) Berjalan di sebelah kiri.

3. Disiplin di Sekolah



Setiap hari senin di MIM Karanganyar diadakan upacara bendera. Upacara diadakan untuk melatih kedisiplinan (disiplin berpakaian, disiplin masuk sekolah dan juga disiplin belajar). Untuk mencapai cita cita harus disiplin. Disiplin artinya kalian harus menaati peraturan yang ada, di mana pun tempatnya. Setiap ada aturan atau tata tertib harus ditaati. Jika semua orang menaati aturan, maka hidup ini akan teratur dan tenteram.

Di sekolah juga ada tata tertib. Tata tertib di sekolah harus ditaati semua warga sekolah, apabila melanggar tata tertib akan mendapat hukuman.

Berikut ini contoh sikap disiplin di sekolah: (1) tidak terlambat masuk ke sekolah, (2) melaksanakan jadwal piket, (3) membuang sampah pada tempat sampah, (4) tidak membuat gaduh di kelas, (5) duduk dengan rapi.

4. Disiplin di Masyarakat



Di masyarakat biasanya tidak ada aturan tertulis. Aturan masyarakat berbentuk norma sopan santun. Baik dan buruk menurut kebiasaan masyarakat. Contoh aturan di masyarakat: (a) jangan membunyikan radio atau tv keras keras pada malam hari, (b) jangan bermain di jalan umum, (c) jangan bermain layang

layang di jalan. Aturan-aturan tersebut tidak tertulis namun apabila melanggar kita sendiri yang rugi.

Berikut ini contoh sikap disiplin di masyarakat: (1) Menjaga kebersihan lingkungan, (2) Menjaga keamanan lingkungan, (3) Tidak mengganggu tetangga.

C. Senang Bekerja



Rajin bekerja sebaiknya dimulai sejak kecil. Di rumah kita mendapat pelatihan dari orang tua. Bapak ibu senang dengan anak yang rajin. Banyak pekerjaan yang dapat dilakukan. Masih ingatkah kalian lagu “Bangun Tidur”? Lagu tersebut memberi pelajaran kita harus rajin bekerja sejak kecil. Membantu pekerjaan ibu diawali dari yang ringan contohnya menyapu lantai membersihkan meja atau mencuci piring. Pekerjaan itu kelihatan ringan. Jika tidak sungguh sungguh terasa berat. Kita harus melakukannya setiap hari. Kalau kita lakukan

dengan senang hati, kita meringankan pekerjaan orang tua. Selamat membantu orang tua.

Anak-anaku, kalian semua tentu mempunyai cita-cita. Agar cita-cita kalian tercapai, kalian harus bekerja keras. Dengan bekerja keras, kita belajar bersikap mandiri. Sikap mandiri berarti tidak bergantung kepada orang lain. Dengan bekerja keras, cita-cita kita akan tercapai. Cita-cita tidak akan tercapai bila kita malas. Bekerja keras tidak selalu berarti mencari uang. Banyak kegiatan yang dapat kita sebut bekerja keras. Mengerjakan PR dengan sungguh-sungguh termasuk kerja keras. Mengerjakan ulangan dengan jujur termasuk kerja keras. Membantu ayah membersihkan rumah termasuk kerja keras. Membantu ibu di dapur termasuk kerja keras.

Manfaat Jujur, Disiplin dan Senang Bekerja

Jujur, disiplin dan senang bekerja termasuk perilaku mulia. Kita harus membiasakannya setiap hari. Jujur, disiplin dan senang bekerja banyak manfaatnya.

1. Manfaat jujur diantaranya adalah (1) membuat hati senang, (2) dipercaya orang, (3) disenangi keluarga dan orang lain, (4) punya banyak teman.
2. Sedangkan manfaat disiplin adalah (1) hidup teratur, (2) dapat mengatur waktu, (3) pekerjaan selesai tepat waktu.
3. Senang bekerja bermanfaat untuk (1) melatih hidup mandiri, (2) dapat membantu orang lain, (3) menyelesaikan pekerjaan sendiri, (4) dapat meraih cita-cita.

