

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH
PADA SISWA KELAS XI ADMINISTRASI
PERKANTORAN¹ SMK
NEGERI 1 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**ANGGRIA NOVITA
Nim: 1032010027**

**Program Studi
Pendidikan Matematika**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2015 M / 1436 H**

MOTTO

“Percayalah, tidak ada sesuatu yang telah kita usahakan menjadi sia-sia
Sebab Sang Allah telah merencanakan yang terbaik”

(Penulis)

“Allah mengajarkan kita lewat proses, agar kita tau bagaimana caranya berjuang”

(Penulis)

“Raihlah semua yang menjadi keinginanmu dengan usaha dan do’a, sebab Allah
tetap akan memberikan sekecil apapun yang telah kamu usahakan”

(Penulis)

“Bukan hanya kepintaran yang menjanjikan kamu untuk sukses, akan tetapi yang
paling utama adalah keyakinan, giat dan tekun dalam belajar”

(Penulis)

“Janganlah berputus asa karena kesalahan yang berkepanjangan, kesalahan hanya
mengajarkan bagaimana caranya memperbaiki dan bukanlah alasan untuk kamu
menyerah”

(Penulis)

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesempatan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa”. Selanjutnya shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Penulisan skripsi ini adalah dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi salah satu referensi keilmuan dalam bidang matematika. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ayahanda tersayang M. Sofyan Ibrahim dan ibunda tercinta Siti Radhiah yang selalu mendo’akan ananda, serta memberikan dukungan baik dari segi materi dan spiritual sehingga ananda dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan

baik. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah yang tiada hentinya kepada ayah dan ibu.

2. Ibu Jelita, M.Pd sebagai pembimbing utama dan ibu Nurmawati, M.Pd sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta memberikan pengalaman berharga kepada penulis. Sehingga dengan arahan dan bimbingan yang diberikan, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Bapak Dr.Zulkarnaini, MA sebagai ketua IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.
4. Bapak Mazlan, M. Si sebagai ketua jurusan Matematika di IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa yang senantiasa memberi masukan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak Budi Irwansyah, M. Si sebagai Sekretaris Jurusan yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis.
6. Dosen-dosen matematika dan seluruh civitas akademika yang telah membantu penulis dari sejak terdaftar hingga selesai masa studi.
7. Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd sebagai dosen validasi dari segi bahasa dan Ibu Sabrida M. Ilyas, M.Ed sebagai dosen validasi dari segi psikologi yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan angket.
8. Ibu Nuraini sebagai Kepala Sekolah dan Bapak Hermanto sebagai Wakakurikulum yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dengan fasilitas yang memadai, Terimakasih yang tiada hentinya kepada Ibu Maisyarah, S.Pd sebagai guru matematika yang telah banyak membantu dan membimbing penulis serta seluruh tenaga pengajar

SMK Negeri 1 Langsa yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.

9. Kakanda Mardiyanti, M. Supri, Adinda Maulita dan seluruh keluarga besar yang telah memberi dukungan dan do'a.
10. Teman-teman yang telah membimbing penulis Nurrahmawati, Silfiani Lestari, Zulhabibi , Edy Kurniadi Putra dan seluruh keluarga besar Unit 2 Prodi PMA angkatan 2010. Sahabat tersayang yang selalu peduli kepada penulis Fitria Ningsih, Ayu Lestari, Cud Badzlina Roza, Kemala Sari, Muthya Anggriani, Mutia Chaisa Rizki, Siti Nurul Fadhillah dan yang terkasih Edy Waluyo yang tiada hentinya memberikan semangat, dukungan dan do'a kepada penulis.

Penulis yakin dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya hanya kepada Allah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan pembaca sekalian pada umumnya. Amin Yaa Robbal 'Alamin.

Langsa, 23 Mei 2015

ANGGRIA NOVITA

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan	
Halaman Persetujuan Pembimbing	
Motto	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Masalah.....	7
F. Hipotesis Tindakan	7
G. Kajian Terdahulu	7
H. Definisi Istilah	9
BAB II : KAJIAN TEORI	11
A. Motivasi Belajar	11
1. Pengertian Motivasi Belajar	11
2. Macam-Macam Motivasi	13
3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar	19
4. Fungsi dan Tujuan Motivasi Belajar	20
5. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar.....	22
6. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar	23
B. Pembelajaran Aktif.....	24
1. Pengertian Pembelajaran	24
2. Pengertian Pembelajaran Aktif.....	26
3. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif.....	29
4. Tujuan Pembelajaran Aktif.....	30
5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Aktif.....	32
C. Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match	33
D. Matematika.....	40
E. Materi Relasi dan Fungsi	42

