

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Pertama, penelitian Naila Himmatal Aliyah dan Agus Suprijono (2014) dengan judul *Pengaruh Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah 1 Babat Lamongan*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah agar dapat diketahui pengaruh dari metode *Index Card Match (ICM)* terhadap hasil belajar siswa yang di dalamnya mencakup beberapa aspek antara lain aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian tersebut desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan sampel penelitian yang dipilih secara *random sampling*. Proses setelah itu adalah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan dapat diperoleh bahwa nilai varians dari populasi penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Dari hasil analisis yang dilakukan dengan uji-t terhadap tiga aspek hasil belajar siswa maka diperoleh nilai signifikansi dari masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan nilai pengetahuan sebesar $(0,042 < 0,05)$, nilai keterampilan sebesar $(0,000 < 0,05)$, dan nilai sikap $(0,000 < 0,05)$. Berdasarkan nilai tersebut, maka bisa dikatakan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak dengan hasil rata-rata terhadap nilai *post-test* hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *post-test* pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

metode *Index Card Match* (ICM) memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 1 Babat.

Dari penelitian di atas terdapat sisi persamaan dengan penelitian pada skripsi ini yaitu pada proses penggunaan metode *Index Card Match* (ICM) sebagai variabel bebas, sedangkan pada sisi perbedaan terdapat pada variabel terikat (hasil belajar), subjek dan lokasi penelitian.

Kedua, penelitian Si Ngurah Putu Suta Prawira, Siti Zulaikha, dan I Gst Agung Oka Negara (2014) dengan judul *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah dapat mengetahui perbedaan yang signifikan atas hasil belajar IPS yang terjadi diantara siswa yang belajar dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM) dibandingkan dengan siswa yang belajar hanya dengan pembelajaran konvensional dengan studi kasus pada siswa kelas V SD Gugus III Mengwi, Badung Tahun Pelajaran 2013/2014. Rancangan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk dalam penelitian eksperimen semu. Seluruh siswa kelas V semester 1 Gugus III Mengwi Tahun Pelajaran 2013/2014 merupakan populasi dalam penelitian tersebut dan cara penentuan sampel yang digunakan adalah *random sampling*.

Dalam penelitian tersebut ditetapkan bahwa SD N 2 Sempidi adalah kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 34 orang dan SD N 4 Sading adalah kelompok kontrol dengan jumlah siswa 35 orang. Teknik pengumpulan data berupa tes objektif bentuk pilihan ganda biasa digunakan untuk mengumpulkan

data hasil belajar IPS. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah dengan uji-t. Analisis tersebut pada tahap uji hipotesis menghasilkan nilai $t_{hitung} = 2.708$, sedangkan t_{tabel} dengan $dk = 67$ dan taraf signifikan 5% didapat angka batas penolakan hipotesis 2.00. Berdasarkan kriteria pengujian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.708 > 2.00$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match (ICM)* dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus III Mengwi, Badung Tahun Pelajaran 2013/2014.

Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi ini adalah penggunaan metode *Index Card Match (ICM)* sebagai variabel bebas dan perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi ini adalah pada variabel terikat (hasil belajar), populasi, dan sampel penelitian.

Ketiga, penelitian Eko Rubianto, Rachmat Sahputra, dan Lukman Hadi (2016) dengan judul *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA N 1 Semparuk*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah 1) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Make a Match* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah pada materi koloid; 2) mengetahui pengaruh model model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid; 3) mengetahui motivasi siswa terhadap

model *Make a Match* pada materi koloid. Bentuk dari penelitian tersebut adalah eksperimen semu yang dirancang dengan rancangan *nonequivalent control group pretest-posttest design*. Dalam penelitian tersebut sampel yang digunakan adalah kelas XI IPA 2 yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 dijadikan kelas kontrol. Ts hasil belajar dan angket motivasi siswa digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian tersebut maka data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Make a Match* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode ceramah pada materi koloid. Dari analisis data yang telah dilakukan nampak nilai *effect size* yang diperoleh adalah 0,53 dengan kategori sedang dan rata-rata motivasi siswa terhadap model *Make a Match* sebesar 79,92% dan tergolong sangat kuat.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan metode belajar sebagai variabel bebas. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu metode belajar yang digunakan sebagai variabel bebas, variabel terikat, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Keempat, penelitian Ermawati Nur Hidayah, Rusnaini, dan Winarno (2016) dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokudrama Terhadap Minat Siswa Belajar Mendeskripsikan Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran film dokudrama terhadap minat belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pemerintahan Indonesia dan peran

lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat. Rancangan atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan menggunakan bentuk *posttest only control design* dengan teknik pengambilan sampel secara *cluster random sampling* dengan alat pengumpul data berupa angket, observasi, dan analisis dokumen. Uji prasyarat analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan uji t-test. Berdasarkan uji prasyarat analisis yang telah dilakukan dalam penelitian tersebut dapat ditunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,864 dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2$ ($30 + 30 - 2 = 58$), sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,002 (interpolasi). Maka $t_{hitung} (5,864) > t_{tabel} (2,002)$ dan skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,22 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,64. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film dokudrama terhadap minat belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pemerintahan Indonesia dan peran lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi ini adalah penggunaan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi ini adalah variabel bebas, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Kelima, penelitian Mahardhika Adhi Pratama, Eling Purwantoyo dan Ibnul Mubarak (2016) dengan judul *Pengaruh Index Card Match Bergambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Struktur dan Fungsi Sel*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menguji pengaruh penggunaan *Index Card*

Match (ICM) bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Bentuk yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *quasi experimental* dengan desain penelitian berupa *non equivalent control group*. Subjek yang diambil dalam penelitian tersebut adalah kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas kontrol di SMA Negeri 1 Purwodadi. Metode pengumpulan data motivasi belajar diperoleh dari lembar observasi dan data kognitif diperoleh dari nilai *posttest*, LKPD, dan laporan praktikum.

Penelitian tersebut menggunakan teknik analisis data dengan uji independent t-test. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi belajar dengan metode *Index Card Match (ICM)* bergambar berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi struktur dan fungsi sel. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai motivasi belajar kelas eksperimen berada pada kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kriteria sedang. Hasil uji *independent t-test* nilai motivasi belajar menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0,015. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 75, sedangkan nilai rata-rata kognitif kelas kontrol 70. Hasil uji independent t test menunjukkan sig(2-tailed) 0,023. Baik data motivasi, maupun data ranah kognitif mempunyai nilai sig(2-tailed) lebih rendah dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai motivasi belajar dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai akhir ranah kognitif kelas eksperimen menunjukkan ketuntasan klasikal 83%, sedangkan kelas kontrol 55,5%.

Persamaan penelitian diatas skripsi ini adalah penggunaan metode *Index Card Match (ICM)* sebagai variabel bebas. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi ini terletak pada variabel terikat, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Keenam, penelitian Nindya Handayani Muniroh Umar, Parmin, dan Indah Urwatin Wusqo (2016) dengan judul *Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis Science Edutainment terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu pintar tumbuhan berbasis *science edutainment* terhadap minat belajar dan pemahaman konseptual pada tema gerak tumbuhan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *quasi experimental design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 37 Semarang dengan subjek penelitian siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* pemahaman konsep siswa siswa kelas eksperimen adalah 86,875 sedangkan kelas kontrol 78,625 dengan $r=0,63$. Hasil penilaian minat belajar siswa yang diukur melalui lembar observasi menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 90,469 > rata-rata kelas kontrol 85,219 dan didapat $r=0,63$.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi ini adalah penggunaan minat belajar sebagai variabel terikat. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi ini terletak pada variabel bebas, subjek, dan lokasi penelitian.

Ketujuh, penelitian Riana Lilis Widyawati, Suryadi Budi Utomo, dan Sulistyio Saputro (2016) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dilengkapi Flash Chemquiz untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon pada Siswa Kelas X-8 SMA N 3*

Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilengkapi dengan *flash chemquiz* dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilengkapi dengan *flash chemquiz*. Jenis penelitian tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus tersebut terdiri atas perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas X-8 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan sumber data yang berasal dari guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan metode angket, tes, observasi, wawancara, dan kajian dokumen. Teknik yang digunakan dalam analisis data penelitian tersebut adalah analisis deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilengkapi dengan *flash chemquiz* dapat meningkatkan minat siswa pada materi pokok hidrokarbon dengan persentase siswa dengan kategori minat sangat tinggi dan tinggi pada siklus I sebesar 83,33%; (2) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dilengkapi dengan *flash chemquiz* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon dengan persentase ketuntasan aspek kognitif pada

siklus I sebesar 43,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Ketuntasan prestasi belajar aspek afektif sebesar 93,33% pada siklus I.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi ini adalah penggunaan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi ini terletak pada variabel bebas, metode, subjek, dan lokasi penelitian.