LAMPIRAN 2
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS
BELAJAR MURID
KELAS EKSPERIMEN
DAN
KELAS KONTROL

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID

Nama Sekolah	: SD Inpres Mariso II Makassar
Kelas	: II A (Kelas Eksperimen)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Waktu	:
Tanggal	:

Berilah tanda check list (✓) pada nilai sesuai pengamatan anda !

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra Pembelajaran				
	1. Tempat duduk masing-masing murid				
	2. Kesiapan menerima pembelajaran				
2	Kegiatan Membuka Pelajaran				
	1. Menjawab pertanyaan guru				
	2. Menjelaskan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai				
3	Kegiatan Inti Pembelajaran				
	1. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran				
	2. Bertanya pada saat penjelasan materi pelajaran				
	3. Interaksi antara murid-guru, murid-materi pelajaran				
	Pemanfaatan Media Pembelajaran				
	1. Interaksi antara murid dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru				

	2. Tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran				
	3. Ketekunan dalam mencari sumber belajar yang diberikan oleh guru				
	Penilaian Proses				
	1. Mengerjakan tugas/latihan yang diberikan guru				
	2. Menjawab pertanyaan guru dengan jelas				
	Penutup				
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/kesimpulan				
Jumlah					
Presntase					
TOTAL PENILAIAN					

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Skor maksimal : 52

Skor minimal : 0

Keterangan Kategori Penilaian Total

0% - 25%

25% - 50%

50% - 75%

75% - 100%

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID

Nama Sekolah	: SD Inpres Mariso II Makassar
Kelas	: II B (Kelas Kontrol)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Waktu	:
Tanggal	:

Berilah tanda check list (✓) pada nilai sesuai pengamatan anda !

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra Pembelajaran				
	3. Tempat duduk masing-masing murid				
	4. Kesiapan menerima pembelajaran				
2	Kegiatan Membuka Pelajaran				
	3. Menjawab pertanyaan guru				
	4. Menjelaskan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai				
3	Kegiatan Inti Pembelajaran				
	4. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran				
	5. Bertanya pada saat penjelasan materi pelajaran				
	6. Interaksi antara murid-guru, murid-materi pelajaran				
	Pemanfaatan Media Pembelajaran				
	4. Interaksi antara murid dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru				

	5. Tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran				
	6. Ketekunan dalam mencari sumber belajar yang diberikan oleh guru				
	Penilaian Proses				
	3. Mengerjakan tugas/latihan yang diberikan guru				
	4. Menjawab pertanyaan guru dengan jelas				
	Penutup				
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/kesimpulan				
	Jumlah				
	Presntase				
	TOTAL PENILAIAN				

Skor maksimal : 52

Skor minimal : 0

Keterangan Kategori Penilaian Total

0% - 25%

25% - 50%

50% - 75%

75% - 100%

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID

Nama Sekolah	: SD Inpres Mariso II Makassar
Kelas	: II A (Kelas Eksperimen)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Waktu	:
Tanggal	:

Berilah tanda check list (✓) pada nilai sesuai pengamatan anda !

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra Pembelajaran				
	5. Tempat duduk masing-masing murid				
	6. Kesiapan menerima pembelajaran				
2	Kegiatan Membuka Pelajaran				
	5. Menjawab pertanyaan guru				
	6. Menjelaskan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai				
3	Kegiatan Inti Pembelajaran				
	7. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran				
	8. Bertanya pada saat penjelasan materi pelajaran				
	9. Interaksi antara murid-guru, murid-materi pelajaran				
	Pemanfaatan Media Pembelajaran				
	7. Interaksi antara murid dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru				

	8. Tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran				
	9. Ketekunan dalam mencari sumber belajar yang diberikan oleh guru				
	Penilaian Proses				
	5. Mengerjakan tugas/latihan yang diberikan guru				
	6. Menjawab pertanyaan guru dengan jelas				
	Penutup				
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/kesimpulan				
	Jumlah				
	Presntase				
	TOTAL PENILAIAN				

Skor maksimal : 52

Skor minimal : 0

Keterangan Kategori Penilaian Total

0% - 25%

25% - 50%

50% - 75%

75% - 100%

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID

Nama Sekolah	: SD Inpres Mariso II Makassar
Kelas	: II B (Kelas Kontrol)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Waktu	:
Tanggal	:

Berilah tanda check list (✓) pada nilai sesuai pengamatan anda !

