

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkah lakunya berkembang. Sadar atau tidak, proses ini sebenarnya telah dilakukan manusia sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Slameto (2017 :2) menyatakan bahwa “ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan , sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya “. Oemar Hamalik (2014:36)menyatakan bahwa “ Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya

2.1.2 Pengertian Mengajar

Slameto (2017:29) menyatakan bahwa“Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus”.

Kajian Nasution dalam buku Muhammad Fathurrohman (2015:1) menyatakan bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada peserta didik, dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik. Mengajar tipe ini dianggap berhasil apabila peserta didik mampu menguasai pengetahuan yang ditransfer oleh pendidik sebanyak- banyaknya. Kedua, mengajar adalah penyampaian kebudayaan kepada peserta didik.

Aunurrahman (2012:34) menyatakan bahwa “Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Situasi ini harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah di siapkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas ini dapat disimpulkan mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswanya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian pembelajaran yang tercakup dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Trianto (2016:17) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”. Ngilimun (2017:12) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan”. Moh suardi Syofrianisda (2018:7) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan pada hubungan timbal balik dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Menurut Ahmad Susanto (2017:5) “Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Menurut Purwanto (2017:54) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik”. Nawawi dalam Ahmad Susanto (2017:5) “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya sehingga dihasilkan suatu tingkat keberhasilan yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes dalam belajar.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada siswa ada 2 yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Slameto (2017:54) menyatakan bahwa “Belajar dipengaruhi dua faktor yaitu; faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi; faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor dan faktor kelelahan. Dan faktor ekstern meliputi; faktor keluarga, sekolah dan masyarakat”. Siregar dan Nara (2018:53) menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah cita-cita atau aspirasi belajar, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar, kondisi lingkungan pembelajar, unsur-unsur dinamis belajar, dan upaya guru dalam membelajarkan pembelajaran”. Andi Setiawan (2017: 112) mengatakan:

Belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang kaitannya dengan diri orang pribadi tersebut selaku menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar terdiri atas faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri dan luar diri. Faktor dari dalam diri yaitu jasmani dan fisik, sedangkan faktor luar diri yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Model pembelajaran dapat digunakan dalam membantu rencana pembelajaran yang telah disusun untuk mencapai tujuan yang lebih baik.

Joyce dan Weil dalam buku Rusman (2017:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas”. Sofan Amri dalam Ruman (2017:4) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan ciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”. Istarani (2016:1) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajarmengajar”.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebagai pendekatan yang digunakan dalam proses penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

2.1.7.1 Pengertian Model *Index Card Match*

Menurut Fatah Yasin dalam Azhar Arsyad (2018: 163) Model *Index Card Match* (mencari pasangan jawaban) yaitu suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. *Index Card Match* suatu strategi pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal sekaligus jawaban. Hubungan antara *Inex Card Match* dengan aktifitas belajar murid adalah karen didalam model ini terdapat education games, dalam artian suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikanyang bersifat mendidik.

Index Card Match (mencocokkan kartu) adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan teman sekelas. Teknik *Index Card Match* melibatkan murid secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga murid lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati proses pembelajaran karena cara ini dikemas seperti sebuah permainan. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan cara ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekalpengetahuan.

Model ini biasanya digunakan untuk mengajarkan kat-kata atau kalimat dengan paangannya misalnya soal dan jawaban. Model ini bisa dikatakan sebuah permainan karena murid ditantang untuk menemukan pasangannya dengan cocok (pertanyaan dan jawaban).

Metode *Index Card Match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Metode ini membuat murid senang. Unsur permainan yang terkadang dalam metode ini tentunya membuat belajar tidak membosankan, tentu saja penjelasan aturan permainan perlu diberikan kepada murid agar metode ini menjadilebih

efektif. Metode ini sangat tepat untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan.

