

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VIII SMPN 1 BATUSANGKAR



Shilvia Novita Sari

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VIII SMPN 1 BATUSANGKAR

Shilvia Novita Sari

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Shilvia Novita Sari untuk persyaratan wisuda periode September 2016 dan telah diperiksa/ disetujui kedua pembimbing

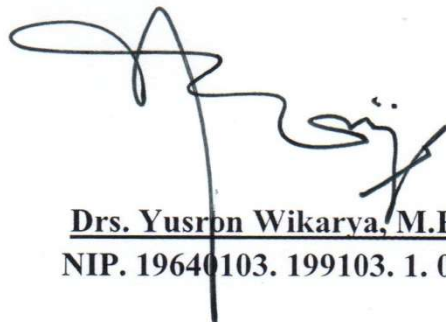
Padang, 12 Mei 2016

Dosen Pembimbing I



Drs. Wisdiarman, M.Pd
NIP. 19550531. 197903. 1. 002

Dosen Pembimbing II



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 19640103. 199103. 1. 005

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Teknik analisis data yang dilakukan secara statistik pada program SPSS 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,031$ dan $t_{tabel} = 1,997$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

Abstract

This research aims to assess whether learning outcomes of students in learning strategies type of index card match differ from the outcomes of students in learning taught through conventional strategies in class VIII SMPN 1 Batusangkar. This research is a quantitative research quasi experiment and the design is pretest posttest control group design. The technique of data analysis conducted in statistics on the SPSS 16. The result showed that the learning outcomes of students in learning art taught by active learning strategies type of index card match different with the learning outcomes of students taught by conventional strategies in class VIII SMPN 1 Batusangkar. Based on the hypothesis test conducted that the $t_{value} = 3,031$ and $t_{table} = 1,997$. This means $t_{value} > t_{table}$, then H_0 is rejected. It can be concluded that the use of active learning strategies type of index card match positive effect on improving student learning outcomes in learning art in class VIII SMPN 1 Batusangkar.

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VIII SMPN 1 BATUSANGKAR

Shilvia Novita Sari¹, Wisdiarman², Yusron Wikarya³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: Novitas558@yahoo.co.id

Abstract

This research aims to assess whether learning outcomes of students in learning strategies type of index card match differ from the outcomes of students in learning taught through conventional strategies in class VIII SMPN 1 Batusangkar. This research is a quantitative research quasi experiment and the design is pretest posttest control group design. The technique of data analysis conducted in statistics on the SPSS 16. The result showed that the learning outcomes of students in learning art taught by active learning strategies type of index card match different with the learning outcomes of students taught by conventional strategies in class VIII SMPN 1 Batusangkar. Based on the hypothesis test conducted that the $t_{value} = 3,031$ and $t_{table} = 1,997$. This means $t_{value} > t_{table}$, then H_0 is rejected. It can be concluded that the use of active learning strategies type of index card match positive effect on improving student learning outcomes in learning art in class VIII SMPN 1 Batusangkar.

Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran seni rupa, strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional adalah mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia. Secara optimal disertai dengan hak dukungan dan lingkungan dengan potensinya.

¹Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2016.

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Sebagai perwujudan pencapaian tujuan tersebut maka belajar merupakan suatu proses aktif memerlukan dorongan dan bimbingan ke arah tercapainya tujuan yang dikehendaki. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai macam usaha diantaranya perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas guru dengan diadakannya seminar-seminar mengenai pendidikan, studi lanjut, pelatihan guru, serta perbaikan sarana dan prasarana untuk menunjang kemajuan pendidikan. Kemajuan pendidikan yang dilaksanakan oleh suatu sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Usaha dalam peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan oleh guru-guru Seni Budaya bidang seni rupa di SMPN 1 Batusangkar, namun terlihat hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa pada kelas VIII pada semester 1 (semester ganjil tahun ajaran 2015/2016), seperti yang tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar Tahun ajaran 2015/2016

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata	Jumlah yang Tidak Tuntas
1.	VIII. 1	34	76	64.92	18
2.	VIII. 2	34	76	69.39	14
3.	VIII. 3	33	76	66.89	16
4.	VIII. 4	33	76	67.25	15
5.	VIII. 5	34	76	68.61	17
6.	VIII. 6	33	76	68.18	14
7.	VIII. 7	33	76	68.77	13
8.	VIII. 8	33	76	67.52	14
9.	VIII. 9	33	76	67.18	15

Sumber: Tata usaha SMPN 1 Batusangkar (2016)

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa kelas VIII SMPN 1 Batusangkar tahun 2015/2016 hasil belajar siswa masih rendah bila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh SMPN 1 Batusangkar yaitu ≥ 76 . Hal ini berarti masih sulit siswa untuk mencapai nilai tertinggi dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa. Ini menunjukkan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran ini.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2002:200) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Di sinilah guru dituntut merancang strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemp dalam Sanjaya (2006:126) menjelaskan bahwa "strategi pembelajaran adalah suatu

kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Dalam hal ini guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak merupakan peran utama pembelajaran. Namun dalam kenyataannya guru-guru Seni Budaya masih banyak yang belum melaksanakannya.