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra Pembelajaran				
	7. Tempat duduk masing-masing murid				
	8. Kesiapan menerima pembelajaran				
2	Kegiatan Membuka Pelajaran				
	7. Menjawab pertanyaan guru				
	8. Menjelaskan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai				
3	Kegiatan Inti Pembelajaran				
	10. Memperhatikan penjelasan materi pelajaran				
	11. Bertanya pada saat penjelasan materi pelajaran				
	12. Interaksi antara murida-guru, murid-materi pelajaran				
	Pemanfaatan Media Pembelajaran				
	10. Interaksi antara murid dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru				

	11. Tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran				
	12. Ketekunan dalam mencari sumber belajar yang diberikan oleh guru				
	Penilaian Proses				
	7. Mengerjakan tugas/latihan yang diberikan guru				
	8. Menjawab pertanyaan guru dengan jelas				
	Penutup				
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman/kesimpulan				
Jumlah					
Presntase					
TOTAL PENILAIAN					

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Skor maksimal : 52

Skor minimal : 0

Keterangan Kategori Penilaian Total

0% - 25%

25% - 50%

50% - 75%

75% - 100%

LAMPIRAN 3
ABSENSI MURID
KELAS EKSPERIMEN
DAN
KELAS KONTROL

DAFTAR HADIR

MURID KELAS II A SD INPRES MARISO II MAKASSAR

(KELAS EKSPERIMEN)

No.	Nama Siswa	L/P	Pertemuan				KET
			1 (Pretest)	2	3	4 (Posttest)	
1.	A. Muh. Zikra Al Kautsar	L					
2.	Abd. Rahim J	L					
3.	Aditya Ananda Pratama	L					
4.	Habel y Molle	L					
5.	Muh. Fauzan	L					
6.	Muh. Ridwan Ramadhan	L					
7.	Muh. Try Rasya	L					
8.	Muh. Yunus Pratama	L					
9.	Yannuar Edi Setiawan	L					
10.	Yusril	L					
11.	Alfira Yuniar	P					
12.	Alifqa Khusnul Khotimah	P					

13.	Amelya Rusli	P					
14.	Aura Alwi	P					
15.	Ayuk Widya Sari	P					
16.	Cinta Denisy Putri	P					
17.	Citra Aprelia Selviana	P					
18.	Febyanti	P					
19.	Mutiara Aprilia Nurazizah	P					
20.	Naadiatul Izzah	P					
21.	Natasyah Salsabilah	P					
22.	Naura Fahrani	P					
23.	Nur Annisa R	P					
24.	Safa Alzena Ramadhani	P					
25.	Sahrani Patika Sari	P					
26.	Widyawati	P					

DAFTAR HADIR

MURID KELAS II B SD INPRES MARISO II MAKASSAR

(KELAS KONTROL)

No.	Nama Siswa	L/P	Pertemuan				KET
			1 (Pretest)	2	3	4 (Posttest)	
1.	Ahmad Khoirul Anam	L					
2.	Cakra Aditya Anwar	L					
3.	Herul	L					
4.	Muh. Afnal Adhiat	L					
5.	Muh. Akbar	L					
6.	Muh. Faiz Pradana	L					
7.	Muh. Halim	L					
8.	Muh. Nurfilari R	L					
9.	Putra Andira Bakri	L					
10.	Rama Hermansyah	L					
11.	Syahrul Alam	L					
12.	Annisa Ayudiah Putri	P					

