

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menentukan perkembangan individu dan bagi kehidupan suatu bangsa. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan usaha belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu bertumbuh sebagai pribadi yang utuh. Manusia tumbuh melalui belajar oleh karena itu sebagai pengajar kalau ia berbicara tentang belajar, tidak akan melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan proses belajar merupakan proses kegiatan yang tidak akan terpisahkan. Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kecerdasan sumber daya manusia, karena itu matematika telah diperkenalkan kepada siswa

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 42

<sup>2</sup> Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), hal 1

sejak tingkat PAUD, sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sampai sekolah menengah atas (SMA). Di tingkat sekolah dasar (SD) siswa berada pada kisaran umur 7 sampai 12 tahun, pada tahap ini siswa masih berfikir pada fase operasional konkret.<sup>3</sup> Sedangkan pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi serta berpadu pada perkembangan IPTEK. Hal ini menunjukkan bahwa matematika SMP tetap memiliki ciri-ciri yang dimiliki matematika, yaitu objek kejadian yang abstrak serta berfikir deduktif konsisten.<sup>4</sup> Sedangkan matematika pada sekolah menengah atas (SMA) berfungsi sebagai alat, pola pikir dan ilmu atau pengetahuan. Ketiga fungsi itu hendaknya dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika disekolah.<sup>5</sup>

Menuntut ilmu merupakan salah satu bentuk ibadah dalam agama islam. Bukan hanya dalam ilmu agama (tauhid) saja, tetapi dalam ilmu-ilmu lainnya termasuk ilmu pengetahuan umum yaitu salah satunya matematika. Bahkan ditegaskan lagi dalam ayat Al-Qur'an bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan diantara kita.

---

<sup>3</sup>Asrul Karim, 2013, "Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)" dalam <http://asrulkarimpgsd.blogspot.nl/2013/09/pembelajaran-matematika-di-sekolah.html?m=1> 07:45 AM 4 oktober 2014

<sup>4</sup>Eprints "Hakikat Matematika" dalam <http://eprints.uny.ac.id/9151/3/bab%202%20-%2008301244043.pdf> 07:55 AM 4 oktober 2014

<sup>5</sup>Trilius Rukmana, 2011, "Pengertian Matematika" dalam <https://triliusrukmana.files.wordpress.com/2011/12/bab-ii-ana2.pdf> 08:09 AM 5 oktober 2014

Allah berfirman:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadilah:11)<sup>6</sup>

Maka dari itu sebagai seorang muslim kita diwajibkan menuntut ilmu setinggi-tingginya. Karena dalam islam menuntut ilmu merupakan sebuah ibadah. Bukan hanya ilmu-ilmu agama seperti fiqih, ulumul hadist, dn sebagainya tetapi juga ilmu-ilmu umum seperti kedokteran, matematika kesehatan dan lain-lain.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas kalau dibanding dengan disiplin ilmu yang lain. Karena itu kegiatan pembelajaran matematika seyogjanya juga tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain. Karena peserta didik yang belajar matematika itupun berbeda-beda pula kemampuannya, maka kegiatan belajar dan mengajar haruslah diatur sekaligus memperhatikan kemampuan yang belajar dan hakekat matematika.<sup>7</sup>

Saat ini masih banyak peserta didik yang beranggapan matematika adalah pelajaran yang susah, menakutkan, rumit, begitu banyak rumus, perhitungan, dan masih banyak lagi. Namun jika kita mau mendalami matematika ada begitu banyak metode pembelajaran, alat peraga, dan permainan-permainan dalam

<sup>6</sup> *Al-quran terjemah dan tafsir per kata*, (bandung: pondok yatim al hilal) hal 543

<sup>7</sup> Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, hal 1

matematika yang menyenangkan dan mudah memahamkan peserta didik tentang konsep matematika. Pada dasarnya matematika itu adalah belajar konsep, oleh karena itu kita perlu hati-hati dalam menanamkan konsep matematika tersebut.