BAB III : METODE PENELITIAN.....	50
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
B. Pendekatan dan Jenis penelitian	50
C. Subjek Penelitian	50
D. Rancangan Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian	53
1. Observasi	53
2. Angket	53
G. Teknik Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data	55
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	55
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	56
J. Tahap-Tahap Penelitian	57
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 60
A. Deskripsi Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan	74
 BAB V : PENUTUP	 77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran-Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA	 73
LAMPIRAN	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	146

DAFTAR TABEL

NoTabel		Hal
Tabel 2.2	Perbedaan Pembelajaran	31
Tabel 2.3	Kelebihan dan Kekurangan ICM.....	39
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket.....	54
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi Persentase	57
Tabel 4.1	Motivasi Belajar Siswa Siklus I	65
Tabel 4.2	Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	69
Tabel 4.3	Motivasi Belajar Siswa Siklus III.....	73

DAFTAR GAMBAR

NoTabel	Hal
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Peter Sheal.....	27
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Oleh Kemmis	51

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Hal
Lampiran 1 : Daftar Nama Siswa Kelas XI Adm. Perkantoran ¹	82
Lampiran 2 : Angket Motivasi Siswa.....	83
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	85
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	95
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III.....	106
Lampiran 6 : Tes Akhir Tindakan Siklus I, II dan III.....	116
Lampiran 7 : Alternatif Penyelesaian Tindakan Siklus I, II dan III.....	118
Lampiran 8 : Lembar Observasi Guru Siklus I, II dan III.....	128
Lampiran 9 : Hasil Observasi Guru Siklus I, II dan III.....	129
Lampiran 10 : Lembar Observasi Siswa Siklus I, II dan III.....	131
Lampiran 11 : Hasil Observasi Siswa Siklus I, II dan III.....	132
Lampiran 12 : Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	134
Lampiran 13 : Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	135
Lampiran 14 : Motivasi Belajar Siswa Siklus III.....	136
Lampiran 15 :Tabel Hasil Tes Siswa Siklus I.....	137
Lampiran 16 :Tabel Hasil Tes Siswa Siklus II.....	138
Lampiran 17 :Tabel Hasil Tes Siswa Siklus III.....	139
Lampiran 18 : Contoh Kartu Indeks Siklus I.....	140
Lampiran 19 : Contoh Kartu Indeks Siklus II.....	141
Lampiran 20 : Contoh Kartu Indeks Siklus III.....	142
Lampiran 21 : Dokumentasi.....	143

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH
PADA SISWA KELAS XI ADMINISTRASI
PERKANTORAN¹ SMK
NEGERI 1 LANGSA**

**Oleh:
(Anggria Novita)**

ABSTRAK

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika, karena motivasi sangat merangsang siswa aktif dalam belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar, sehingga perlu adanya strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Strategi tersebut adalah Index Card Match yang merupakan strategi pengulangan (*Reviewing strategis*). Strategi ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang diberikan sebelumnya, sehingga diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa yang berjumlah 31 siswa. Data dikumpulkan melalui data angket dan selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji persentase. Berdasarkan hasil analisis data dari Siklus I menunjukkan motivasi siswa berturut-turut sebesar 70,64%, pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 79,40% dan pada Siklus III semakin meningkat motivasi belajar siswa sebesar 84,65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif tipe Index Card Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa.

*Kata Kunci : Pembelajaran Aktif tipe Index Card Match, Motivasi Belajar, Relasi
dan Fungsi*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu tentu melakukan kegiatan belajar. Belajar dapat didefinisikan “suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang ”.¹ Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, direncanakan atau pun tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman. Pengalaman yang terbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Unsur perubahan dan pengalaman hampir selalu ditekankan dalam rumusan atau definisi tentang belajar, karena belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang muncul karena adanya pengalaman.

Menurut Vesta dan Thompson “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman”.² Berdasarkan pendapat di atas, maka tujuan dari belajar mencakup segala bentuk perubahan dan pengalaman. Dilihat dari perubahan yang mencakup semua aspek kepribadian individu yang berkenaan dengan penguasaan dan penambahan pengetahuan, kecakapan, sikap, nilai, motivasi, kebiasaan minat, dan apresiasi. Sedangkan dari pengalaman berkenaan dengan hal-hal yang pernah dialami seperti membaca, melihat, mendengar, merasakan, melakukan, menghayati, membayangkan, merencanakan, melaksanakan, menilai, mencoba dan menganalisis.

¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.49

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), hal.156

Kegiatan belajar dapat berlangsung di sekolah, di rumah ataupun di masyarakat, dilakukan sendiri atau dengan bantuan guru. Adapun kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah bersifat formal, disengaja, direncanakan, dengan bimbingan guru, serta apa yang hendaknya dicapai dan dikuasai siswa (tujuan belajar), bahan apa yang harus dipelajari (bahan ajaran), bagaimana cara mengetahui kemajuan belajar siswa (evaluasi) telah direncanakan dengan seksama dalam kurikulum sekolah.³ Dalam kegiatan belajar siswa juga harus memiliki motivasi agar tercapainya hasil belajar yang baik, karena semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin baik hasil belajarnya. Pada dasarnya motivasi terbagi dua yaitu motivasi intrinsik “motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang” dan motivasi ekstrinsik “motivasi yang berasal dari luar diri seseorang”. Apabila peserta didik memiliki motivasi intrinsik yang rendah, maka peran guru sebagai motivator yang memberikan dorongan kepada siswa agar tetap semangat dalam proses belajarnya.

Motivasi dapat muncul karena adanya sugesti positif dari siswa sebagai akibat dari lingkungan belajar yang menyenangkan. Suasana dan keadaan ruangan kelas menunjukkan arena belajar yang dapat mempengaruhi emosi, sehingga sugesti-sugesti tersebut menjadi cahaya yang mampu membangkitkan energi belajar. Sebagaimana rumus fisika yang terkenal dengan rumus kuantum $E = mc^2$, energi merupakan masa kali kecepatan cahaya kuadrat. “Tubuh secara fisik dapat diartikan sebagai materi agar menghasilkan banyak energi cahaya, maka siswa

³Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal.177

berusaha menjalin interaksi, hubungan dan inspirasi”.⁴ Hal ini sejalan dengan Lozanov seorang ahli psikologi yang mengembangkan prinsip sugestology, ia mengatakan dalam Bobby DePorter & Mike Hernacki “Sugesti dapat mempengaruhi hasil belajar dan setiap keadaan apapun memberikan sugesti positif atau negatif”.⁵ Proses belajar yang dialami seseorang sangat bergantung dengan lingkungan tempat belajar. Jika lingkungan belajar dapat memberikan sugesti positif maka akan baik dampaknya bagi proses dan hasil belajar, sebaliknya jika lingkungan tersebut memberikan sugesti negatif maka akan buruk dampaknya bagi proses dan hasil belajar. Lingkungan belajar yang baik akan memberikan kekuatan AMBAK (apa manfaatnya bagiku) dalam diri siswa. Jika siswa memiliki kekuatan tersebut, maka siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar.

Oleh karena itu, guru dituntut agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya pada pelajaran matematika. Terkadang meskipun guru telah berusaha menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan segala kompetensi yang dimilikinya, namun hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada salah seorang guru matematika di SMK Negeri 1 Langsa (MS) hari Sabtu, 12 September 2015 dikemukakan bahwa pada kelas XI Administrasi Perkantoran¹,

⁴Nadang Hidayat, *Meningkatkan Energi Belajar melalui Quantum Learning*, (Bogor, 2004), Hal. 25

⁵ Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Kaifa, 2007), hal.14

Relasi dan Fungsi merupakan salah satu materi yang sulit bagi peserta didik. Peserta didik merasa sulit membedakan mana yang merupakan relasi dan mana yang merupakan fungsi dan sering terjadi kesalahpahaman antara relasi dan fungsi. Dalam mengatasi kesulitan tersebut, guru berupaya memberikan suatu cara konsep menghafal agar dapat membedakan antara relasi dan fungsi. Pada dasarnya siswa termotivasi dan berlomba-lomba menghafal konsep yang diberikan guru, tetapi pada kenyataannya masih ada siswa yang merasa jenuh dengan konsep menghafal karena tidak mampu mengingat. Hal ini terjadi karena rendahnya motivasi belajar dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti rasa ingin tahu dan kemauan dalam belajar matematika.

Pada dasarnya belajar matematika merupakan suatu hal yang menyenangkan dan mengasyikkan. Akan tetapi hal ini adakalanya akan terbalik menjadi sesuatu yang sangat tidak menyenangkan, membosankan apabila yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk itu perlu adanya penanganan dalam memperbaiki motivasi belajar siswa yaitu dengan cara menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Strategi merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung berhasilnya suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁶ Dengan demikian, sebelum menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga dapat diukur keberhasilannya. Tujuan pembelajaran tidak hanya berpicu pada akumulasi

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008), Hal.126

pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*). Maka pembelajaran memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan alat peraga tidak akan menghasilkan *self regulated*, akan tetapi yang bisa menghasilkan *self regulated* adalah pembelajaran aktif. Dengan demikian, maka tugas guru adalah memilih strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, salah satunya adalah *Index Card Match* (Pencocokan kartu indeks).

Peran guru dalam pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* yaitu sebagai fasilitator. Proses pembelajaran akan berlangsung secara mandiri yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut, dimana siswa yang lebih aktif dari gurunya.⁷ Materi yang akan diajarkan juga dapat dilakukan dengan model ini, dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari materi yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga siswa sudah memiliki bekal pengetahuan. Model ini dilakukan berpasangan dengan teman sekelas. Model ini mengandung unsur permainan sehingga menimbulkan sikap positif terhadap matematika dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa”**.