13.	Fitria Bakri	P					
14.	Herdina	P					
15.	Najwa Rafila Sausan	P					
16.	Nurfairah	P					
17.	Nurhanisa Apriliyani	P					
18.	Nurhasiva	P					
19.	Nurjanna	P					
20.	Nurzakilah Azzahra Akbar	P					
21.	Risqillah Khalisa	P					
22.	Salsa Fadhila	P					
23.	Asisah Nur Anjarwaty	P					
24.	St. Nurhafisa Syam	P					
25.	St. Nurhaliza	P					
26.	Dita Fadelina	P					

LAMPIRAN 4
LEMBAR *PRETEST*
KELAS EKSPERIMEN
DAN
KELAS KONTROL

SOAL PILIHAN GANDA

(PREETEST)

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Yang merupakan perbuatan jujur adalah
 - a. mencuri
 - b. berbuat curang
 - c. tidak menyontek saat ujian
2. Jika kita berbuat jujur, hati kita menjadi
 - a. Gelisah
 - b. Sedih
 - c. tenang
3. Yang termasuk sikap disiplin adalah
 - a. Bangun kesiangan
 - b. Terlambat berangkat ke sekolah
 - c. Berangkat sekolah tepat waktu
4. Contoh disiplin di jalan adalah
 - a. Menyeberang di tempat penyeberangan
 - b. Menyeberang sembarangan
 - c. Menerobos lampu merah
5. Alin suka membantu ayah ibunya karena
 - a. Alin suka bekerja keras
 - b. Alin anak yang malas
 - c. Alin tidak suka sekolah
6. Yang dianggap kerja keras adalah..
 - a. Bayu tidak membantu ibu membersihkan rumah
 - b. Bayu menyontek saat ujian
 - c. Bayu mengerjakan PR
7. Bekerja sama dalam mengerjakan ulangan adalah perbuatan yang
 - a. Baik
 - b. Dianjurkan
 - c. Tidak baik
8. Orang yang jujur bermanfaat bagi..
 - a. Diri sendiri
 - b. Bapak ibu
 - c. Pak guru
9. Kita mengendarai sepeda menggunakan jalur

a. Pinggir

b. Tengah

c. Kiri

10. Zebra Cross adalah tempat untuk ..

a. Berhenti

b. Menyeberang

c. Parkir

LAMPIRAN 5
LEMBAR *POSTTEST*
KELAS EKSPERIMEN
DAN
KELAS KONTROL

SOAL PILIHAN GANDA

(*POSTTEST*)

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

11. Orang yang jujur bermanfaat bagi..
 - d. Diri sendiri
 - e. Bapak ibu
 - f. Pak guru
 - d. Pinggir
 - e. Kiri
 - f. Tengah
12. Yang merupakan perbuatan jujur adalah
 - d. mencuri
 - e. berbuat curang
 - f. tidak menyontek saat ujian
 - d. Berhenti
 - e. Menyeberang
 - f. Parkir
13. Jika kita berbuat jujur, hati kita menjadi
 - d. Gelisah
 - e. Sedih
 - f. tenang
 - d. Menyeberang di tempat penyeberangan
 - e. Menyeberang sembarangan
 - f. Menerobos lampu merah
14. Yang termasuk sikap disiplin adalah
 - d. Bangun kesiangan
 - e. Terlambat berangkat ke sekolah
 - f. Berangkat sekolah tepat waktu
 - d. Alin suka membantu ayah ibunya karena
 - d. Alin suka bekerja keras
 - e. Alin anak yang malas
 - f. Alin tidak suka sekolah
15. Kita mengendarai sepeda menggunakan jalur
 - d. Baik
 - e. Tidak Baik
16. Zebra Cross adalah tempat untuk ..
 - d. Berhenti
 - e. Menyeberang
 - f. Parkir
17. Contoh disiplin di jalan adalah
 - d. Menyeberang di tempat penyeberangan
 - e. Menyeberang sembarangan
 - f. Menerobos lampu merah
18. Alin suka membantu ayah ibunya karena
 - d. Alin suka bekerja keras
 - e. Alin anak yang malas
 - f. Alin tidak suka sekolah
19. Bekerja sama dalam mengerjakan ulangan adalah perbuatan yang
 - d. Baik
 - e. Tidak Baik