Matematika bersifat sangat abstrak, yaitu berkenan dengan konsep-konsep abstrak dan penalarannya deduktif.<sup>8</sup> Dengan menggunakan bahasa matematika yang penalarannya deduktif, diperoleh teorema, yang kemudian dikembangkan menjadi teorem-teorema yang pada akhirnya dapat diaplikasikan ke ilmu-ilmu lain yang bermanfaat untuk kehidupan di dunia ini.<sup>9</sup> Dalam matematika setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar pengetahuan yang telah ia peroleh menjadi tahan lama dan tidak gampang terlupakan. Sehingga akan melekat dalam pola pikir dan ingatan dan tindakannya. Maka dari itu setelah peserta didik diberikan pemahaman mengenai suatu konsep diperlukan diadakan penguatan guna menguatkan ingatan peserta didik.

Ingatan adalah apa yang diingat atau teringat ataupun yang terbayang dalam pikiran, ataupun daya batin untuk mengingat, menyimpan barang, apa yang pernah diketahui.<sup>10</sup>

Adapun tahapan ingatan adalah:

1. Tahapan Encording: Adalah tahap diperkenalkan sesuatu.
2. Tahapan Storage Stage: Adalah tahap menerima atau menyimpan informasi.
3. Tahapan Retrievel Stage: Adalah tahap mengingat kembali suatu informasi yang telah diperoleh.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005), hal 35

<sup>9</sup> Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang 1990), hal 1

<sup>10</sup> Imam Malik, *Pengantar Psikologi*, Yogyakarta: PT. Teras, 2011. hal 39

Macam ingatan:

1. Ingatan Jangka Pendek (STM)

Ingatan jangka pendek menyimpan informasi melalui suara atau bunyi. Siswa menyimpan atau menangkap informasi (materi pembelajaran) dari apa yang telah disampaikan atau dijelaskan oleh guru.

2. Ingatan Jangka Panjang (LTM)

Sementara ingatan jangka panjang menyimpan informasi melalui bahasa atau makna. Siswa menyimpan atau menangkap informasi (materi pembelajaran) dari apa yang telah disampaikan guru atau dijelaskan guru dan juga siswa paham betul dengan apa yang telah disampaikan oleh guru sehingga informasi (materi pembelajaran) itu akan tertanam dalam ingatan siswa. (tokoh : Shiffrin dan Atkinson)<sup>12</sup>

Berdasarkan definisi di atas ingatan diklasifikasikan menjadi beberapa macam. Di antara macam-macam ingatan terdapat ingatan jangka pendek dan ingatan jangka panjang. Pada saat seorang siswa baru ditanami suatu konsep, konsep tersebut akan tertanam pada ingatan jangka pendek mereka, namun jika dalam penanaman konsep tadi disertakan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah daya ingat peserta didik juga berguna untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru maka bukan tidak mungkin konsep tadi akan tertanam pada ingatan jangka panjang mereka. Untuk itu dalam proses pembelajaran matematika guru harus mampu memahamkan peserta didik dengan konsep matematika yang diajarkan dan juga harus mampu menanamkan pemahaman peserta didik tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka.

---

<sup>11</sup> *Ibid*, hal 39-40

<sup>12</sup> Uswah Wardana, *Psikologi Umum*, Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004. hal. 109-113

Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.<sup>13</sup> Mel Silberman memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius menjadi apa yang disebut dengan belajar aktif (*active learning*) yaitu:

Apa yang saya **dengar** saya lupa.

Apa yang saya **dengar** dan **lihat**, saya ingat sedikit.

Apa yang saya **dengar, lihat** dan **tanyakan** atau **diskusikan dengan beberapa teman lain**, saya mulai paham.