Kedelapan, penelitian A.F Bima dan Widodo (2017) dengan judul *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Termodinamika*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi termodinamika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *pre-eksperimen design* dengan model penelitian yang digunakan *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian tersebut kelas XI SMK Kesehatan Bantul Yogyakarta. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa tes essay. Dalam penelitian tersebut analisis data yang digunakan adalah uji-t. Hasil dari penelitian tersebut nampak bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dimana nilai dari $t_{\text{observasi}}$ lebih besar dari t_{tabel} yakni $2,060 < 10,050 > 2,787$. Besarnya peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Index Card Match (ICM)* adalah 7,69% menjadi 84,62%.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi ini adalah penggunaan metode *Index Card Match (ICM)* sebagai variabel bebas. Perbedaan penelitian diatas

dengan skripsi ini terletak pada variabel terikat, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Kesembilan, penelitian Ayesha Hendriana Ngestiningrum, Nuryani, dan Astuti Setiyani (2017) dengan judul *Efektivitas Metode Index Card Match dan Ceramah dalam Meningkatkan Pengetahuan Sikap dan Perilaku Personal Hygiene Saat Menstruasi pada Remaja*. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu dapat mengetahui perbandingan pengaruh metode *Index Card Match (ICM)* dan ceramah terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap serta perilaku personal hygiene saat menstruasi pada remaja. Penelitian ini menggunakan rancangan *pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini adalah remaja putri kelas VII SMP N 1 Slahung Ponorogo. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner pengetahuan, sikap, dan perilaku tentang personal hygiene menstruasi. Perbandingan efektivitas kedua metode diuji dengan *independent t-test* dan *Mann Whitney*. Hasil penelitian ini adalah ada perbedaan antara *index card match* dan ceramah dalam meningkatkan perilaku. Metode *index card match* lebih baik daripada metode ceramah dalam meningkatkan perilaku *personal hygiene* saat menstruasi. Disimpulkan bahwa metode *index card match* dan ceramah efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku *personal hygiene* saat menstruasi pada remaja. *Index card match* lebih efektif dalam meningkatkan perilaku *personal hygiene* saat menstruasi pada remaja dibandingkan dengan metode ceramah.

Persamaan penelitian diatas skripsi ini adalah penggunaan metode *Index Card Match (ICM)* sebagai variabel bebas. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi ini terletak pada variabel terikat, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Kesepuluh, penelitian Villia Anggraini, Lucky Heriyanti Jufri, dan Wella Juliati (2017) dengan judul *Peningkatan hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Make A Match dan Index Card Match pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Make a Match* dan *Index Card Match (ICM)*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian berupa *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Koto XI Tarusan. Kelas VIII.2 dan kelas VIII.3 digunakan sebagai kelas sampel. Penelitian tersebut menggunakan instrumen berupa *pretest* dan *posttest*. Bentuk tes yang digunakan adalah hasil analisis butir soal diperoleh soal tes reliabel dengan reliabilitas tes adalah $r_{11}=0,8421$. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji t satu arah diperoleh $t_{hitung} = 3,17$ dan $t_{tabel} = 1,676$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa menerapkan strategi pembelajaran *Make a Match* lebih baik dari peningkatan hasil belajar matematika siswa menerapkan strategi pembelajaran *index card match* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Koto XI Tarusan Tahun Pelajaran 2016/2017. Perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi ini terletak pada variabel bebas, variabel terikat, populasi, sampel, dan lokasi penelitian.

Dari kesepuluh penelitian diatas terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh suatu

metode terhadap minat belajar siswa. Selain persamaan terdapat perbedaan antara penelitian ini terhadap penelitian sebelumnya yaitu pada mata pelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Index Card Match (ICM)* pada mata pelajaran Akhlak. Berdasarkan penelitian yang dijabarkan diatas dan sudah relevan maka diharapkan bahwa metode *Index Card Match (ICM)* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Akhlak.

B. Kerangka Teori

1. Metode *Index Card Match (ICM)*
 - a. Pengertian *Index Card Match (ICM)*

Menurut Ismail, metode *Index Card Match (ICM)* adalah “metode yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreativitas maupun menguasai ketrampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran” (Ismail, 2008 :181). Disisi lain Silberman mengemukakan metode *Index Card Match (ICM)* merupakan cara yang menyenangkan dan membuat siswa bergerak aktif agar dapat meninjau ulang pelajaran serta membolehkan peserta didik untuk dapat mencari pasangan dengan teman sekelas dan bermain kuis bersama sehingga metode ini mengajak siswa untuk bergerak aktif yang menumbuhkan kreatifitas dan menumbuhkan kemandirian pada siswa.