Dengan demikian model ini membuat murid terbiasa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran siswa meningkat. Siswa saling bekerjasama dan saling membantu menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu pembelajaran aktif dan kemampuan mengajar melalui kegiatan bekerja sama kelompok kecil yang memungkinkan memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

2.7.1.2 Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Model *Index Card Match*

Azhar Arsyad (2018: 165) Strategi pembelajaran tipe *index card match* ditunjukkan untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Sama halnya dengan strategi pembelajaran lain, dalam strategi *index card match* terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi *index card match* adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
- 2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas bersisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- 8) Setelah semua siswa 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 tersebut dijawab oleh pasangannya.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Silerman menyatakan langkah-langkah strategi index card match itu sebagai berikut:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan dikelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas pertanyaan masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan percobaan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapat kartujawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada dikartu mereka).
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membaakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka strategi index card match merupakan salah satu strategi aktif karena melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus merencanakan secara maksimal agar

tercapai tujuan pembelajaran dari beberapa langkah-langkah diatas, peneliti memilih langkah-langkah menurut pendapat silberman karena lebih rinci dan mudah dipahami sehingga lebih mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Model *Index Card Match*

Setiap model *index card match* sama dengan model-model lainnya, yang memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diimplementasikan pada proses pembelajaran. Marwan (2018 : 75) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan model *Index card match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *Index card match* adalah :

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

Sedangkan kelemahan *Index card match* adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- 2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
- 3) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

2.1.8 Media Kartu.

2.1.8.1 Pengertian Media Kartu

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang artinya adalah perantara. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima pesan (dala proses komunikasi).

Media bukan hanya berupa alat atau bahan, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan murid dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Syarat ini sejalan dengan esensitas sebuah media dalam pengajaran. Selain hal tersebut, sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi efektif dan psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Menurut Sadiman (2015: 16) fungsi media adalah :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas,
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.

Dengan demikian, yang dimaksud media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Secara garis besar media pendidikan terbagi menjadi tiga yaitu media audio, audio visual dan media visual dua dimensi. Media visual dua dimensi ada dua macam yaitu media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan media visual dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah media gambar yang diturunkan menjadi media kartu dalam penelitian ini.

Ditambah lagi bahwa “Media Kartu” adalah media visual, pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berfungsi untuk menari perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau mengiasi fakta Sadiman (2015 : 15). Media gambar yang satu saja dan monoton serta hanya dipasang di dinding kurang menarik perhatian siswa. Maka untuk mengantisipasi hal tersebut, media gambar dimodifikasi menjadi mediakartu bergambar agar lebih jelas, menarik, dengan tema bervariasi terkait dengan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam kombinasi warna yang menarik dan mencolok.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka yang dimaksud dengan media kartu dalam penelitian ini adalah media visual dua dimensi pada bidang yang tidak teransparan, berupa kartu bergambar tematik dan kongkretisasi yang bersifat abstrak tentang pengalaman anaksehari-hari.

2.1.8.2 Macam-Macam Media Pembelajaran

Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal saat ini, dari yang sederhana sampai yang bertekhnologi tinggi, dari mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Media pengajaran sesungguhnya merupakan bagian dari sumber pengajaran yang didalamnya pengajaran disampaikan. Dalam hubungan ini terdapat dua unsur yang terkandung dalam media pengajaran, yaitu 1) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan yang selanjutnya disebut sebagai perangkat lunak (software), dan 2) alat penampil atau perangkat keras (hardware).

Contoh yang berkenaan dengan ini dikemukakan oleh Abudin Nata (2009: 299). berikut ini : Seorang guru yang akan mengajarkan tentang pengucapan kata-kata bahasa asing, kemudian bahwa pengajaran tersebut direkam dalam cassatte-recorder. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut diperdagangkan kepada siswaa di kelas atas laboratorium bahasa, dan para siswa menirukan mengucapkan kata-kata tersebut. Contoh media pengajaran yang demikian itu antara lain video cassate, film, radio, overhead transparency, buku cetak dan sebagainya.

Sementara itu Pupuh Faturrahman dan M. Sobry Sutikno (2010; 67-68) membagi jenis-jenis media berdasarkan jenisnya, keadaanya, meliputnya, serta

pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam auditif, visual, dan media audio visual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemamouan suara saja seperti radio cassater recorder, piring hitam. Media visual adalah media yang mengandalkan indera pengelihatan media visual ini dalah yang menampilkan atau symbol yang bergerak, seperti film strip (film rangkai), foto gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Sedangkan media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang pertama dan yang kedua.