- f. Dianjurkan
20. Yang dianggap kerja keras adalah..
- d. Bayu tidak membantu ibu
membersihkan rumah
 - e. Bayu menyontek saat ujian
 - f. Bayu mengerjakan PR

LAMPIRAN 6
KUNCI JAWABAN *PRETEST* DAN *POSTTEST*
KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

(PREETEST)

1. C
2. C
3. C
4. A
5. A
6. C
7. C
8. A
9. C
10. B

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

(POSTTEST)

1. A
2. C
3. C
4. C
5. B
6. B
7. A
8. A
9. B
10. C

LAMPIRAN 7

**NILAI *PRETEST* DAN *POSTTES* KELAS
EKSPERIMEN**

DAN

KELAS KONTROL

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas II A (Eksperimen)

No.	Nama	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A. Muh. Zikra Al Kautsar	70	100
2	Abd. Rahim J	60	80
3	Aditya Ananda Pratama	80	90
4	Habel y Molle	70	80
5	Muh. Fauzan	80	90
6	Muh. Ridwan Ramadhan	70	100
7	Muh. Try Rasya	60	60
8	Muh. Yunus Pratama	50	80
9	Yannuar Edi Setiawan	70	100
10	Yusril	60	70
11	Alfira Yuniar	80	80
12	Alifqa Khusnul Khotimah	80	90
13	Amelya Rusli	70	90

14	Aura Alwi	50	70
15	Ayuk Widya Sari	70	90
16	Cinta Denisy Putri	50	80
17	Citra Aprelia Selviana	90	90
18	Febyanti	50	70
19	Mutiara Aprilia Nurazizah	90	100
20	Naadiatul Izzah	80	100
21	Natasyah Salsabilah	70	100
22	Naura Fahrani	60	90
23	Nur Annisa R	50	70
24	Safa Alzena Ramadhani	60	90
25	Sahrani Patika Sari	50	80
26	Widyawati	50	80
Jumlah		1720	2220
Rata-rata		66,15	85,38

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas II B (Kontrol)

No.	Nama	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Khoirul Anam	70	100
2	Cakra Aditya Anwar	80	80
3	Herul	90	70
4	Muh. Afnal Adhiat	60	80
5	Muh. Akbar	70	80
6	Muh. Faiz Pradana	70	70
7	Muh. Halim	60	80
8	Muh. Nurfilari R	50	60
9	Putra Andira Bakri	60	80
10	Rama Hermansyah	60	70
11	Syahrul Alam	70	70
12	Annisa Ayudiah Putri	60	70
13	Fitria Bakri	70	70
14	Herdina	70	90
15	Najwa Rafila Sausan	80	100
16	Nurfairah	60	70
17	Nurhanisa Apriliyani	60	80
18	Nurhasiva	70	90
19	Nurjanna	50	70
20	Nurzakilah Azzahra Akbar	60	90

21	Risqillah Khalisa	70	90
22	Salsa Fadhila	70	100
23	Asisah Nur Anjarwaty	70	90
24	St. Nurhafisa Syam	80	100
25	St. Nurhaliza	50	60
26	Dita Fadelina	60	80
Jumlah		1720	2090
Rata-rata		66,15	80,38

LAMPIRAN 8
HASIL UJI SPSS

1. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Nilai_Pretest	Eksperimen	Mean	66.15	2.547	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.91	
			Upper Bound	71.40	
		5% Trimmed Mean		65.73	
		Median		70.00	
		Variance		168.615	
		Std. Deviation		12.985	
		Minimum		50	
		Maximum		90	
		Range		40	
		Interquartile Range		30	
		Skewness		.200	.456
		Kurtosis		-1.042	.887
		Kontrol	Mean		66.15
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	62.18	
			Upper Bound	70.12	
	5% Trimmed Mean			65.85	
	Median			70.00	
	Variance			96.615	
	Std. Deviation			9.829	
	Minimum			50	
	Maximum			90	
Range			40		
Interquartile Range		10			
Skewness		.335	.456		
Kurtosis		.162	.887		