(Silberman, 2007 : 239). Metode *Index Card Match (ICM)* berkaitan dengan cara-cara untuk dapat mengingat kembali apa yang telah siswa pelajari dan dapat menguji pengetahuan dan kemampuan siswa dengan teknik mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban sambil belajar mengenai konsep atau materi yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas metode *Index Card Match (ICM)* merupakan metode yang menuntut siswa untuk bergerak secara aktif dengan kreativitas masing-masing sehingga tercipta suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dengan media berupa kartu yang dipasangkan antara pertanyaan dan jawaban maupun pernyataan dan pernyataan yang sesuai dengan materi pokok pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Jadi metode *Index Card Match (ICM)* adalah suatu pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan sebuah pertanyaan ataupun jawaban sebuah soal terkait materi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan suasana yang menyenangkan.

a. Langkah-langkah *Index Card Match (ICM)*

Langkah-langkah dalam metode *Index Card Match (ICM)* yaitu :

- 1) Potong kertas sejumlah peserta didik yang ada di dalam kelas;
- 2) Bagi kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama (A dan B);

- 3) Tulis pertanyaan tentang materi pembelajaran pada kertas A, dan setiap satu kertas berisi satu pertanyaan;
- 4) Pada kertas bagian B, tulis jawaban dari pertanyaan yang telah di tulis sebelumnya;
- 5) Jika kedua bagian kertas sudah selesai ditulis, campur kedua kertas tersebut dan kocok kertas sehingga akan tercampur antara kertas bagian A yang berisi pertanyaan dan kertas bagian B yang berisi jawaban;
- 6) Jelaskan tata cara permainan, bahwa setiap peserta didik akan mendapat satu lembar kertas untuk dicari pasangan dari kertas yang telah mereka pegang;
- 7) Mulai permainan jika semua peserta telah memegang kertasnya masing-masing dan minta peserta untuk menemukan pasangan mereka;
- 8) Hentikan permainan apabila semua peserta sudah menemukan pasangan mereka masing-masing , dan ajak peserta untuk duduk berdekatan;
- 9) Setelah itu permainan dapat diakhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan dari masing-masing pasangan.

(Hisyam, 2008 : 67-68).

b. Kelebihan dan Kekurangan *Index Card Match (ICM)*

Menurut Suprijono, terdapat kelebihan dan kekurangan metode *Index Card Match (ICM)* antara lain sebagai berikut :

- 1) Kelebihan dari metode *Index Card Match (ICM)* adalah :
 - a) Menumbuhkan rasa gembira pada saat kegiatan belajar mengajar
 - b) Penyampaian materi menjadi lebih menarik perhatian siswa
 - c) Dapat menciptakan suasana yang aktif menyenangkan
 - d) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai taraf ketuntasan belajar
 - e) Penilaian siswa dapat dilakukan langsung antara guru dan siswa
- 2) Kekurangan dari metode *Index Card Match (ICM)* adalah :
 - a) Siswa membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk menyelesaikan tugas dan prestasinya;
 - b) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk mempersiapkan;
 - c) Keterampilan yang memadai dan jiwa yang demokratis dalam diri guru harus dikuasai dalam pengelolaan kelas;
 - d) Siswa dituntut agar dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah;
 - e) Kelas menjadi gaduh dan ricuh sehingga dapat mengganggu kelas yang lain (Suprijono, 2013 : 120-121).

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar Akhlak

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti “kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu” (Syah, 2010 : 133). Selain itu ada beberapa definisi lain tentang minat, antara lain minat adalah “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan” (Slameto, 2010 :57). Sedangkan di lain pihak Slamet berpendapat bahwa minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Hubungan tersebut semakin kuat maka semakin besar minatnya. Ekspresi suatu minat dapat ditunjukkan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya atau dapat pula dibuktikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Perhatian yang besar terhadap suatu subyek tertentu menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki minat terhadap subyek yang dilihatnya. Seorang siswa akan berminat dan temotivasi untuk mempelajari suatu subyek apabila ia telah sadar bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai tujuan yang penting untuk kemajuan pada dirinya sendiri (Slameto, 2010 : 180).