Dilihat dari segi keadaanya media audio visual dibagi menjadi audiovisual murni yaitu unsur suara ataupun unsur gambar berasal dari suatu sumber, sedangkan audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi dua, yaitu pertama, media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan rang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Kedua, media dengan daya liput yang terbatas oleh tempat yang khusus yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap. Sedangkan jika dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi atas media sederhana, yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan harga murah, cara pembuatan mudah, dan penggunaanya tidak sulit, media kompleks yakni media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak mudah dibuat dengan harga relatif mahal.

Dari beberapa jenis bentuk dan karakteristik media sebagaimana diuraikan diatas, dapat menjadi perhatian dan pertimbangan agar dapat dimiliki media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran.

2.1.8.3 Manfaat Penggunaan Media kartu

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal konkrit, bahkan dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan

dengan hal-hal yang bersifat kompleks dan berada dibalik realitas. Karena itu media memiliki adil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Kemp dan Dayton Dalam Rahadi (2004;13) mengidentifikasi beberapa manfaat dari media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Penyampaian materi pembelajaran dapatdiperagakan.

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terdapat satu konsep materi pembelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam itu dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara beragam, setiap siswa melihat atau mendengarkan uraian suatu materi pembelajaran melalui media yang sama seperti yang diterima siswalain.

2) Proses pembelajaran media lebih jelas danmenarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna bik secara alami, maupun manipulasi, materi pembelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas lengkap dan menarik perhatian siswa.

3) Proses pembelajaran lebihinteraktif.

Jika dipilih dan dirancang secara baik media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

4) Efisiensi Dalam Waktu DanTenaga.

Keluhan yang selama ini kita dengar dari guru adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering kali guru

menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia.

5) Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efektif tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

6) Media Memungkinkan Proses Belajar Dapat Dilakukan Dimana Saja Dan Kapan Saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

7) Media Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Siswa Terhadap Materi Dan Proses Belajar.

8) Mengubah Peran Guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain sebagai perantara dalam menyampaikan proses pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa, jumlah waktu belajar mengajar dikurangi, serta bahan pelajaran dapat diulangi sesuai dengan kebutuhan dan atau disimpan untuk digunakan pada saat yang lain.

2.1.9 Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk menciptakan tujuan yang diharapkan. IPS sebagai bidang studi memiliki gerapan yang dipelajari cukup luas, bidang gerapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan di masyarakat. Menurut Wahidmurni (2017; 17) "Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial".

Sedangkan menurut Winataputra (2010: 30) “IPS adalah suatu studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner”. Menurut Wahidmurni (2017; 17) bahwa “Tujuan utama pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung.

Permediknas no. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS, yaitu agar siswa memiliki keterampilan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Bentuk-Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budaya. Budaya masyarakat merupakan tata cara kehidupan manusia sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaul dalam kehidupan sehari-hari.

Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Dengan demikian, tidak perlu ada anggapan bahwa budaya tertentu lebih tinggi daripada budaya lainnya. Keanekaragaman

budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama. Adapun, setiap suku bangsa di Indonesia memiliki budayanya masing-masing. Budaya tiap suku itu disebut sebagai budaya daerah yang memperkaya budayanasional.

Apa saja bentuk keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia? Berikut penjelasannya :

a. Pakaian Adat

Pakaian adat Indonesia adalah salah satu kebudayaan yang perlu dilestarikan. Baju adat menjadi ciri khas tiap daerah sekaligus menumbuhkan kecintaan pada tanah air. Masing-masing daerah atau provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Perbedaan pakaian adat tersebut menunjukkan kekayaan budaya di negara kita.

Berikut ini macam-macam pakaian adat dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia : Ulee Balang (Aceh), Bundo Kandung (Sumatera Barat), Ulos (Sumatera Utara), Aesan Gede (Sumatera Selatan), Teluk Belanga (Kepulauan Riau), Kebaya Laboh dan Kurung Cekak Musang (Provinsi Riau), Baju Betabur (Bengkulu), Baju Kurung (Provinsi Jambi), dll.

b. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu. Di Indonesia terdapat berbagai macam rumah adat yang tersebar di berbagai provinsi.