Apa yang saya **dengar, lihat, diskusikan** dan **lakukan** saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Apa yang **saya ajarkan pada orang lain**, saya kuasai.<sup>14</sup>

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengar apa yang disampaikan guru. Siswa hanya mampu mendengar setengah dari apa yang dikemukakan guru karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu ucapan. Otak manusia selalu menanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

---

<sup>13</sup> Hartono, dkk. *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Zanafa Publishing, 2012. Hal 9

<sup>14</sup> *Ibid* hal 40

Allah berfirman:

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya (termasuk dalam pengertian keadaan disini ialah tabiat dan pengaruh alam sekitarnya) masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya. (QS. Al isra': 84)<sup>15</sup>

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan sesuai keadaannya masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksudkan dapat dicapai. Dalam dunia pendidikan seorang guru yang hendak mengajarkan suatu kepada siswanya dituntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut kepada siswa. Media yang digunakan tidak harus media yang mahal melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan siswa agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran dalam *active learning* yang dapat berguna untuk menambah keaktifan siswa serta menguatkan ingatan siswa ini adalah tipe *index card match*. Kenapa harus *index card match*, karena model *active learning* ini menggunakan media kartu sebagai alat bantu dalam proses pembelajarannya, dengan media kartu ini diharapkan dapat menjadi media penghubung antara guru dan siswa agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Model *active learning* tipe *index card match* ini juga sangat bagus untuk memperkuat daya ingat siswa serta untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu proses pembelajaran juga tidak berpusat pada guru

---

<sup>15</sup> *Al-quran terjemah dan tafsir per kata*, (bandung: pondok yatim al hilal) hal 290

melainkan kepada siswa. *Active learning* (pembelajaran aktif) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.<sup>16</sup> Sedangkan *Index card match* menurut Binham merupakan salah satu teknik dari model *active learning* bagian *reviewing strategies* (strategi pengulangan) yang dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka terima.<sup>17</sup> Agus Suprijono berpendapat, “Teknik mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.<sup>18</sup>

*Index card match* adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan.<sup>19</sup> Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang menuntut siswanya lebih aktif dari gurunya. Tugas guru adalah membagikan kertas kepada masing-masing peserta didik yang berisikan pertanyaan dan jawaban mengenai suatu bab pelajaran, dan tugas siswa adalah menjodohkan dan mempresentasikannya di depan kelas. Model *active learning* tipe *Index card match* ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran strategi ini memberikan kesempatan-kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan quis kepada teman sekelasnya.<sup>20</sup> Diharapkan

---

<sup>16</sup> Hartono, dkk.. *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan)*,...hal 39

<sup>17</sup> Muktiyani Novita, DKK, 2013, *Pengunaan Model Kooperatif Tipe Index Card Match Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangrena 01 Maos Tahun 2013*, dalam [Download.portalgaruda.org/article.php?article=108448&val=4073.pdf](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=108448&val=4073.pdf). 11.21 AM 1 Januari 2016

<sup>18</sup> *Ibid.*

<sup>19</sup> Pinarac, 2012, *Metode Index Card Match*, Dalam <http://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/metode-index-card-match/> 09.22 AM 3 November 2015

<sup>20</sup> Hamruni. *Srategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani 2012), hal 162

dengan model *active learning* ini peserta didik dapat memiliki ingatan yang kuat tentang pemahaman konsep matematika yang telah diberikan.

Model *active learning* tipe *index card match* pernah digunakan dalam beberapa penelitian diantaranya adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Kusuma dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Desimal Melalui Model *Active Learning* Tipe *Index Card Match* (ICM) Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Brosot Kulon Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Natalin Fastabiqul Khoirot dari IAIN Tulungagung dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di SMP IT Kedungwaru Tulungagung”
3. Penelitian yang dilakukan oleh Eris Nurmawati dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Index Card Match* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunanetra Kelas V SLB-A YKAB Surakarta Tahun Ajar 2014/2015”
4. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirina Nur Isnaini dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Banyuwangi I Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Dari semua penelitian diatas mempunyai kesimpulan yang sama bahwa model *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan prestasi belajar matematika siswa

*Index Card Match* Mengharapkan siswa dapat belajar dengan teman sebayanya, sehingga terbentuk kerjasama antar teman sebaya. Komunikasi antar siswa akan terbangun, hal ini juga akan melatih mereka dalam menghargai pendapat siswa lain. Pembelajaran juga tidak berlangsung searah, karena ada transfer ilmu dari guru ke siswa, maupun antar siswa itu sendiri. Siswa juga tidak akan merasa bosan, karena tidak terus menerus ada di tempat duduknya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa .

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Ma'arif Tulungagung dan materi untuk penelitian ini adalah bab lingkaran. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MTs Al-Ma'arif Tulungagung adalah karena MTs Al-Ma'arif Tulungagung adalah sekolah yang menarik di sana terdapat berbagai macam siswa, meskipun merupakan sekolah swasta tapi mempunyai siswa yang cukup banyak, MTs Al-Ma'arif Tulungagung adalah satu yayasan dengan Pondok Pesantren Panggung, di MTs Al-Ma'arif Tulungagung juga terdapat berbagai ekstra kulikuler seperti pramuka, pencak silat, dan hadroh. Selain itu peneliti juga ingin memberikan pembaharuan model dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model *active learning* tipe *index card match*. Sedangkan alasan pemilihan materi lingkaran karena selain bertepatan ketika peneliti mengadakan penelitian di sana proses pembelajaran yang dilakukan di MTs Al-Ma'arif Tulungagung sudah sampai pada materi semester genap dan pada kelas VIII salah satu materi yang diajarkan adalah bab lingkaran. Dalam pembelajaran

lingkaran siswa cukup kesulitan di saat mereka disuruh untuk mengingat dan menggambar tentang bagian-bagian lingkaran seperti jari-jari, diameter, busur, tali busur, tembereng, juring, dan apotema, juga pada saat siswa disuruh untuk mencari luas dan keliling lingkaran. Maka dari itu model *active learning* tipe *index card match* ini dirasa bisa digunakan untuk menguatkan daya ingat siswa karena model pembelajaran ini adalah sebagai strategi pengulangan untuk menambah kuatnya daya ingat siswa tentang materi pembelajaran. Namun materi lainpun juga bisa menggunakan model ini dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti mengambil judul **PENGARUH MODEL ACTIVE LEARNING DENGAN TEKNIK “INDEX CARD MATCH” TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI LINGARAN KELAS VIII MTS AL MA’ARIF TULUNGAGUNG**. Dengan harapan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Guna mengarahkan penelitian agar dapat mencapai tujuan yang tepat, diperlukan adanya identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian. Identifikasi masalah penelitian bertujuan untuk menghindari terjadinya uraian yang menyimpang dari pokok permasalahan yang diteliti. Adapun identifikasi penelitian ini adalah:

### 1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Al-Ma’arif Tulungagung.

### 2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian MTs Al-Ma’arif Tulungagung.

Pembatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai hasil yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan mengenai pembatasan penelitian, maka peneliti membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data hasil belajar siswa yang diajar hanya pada materi lingkaran.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model *active learning* dengan teknik *index card match*.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran kelas VIII MTs Al-Ma’arif Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh pengaruh model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran kelas VIII MTs Al-Ma’arif Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran kelas VIII Mts Al-Ma’arif Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika materi lingkaran kelas VIII Mts Al-Ma’arif Tulungagung?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Sebagai sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang matematika dan cara belajar mereka sebagai salah satu faktor untuk memperoleh keberhasilan belajar

### 2. Secara Praktis

Adapun manfaaat secara praktis adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran, bahan pertimbangan dan binaan lebih lanjut dalam pelaksanaan proses belajar mengajar matematika di Mts Al-Ma'arif.

#### b. Bagi guru

Bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan berbagai usaha bantuan dalam menyelesaikan berbagai kesulitan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika.

#### c. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik memudahkan kegiatan dan memperbaiki konsentrasi belajar siswa, menguatkan motivasi belajar, meningkatkan rasa percaya diri serta mampu mengendalikan stress yang dialami siswa.