Berdasarkan informasi yang peneliti temukan pada tanggal 21 Januari 2016 diketahui proses pembelajaran seni rupa kelas VIII di SMPN 1 Batusangkar, guru selama ini cenderung melaksanakan pembelajaran dengan cara memberi tahu kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya menjelaskan konsep secara singkat, menjelaskan langkah-langkah pengerjaan tugas, memberikan contoh, dan memberikan latihan/tugas. Selama kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan semua hal yang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang telah ada pada buku paket siswa, dan mengerjakan tugas praktek yang diperintahkan oleh guru. Guru menyajikan bahan pelajaran pada siswa dalam bentuk jadi dan siswa tidak ikut berfikir untuk mengolahnya. Disadari bahwa strategi pembelajaran tersebut kurang bisa mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Akibatnya dalam pembelajaran, siswa tidak banyak aktif, mereka takut menjawab pertanyaan, bertanya, mengemukakan pendapat, dan sebagainya.

Mereka memilih untuk diam jika ada suatu hal yang belum mereka pahami. Dalam membuat tugas terlihat siswa kurang serius mengerjakannya, kebanyakan siswa berbicara dengan teman-temannya. Hal inilah diantara penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran seni rupa. Keadaan tersebut, apabila dibiarkan akan menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah-masalah di atas guru perlu memilih dan menerapkan suatu strategi yang mampu meningkatkan segala kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran seni rupa dapat berlangsung lebih dari satu arah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih suatu strategi yang dapat membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga apa yang dipelajarinya tidak terlupakan. Salah satunya adalah strategi pembelajaran pembelajaran aktif tipe *index card match*. Dalam strategi pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Uno dan Nurdin (2012: 75) konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Belajar aktif merupakan belajar dengan memaksimalkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai macam sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga siswa dapat berbagi pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan tapi juga kemampuan analitis dari sintetis. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 324) bahwa:

“Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya”.

Sedangkan konsep *index card match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan kemampuan serta pengetahuan yang telah diperoleh. Semakin banyak yang dilakukan pengulangan materi, maka semakin melekat pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zaini dkk (2008: 67):

“Strategi pembelajaran *index card match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini, dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan”.

Dalam strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa dibentuk menjadi dua kelompok. Siswa yang mendapat kartu soal akan melemparkan pertanyaannya kepada siswa yang lain. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar seni rupa. Dalam strategi ini materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan kegembiraan dan munculnya suasana belajar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melaksanakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* akan melatih siswa berfikir dan aktif dalam belajar. Maka hasil belajar siswa akan meningkat mencapai taraf kriteria ketuntasan minimum. Hal ini mendorong penulis untuk meneliti hal ini dalam bentuk eksperimen dengan judul Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang bertujuan untuk melihat adanya hubungan sebab akibat. Adapun rancangan penelitian yang penulis lakukan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang berupa hasil *pretest* dan hasil *posttest* dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan sedangkan analisis induktif menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji t dengan menggunakan SPSS versi 16.

C. Pembahasan

1. Deskripsi Data

Berikut ini dijelaskan deskripsi data angka mengenai pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* di SMPN 1 Batusangkar dapat diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	80	-	-	1	2.9
2	76	1	2.9	1	2.9
3	72	1	2.9	-	-
4	68	1	2.9	3	8.8
5	64	7	20.6	7	20.6
6	60	9	26.5	5	14.7
7	56	5	14.7	2	5.9
8	52	5	14.7	7	20.6
9	48	1	2.9	2	5.9
10	44	2	5.9	3	8.8
11	40	-	-	1	2.9
12	36	1	2.9	1	2.9
13	32	-	-	1	2.9
Jumlah		33	97.1	34	100.0
Rata-rata		58.06		56.47	
Nilai Tertinggi		76		80	
Nilai Terendah		36		32	
Standar deviasi		8.069		10.776	
Varian		65.121		116.135	

Pada tabel distribusi frekuensi tes pengetahuan awal di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 58,06 dan standar deviasi yaitu 8,069 dengan varian yaitu 65,121. Skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 76 dengan jumlah 1 orang persentase 2,9% dan skor terendah adalah 36 dengan jumlah 1 orang dan persentase 2,9%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu 56,47 dan standar deviasi yaitu 10,776 dengan varian yaitu 116,135. Skor tertinggi pada kelas kontrol 80 sebanyak 1 orang persentase 2,9% dan skor terendah 32 sebanyak 1 orang dengan persentase 2,9%.