Rumah adat menjadi satu di antara representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat. Dengan wilayah yang begitu luas, membuat Indonesia memiliki banyak faktor perbedaan budaya di setiap daerah. Keberagaman tersebut merupakan ciri khas dan kekuatan bangsa Indonesia yang tidak dimiliki oleh negara lain. Dengan memiliki ribuan pulau dan ratusan juta penduduk, Indonesia merupakan satu di antara negara yang memiliki ragam budaya yang sangat kaya. Satu di antara keberagaman yang ada di Indonesia adalah adanya rumah adat di masing-masing daerah. Rumah adat di Indonesia sangat beragam dan

mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan, serta kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban. Bentuk keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia selanjutnya adalah rumah adat. Rumah adat dimiliki oleh berbagai suku bangsa dan disesuaikan dengan fungsi dan keadaan geografis di daerah tersebut.

Berikut ini rangkuman tentang macam-macam rumah adat yang ada di Indonesia : Rumah Adat Aceh (Krong Bade), Rumah Adat Sumatera Utara (Bolon), Rumah Adat Sumatera Barat (Rumah Gadang) Rumah Adat Riau (Selaso Jatuh Kembar), Rumah Adat Jambi (Panggung Kajang Leko), Rumah Adat Sumatera Selatan (Limas), Rumah Adat Banten (Badui/Baduy), Rumah Adat Betawi (Kebaya).

c. Tarian Tradisional

Bentuk keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia selanjutnya adalah tarian tradisional. Setiap provinsi di Indonesia memiliki tarian tradisional yang memiliki ciri khas masing-masing.

Tari tradisional merupakan salah satu bentuk kebudayaan dibidang kesenian yang diciptakan dengan maksud dan tujuan tertentu dan dilestarikan secara turun-temurun. Berikut tarian tradisional dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia : Tari Coket (Betawi, DKI Jakarta), Tari Remo (Jombang, Jawa Timur), Tari Indang (Sumatera Barat), Tari Legong (Bali), Tari Bungong Jeumpa (Aceh), Saman (Aceh), Tor Tor (Tapanuli Utara), Tari Piring (Minangkabau), Tari Sekapur Sirih (Jambi), Tari Lilin (Minangkabau).

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua manusia dan berlangsung sepanjang hayatnya yang tidak pernah lepas dari manusia. Karena belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. IPS sebagai suatu mata pelajaran yang dipelajari di SD memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial yang di dasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata Negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Dimana IPS mempelajari semua hal tentang pribadi masyarakat.

Salah satu cara agar pembelajaran yang disampaikan dapat memberi pengalaman yang langsung nyata, menyenangkan dan menarik minat siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Dan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tersampaikan serta memperoleh hasil yang maksimal, maka di dalam proses pembelajaran tersebut guru menggunakan Model pembelajaran *Index Card Matc* yang merupakan model yang sangat kreatif dan sangat menyenangkan, dimana rangkaian penyajian materi ajar diawali dengan penyampaian materi, lalu siswa disuruh untuk mencari pasangan agar dapat bekerja sama dalam pembelajaran, kemudian siswa berpasangan akan mencari jawaban dari gambar yang akan disediakan oleh guru. Dengan menggunakan Model pembelajaran *Index Card Matc* dalam proses belajar mengajar akan lebih merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dengan Model pembelajaran *Index Card Matc* diharapkan hasil belajar siswa di Kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju, dapat meningkat dan mencapai nilai ketuntasan yang di tetapkan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model pembelajaran *Index Card Matc* dengan berbantuan media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju, Kec. Sunggal Tahun Ajar 2022/2023”.

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.
2. Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswanya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan pada hubungan timbal balik dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan tertentu.
4. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya sehingga dihasilkan suatu tingkat keberhasilan yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes dalam belajar.
5. Model pembelajaran adalah sebagai pendekatan yang digunakan dalam proses penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
6. Model *Index Card Match* yaitu suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan
7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk menciptakan tujuan yang diharapkan.