#### d. Bagi Para Pembaca

Bagi para pembaca bahwa hasil penelitian ini dimaksudkan bisa bermanfaat sebagai masukan, petunjuk, maupun acuan serta bahan pertimbangan

yang cukup berarti bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.

e. Bagi Peneliti

Bagi peneliti menambah wawasan dan pemahaman dari objek yang diteliti guna penyempurnaan dan bekal dimasa yang akan datang.

f. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

Bagi peneliti yang akan datang sebagai referensi dalam penelitian yang lebih lanjut terkait efektifitas penggunaan model *active learning* dengan teknik “*index card match*” dalam mengatasi kesulitan dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas. dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis nihil ( $H_0$ ) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tidak ada pengaruh pembelajaran matematika yang menggunakan model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

2. Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) adalah sebagai berikut.:

Ada pengaruh pembelajaran matematika yang menggunakan model *active learning* dengan teknik “*index card match*” terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Ma’arif Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Istilah Secara Konseptual

Untuk mempermudah pembahasan dan menghindari kesalahpahaman pengertian dan kekeliruan penafsiran terhadap kandungan judul **“PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* DENGAN TEKNIK “INDEX CARD MATCH” TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI LINGARAN KELAS VIII MTS AL-MA’ARIF TULUNGAGUNG”** dan agar judul dapat dimengerti secara umum menyangkut isi dan pembahasan, maka perlu diuraikan istilah pokok dalam judul ini sebagai berikut:

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>21</sup>

#### b. hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: 1. Keterampilan dan kebiasaan, 2. Pengetahuan dan pengertian, 3. Sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: 1. Informasi verbal, 2. Keterampilan intelektual, 3. Strategi kognitif, 4. Sikap, 5. Keterampilan motoris.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996) hal. 664

<sup>22</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal 22

c. Model *active learning* dengan teknik “*Index Card Match*”

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu istilah yang memayungi beberapa model pembelajaran yang memfokuskan tanggung jawab proses pembelajaran pada si pelajar.<sup>23</sup> *Index card match* adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan.<sup>24</sup>

2. Penegasan istilah secara operasional

Adapun secara operasional, yang peneliti maksud dengan “**PENGARUH MODEL ACTIVE LEARNING TIPE “INDEX CARD MATCH” TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI LINGKARAN KELAS VIII MTS AL-MA’ARIF TULUNGAGUNG**” adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* tipe “*Index Card Match*” dalam mengatasi kesulitan dan meningkatkan hasil belajar matematika dalam menyelesaikan soal matematika materi lingkaran.

## H. Sistematika Pembahasan

Penulisan penelitian ini terdiri dari 6 bab yaitu:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari: a. Latar belakang masalah, b. Identifikasi dan pembatasan masalah, c. Rumusan masalah, d. Tujuan penelitian, e. Kegunaan penelitian, f. Hipotesis penelitian, g. Penegasan istilah, h. Sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan teori yang terdiri dari: a. Definisi matematika, b. Pembelajaran matematika, c. Hasil belajar, d. Model *active learning* dengan

---

<sup>23</sup> Winastwan Gora dan Sunarto, PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hal 11

<sup>24</sup> Pinarac, 2012, *Metode Index Card ....*,

teknik *index card match*, e. Materi lingkaran, f. Pengaruh Model *active learning* dengan teknik *index card match* terhadap hasil belajar matematika siswa, g. Kajian penelitian terdahulu, h. Kerangka berpikir.

BAB III: Metode penelitian terdiri dari: a. Rancangan penelitian, b. Variabel penelitian, c. Populasi, sampel dan sampling, d. Instrumen penelitian, e. Sumber data, f. Teknik pengumpulan data, g. Teknik analisis data, h. Prosedur penelitian

BAB IV: Hasil penelitian terdiri dari: Paparan data dan temuan penelitian

BAB V: Pembahasan memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan di lapangan

BAB VI: Penutup terdiri dari: a. kesimpulan, b. saran.

Bagian akhir terdiri dari: a. daftar rujukan, b. lampiran-lampiran, c. surat pernyataan keaslian tulisan, d. daftar riwayat hidup.