⁷Yuni Umaryati, *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Subah Kabupaten Batang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

B. Rumusan Masalah

Untuk mengarahkan agar penelitian ini terfokus pada penyelesaian masalah, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu “Apakah pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa.”

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika pada pokok bahasan Relasi dan Fungsi dengan penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
- b. Dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran yang efektif, menarik, tepat dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana yang interaktif dalam pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai salah satu pedoman bagi guru untuk menerapkan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam Matematika.
- b. Agar dapat membuat perangkat mengajar berupa RPP yang menerapkan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis hanya membatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membatasi pada materi Relasi dan Fungsi.
2. Siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa.
3. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2015 - 2016.

F. Hipotesis Tindakan

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* diduga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran₁ SMK Negeri 1 Langsa.

G. Kajian Terdahulu

Untuk menghindari anggapan plagiasi terhadap karya tertentu, maka perlu dilakukan kajian terhadap hasil-hasil penelitian yang pernah ada. Tema yang

penulis angkat pada skripsi ini adalah “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pembelajaran Aktif tipe Index Card Match pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran¹ SMK Negeri 1 Langsa”. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

Karya ilmiah yang pertama ditulis oleh Nurhayati mahasiswi Universitas Islam Fakultas Sains dan Teknologi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif tipe Index Card Match terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Akutansi Siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Jepara”. Dalam skripsinya ia menjelaskan bahwa Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match* dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar dengan baik. Setelah dilakukan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *Index Card Match* dan kelompok kontrol dengan menggunakan konvensional yaitu ceramah dan latihan soal, terlihat jelas bahwa hasil belajar atau post-test dari kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh terhitung sebesar 2,835 yang berada pada daerah penolakan H₀ untuk Alfa = 5% dengan dk = 77. Dengan demikian pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat mempengaruhi hasil belajar dan hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mencapai hasil belajar (89,60) yang lebih baik dari pada kelompok kontrol (83,18).⁸

Selanjutnya karya ilmiah yang ditulis oleh Mutia Chaissa Rizki mahasiswi Stain Zawiyah Cotkala Langsa Jurusan Tarbiyah dengan judul “Pengaruh Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) terhadap Hasil Belajar Siswa pada

⁸Nurhayati, *Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif tipe Index Card Match terhadap Minat dan Hasil Belajar Akutansi Siswa kelas X AK SMK Negeri 3 Jepara*, (Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2007)

Materi Logaritma di Kelas X SMA Negeri 4 Langsa". Dalam skripsinya ia menjelaskan bahwa hasil analisis data diperoleh (1) $t_{hitung} = 2,15$ dan $t_{tabel} = 1,68$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga dapat diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,15 > 1,68$ dan dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model permainan kartu indeks (*Index Card Match*) terhadap hasil belajar siswa pada materi logaritma di kelas X SMA Negeri 4 Langsa.⁹

Dari penelitian di atas, terlihat belum ada yang membahas tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Langsa, maka yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah untuk melihat bagaimana motivasi belajar siswa melalui pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang variabel dalam penelitian ini, maka peneliti menjabarkan tentang definisi istilah sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.¹⁰ Peran motivasi dalam pembelajaran menjadi sangat penting, karena motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin. Motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku

⁹Mutia Chaisa Rizki, *pengaruh Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Logaritma di Kelas X SMA Negeri 4 Langsa*, (Langsa : Stain Zawiyah Cotkala, 2014)

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.23

aktif untuk berprestasi dalam kelas. Adapun motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

(1) Tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat, (4) mandiri dalam belajar, (5) cepat bosan dengan tugas rutin, (6) dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan soal-soal.

2. Pembelajaran Aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berperan secara aktif. Pembelajaran aktif yang dimaksud adalah bagaimana membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun interaksi dalam waktu singkat, sehingga membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

3. *Index Card Match* adalah suatu pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.¹¹ *Index Card Match* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah kartu pencocokan dimana siswa bergerak secara aktif dan berusaha untuk menemukan jawaban dari setiap kartu pertanyaan.

4. Relasi dan Fungsi

Relasi (hubungan) adalah menggabungkan 2 buah himpunan dengan satu hubungan tertentu. Relasi dapat dinyatakan dengan tiga cara, yaitu diagram panah, himpunan pasangan berurutan dan diagram cartesius. Sedangkan fungsi (pemetaan) suatu relasi khusus yang memasangkan setiap anggota himpunan A dengan tepat satu anggota himpunan B.

¹¹ Melvin. L. Silberman, *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2001), Cet. I, hal.232