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Pretest	Eksperimen	.162	26	.076	.897	26	.013
	Kontrol	.196	26	.012	.906	26	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai_Pretest	Eksperimen	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%
	Kontrol	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%

```

Nilai_Pretest Stem-and-Leaf Plot
for
Kelas= Eksperimen
Frequency      Stem & Leaf
7.00          5 . 0000000
.00           5 .
5.00          6 . 00000
.00           6 .
7.00          7 . 0000000
.00           7 .
5.00          8 . 00000
.00           8 .
2.00          9 . 00
1.00 Extremes (>=90)
Stem width:   10
Each leaf:    1 case(s)

```

```

Nilai_Pretest Stem-and-Leaf Plot
for
Kelas= Kontrol
Frequency      Stem & Leaf
3.00          5 . 000
.00           5 .
9.00          6 . 000000000

```

2. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error
Nilai_Posttest	Eksperimen	Mean	85.38	2.235
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	80.78	
		Upper Bound	89.99	
		5% Trimmed Mean	85.85	
		Median	90.00	
		Variance	129.846	
		Std. Deviation	11.395	
		Minimum	60	
		Maximum	100	
		Range	40	
		Interquartile Range	13	
		Skewness	-.366	.456
	Kurtosis	-.613	.887	
	Kontrol	Mean	80.38	2.385
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	75.47	
		Upper Bound	85.30	
		5% Trimmed Mean	80.43	
		Median	80.00	
		Variance	147.846	
		Std. Deviation	12.159	
		Minimum	60	
Maximum		100		
Range	40			
Interquartile Range	20			
Skewness	.211	.456		
Kurtosis	-.899	.887		

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Posttest	Eksperimen	.196	26	.012	.905	26	.020
	Kontrol	.188	26	.019	.909	26	.025

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai_Posttest	Eksperimen	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%
	Kontrol	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%

Nilai_Posttest Stem-and-Leaf Plot for
Kelas= Eksperimen

```

Frequency      Stem & Leaf
1.00 Extremes  (= <60)
4.00          7 . 0000
.00           7 .
7.00          8 . 0000000
.00           8 .
8.00          9 . 00000000
.00           9 .
6.00         10 . 000000
  
```

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)

3. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Nilai_Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.441	1	50	.069

ANOVA

Nilai_Pretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.000	1	.000	.000	1.000
Within Groups	6630.769	50	132.615		
Total	6630.769	51			

4. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Nilai_Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	50	.935

ANOVA

Nilai_Posttest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	325.000	1	325.000	2.341	.132
Within Groups	6942.308	50	138.846		
Total	7267.308	51			

5. Uji T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

T pretest

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai_Pretest	1	26	66.15	12.985	2.547
	2	26	66.15	9.829	1.928

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai_Pretest	Equal variances assumed	3.441	.069	.000	50	1.000	.000	3.194	-6.415	6.415
	Equal variances not assumed			.000	46.568	1.000	.000	3.194	-6.427	6.427

6. Uji *T-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai_Posttest	1	26	85.38	11.395	2.235
	2	26	80.38	12.159	2.385

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_Posttest	Equal variances assumed	.007	.935	1.530	50	.132	5.000	3.268	-1.564	11.564
	Equal variances not assumed			1.530	49.791	.132	5.000	3.268	-1.565	11.565

LAMPIRAN 9
DOKUMENTASI

Gambar Pemberian *Pretest* Kelas Eksperimen



Gambar Pemberian *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar Media Pembelajaran *Index Card Match*



Gambar Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media Pembelajaran *Index Card Match*





Gambar Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar Pemberian *Posttest* Kelas Eksperimen



Gambar Pemberian *Posttest* Kelas Kontrol



RIWAYAT HIDUP

Darmawati. Dilahirkan di Kampung Lempangan Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan



(Pangkep) 10 Maret 1995, dari pasangan ayahanda Nuntung dan Ibunda Hasbiah. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2001 di SD Negeri 37 Turungan Kabupaten Pangkep dan tamat tahun 2007, tamat SMP Negeri 21 Makassar tahun 2010, dan tamat Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar 2013. Pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan pada program sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2018.