Tabel 2 .Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (*posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor <i>Posttest</i>	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	96	2	5.9	-	-
2	92	3	8.8	1	2.9
3	88	4	11.8	1	2.9
4	84	5	14.7	5	14.7
5	80	8	23.5	8	23.5
6	76	8	23.5	8	23.5
7	72	2	5.9	6	17.6
8	64	1	2.9	2	5.9
9	52	-	-	3	8.8
Jumlah		33	97.1	34	100.0
Rata-rata		81.70		75.41	
Nilai Tertinggi		96		92	
Nilai Terendah		64		52	
Standar Deviasi		7.282		9.452	

Pada tabel distribusi frekuensi tes hasil belajar di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,70 dan standar deviasi yaitu 7,282 nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 96 dengan jumlah sebanyak 2 orang persentase 5,9%. dan skor terendah adalah 64 dengan jumlah sebanyak 1 orang dan persentase 2,9%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu 75,41 dan standar deviasi 9,452. Skor tertinggi pada kelas kontrol 92 sebanyak 1 orang persentase 2,9% dan skor terendah 52 sebanyak 3 orang dengan persentase 8,8%.

Selanjutnya, pada hasil analisis induktif yang menggunakan program SPSS V.16 menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t di dapat hipotesis sebagai berikut:

Tabel 3: Uji Hipotesis

Model Pembelajaran	N	Mean	SD	SEM	SED	T	df	Sig(2-tailed)
Eksperimen	33	81.70	7.166	1.241	2.053	3.031	65	0.004
Kontrol	34	75.41	9.452	1.621	2.033			
t_{hitung}	3.031							
t_{tabel}	1.997							
Kesimpulan	Berbeda secara signifikan							

Berdasarkan dari nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol memperoleh 75,41, sementara rata-rata untuk hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 81,70. Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar di kelas kontrol.

Penggunaan Uji-t sebagaimana terlampir pada tabel 14 standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil t_{hitung} sebesar 3,031 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 sedangkan t_{tabel} 1,997. Dari nilai sig (2-tailed) diatas besarnya lebih kecil dari sig-alpha ($0,004 < 0,05$) dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,031 > 1,997$), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi konvensional.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII di SMPN 1 Batusangkar. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 4 Februari sampai 3 Maret 2016. Berdasarkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VIII.² yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata siswa 81,70 yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) dengan rata-rata 58,06. Berdasarkan hasil tes akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Ini terbukti dari tingginya rata-rata siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 75,41 dengan hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) 56,47 yang jumlah siswa pada kelas eksperimen 33 orang dan kelas kontrol 34 orang.

Perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen ini disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda. Pada kelas eksperimen menerapkan *index card match* dan kelas kontrol dengan strategi konvensional. Siswa pada kelas eksperimen lebih aktif dari pada kelas kontrol, karena pada kelas eksperimen siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran karena siswa sendiri mempelajari dan memahami materi. Karena materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, sehingga

mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau mencapai taraf kriteria ketuntasan minimum.

Setelah melakukan tes akhir, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Sebagaimana yang diungkapkan sebelumnya uji normalitas berfungsi mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji homogenitas berfungsi untuk melihat apakah sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak.

Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan perhitungan diketahui, $t_{hitung} = 3,031$ dan $t_{tabel} = 1,997$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

Berdasarkan hasil perbandingan di atas, nyatalah bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* apabila dilaksanakan untuk penguasaan materi dapat mendorong siswa belajar lebih giat. Hal ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran seni budaya bidang seni rupa. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran ini siswa dapat saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan sebuah pertanyaan atau permasalahan. Untuk menyelesaikan sebuah pertanyaan tersebut perlu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Zaini, dkk (2008) mengungkapkan, bahwa belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Hal ini disebabkan karena ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan penemuan yang telah diuraikan di atas, seyogyanya para guru harus bisa melaksanakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini dalam pembelajarannya, karena sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam kurikulum 2013.

D. Kesimpulan

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui perhitungannya, $t_{hitung} = 3,031$ dan $t_{tabel} = 1,997$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN1 Batusangkar.

E. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Batusangkar. Untuk itu peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa hendaknya mencoba menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajarannya. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang hampir sama.
2. Bagi Kepala Sekolah SMPN 1 Batusangkar hendaknya bisa mensosialisasikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar. Padahal yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti; intelegensi, minat, persepsi, media pembelajaran dan sebagainya.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Wisdiarman, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, Dr. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah. B & Nurdin. Mohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.