Sedangkan menurut Jahja minat merupakan “suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menciptakan kepuasan bagi dirinya. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap

belajar, sebab dengan minat seseorang akan melaksanakan sesuatu yang diminatinya” (Jahja, 2012 :63). Selain itu Djamarah menerangkan apabila minat dapat diapresiasi oleh seorang anak didik melalui :

- 1) Rasa suka yang lebih terhadap sesuatu;
- 2) Keaktifan anak didik berpartisipasi dalam sebuah kegiatan;
- 3) Fokus dan ada perhatian yang besar serta cenderung menghiraukan lainnya terhadap suatu hal yang diminati oleh anak tersebut (Djamarah, 2002 : 122).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan secara sederhana bahwa minat adalah suatu keadaan seseorang yang mengandung unsur perhatian terhadap suatu objek tertentu yang diapresiasi dengan adanya rasa lebih menyukai, berpartisipasi aktif, dan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Belajar menurut Sugihartono adalah “suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dan lingkungannya” (Sugihartono *et al.*, 2013 : 74). Sedangkan menurut Wenda belajar adalah “suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, secara fisik maupun mental” (Wenda, 2012 : 28). Selain itu, Purwanto mengemukakan bahwa belajar adalah “suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan

itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk” (Purwanto, 2006 : 85). Di lain sisi Slameto berpendapat bahwa belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2010 : 2). Minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi serta cenderung untuk memberikan perhatian (Slameto, 2010 : 180). Dari uraian diatas minat belajar Akhlak adalah suatu keadaan peserta didik merasa tertarik pada pelajaran Akhlak diikuti rasa senang dan tidak ada paksaan dalam mengikuti mata pelajaran Akhlak dimana peserta didik berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran Akhlak.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Dalam menunjang keberhasilan dalam sebuah proses belajar, minat menjadi salah satu faktor penyebabnya. Dengan adanya minat peserta didik akan melaksanakan proses pembelajaran dengan senang hati tanpa ada paksaan dari segala sisi. Dalam membimbing dan mengarahkan belajar peserta didik, minat belajar peserta didik harus diperhatikan dengan baik. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, seperti yang diungkapkan Muhibbin Syah antara lain :

- 1) Faktor internal atau faktor dari dalam yaitu faktor untuk melakukan suatu hal yang memang diinginkan seseorang untuk melakukannya, dan minat tersebut datangnya dari diri sendiri. Hal tersebut dicontohkan seperti perasaan senang, memiliki rasa perhatian yang lebih, rasa semangat, perasaan termotivasi, dan emosi.
- 2) Faktor eksternal atau faktor dari luar yaitu yakni faktor untuk melakukan suatu hal atas dasar dorongan dari luar diri seseorang atau berupa paksaan dari luar diri seseorang. Datangnya minat tersebut tidak berasal orang itu sendiri melainkan dari orang lain yang dapat dikatakan adanya dorongan dan paksaan dari orang lain. Hal tersebut dicontohkan seperti lingkungan, orang tua, guru. (Syah, 2010 : 146).

Menurut Purwanto, terjadinya suatu aktivitas pengalaman belajar merupakan akibat belajar, oleh karena itu minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- 1) Faktor dari dalam atau faktor internal
 - a) Adanya faktor fisiologis yang mencakup kondisi fisik dan kondisi panca indera;
 - b) Adanya faktor psikologis yang mencakup adanya bakat, minat, kecerdasan, motivasi, serta kemampuan kognitif.
- 2) Faktor dari luar atau faktor eksternal
 - a) Adanya faktor lingkungan yang mencakup lingkungan alam dan lingkungan sosial.

- b) Adanya faktor instrumental yang didalamnya meliputi kurikulum, guru, sarana, fasilitas, serta administrasi (Purwanto, 2006 :107).

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. (Djamarah, 2002 : 132). Menurut Slameto, beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. (Slameto, 2010 : 180). Berdasarkan indikator diatas maka penelitian ini menggunakan indikator minat belajar sebagai berikut :

1) Perasaan Senang

Perasaan senang seorang siswa terhadap apa yang ia pelajari adalah dengan tidak adanya perasaan terpaksa dari dalam diri siswa untuk belajar. Contohnya adalah seorang siswa yang senang mengikuti pelajaran maka dalam diri siswa tersebut selalu hadir saat pelajaran dan tidak merasa bosan terhadap apa yang ia pelajari.

2) Ketertarikan Siswa

Pengalaman afektif yang dirangsang oleh sebuah kegiatan , orang, atau benda memberikan daya dorong terhadap siswa dan memberikan rasa tertarik pada dirinya. Contohnya adalah partisipasi

seorang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan ia tidak akan menunda pekerjaan yang diberikan oleh gurunya.

3) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seorang siswa akan objek yang menjadikan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contohnya adalah ketika guru bertanya maka siswa aktif dalam diskusi, siswa aktif kembali bertanya, dan siswa aktif menjawab pertanyaan tersebut.

4) Perhatian Siswa

Adanya konsentrasi siswa dalam pengamatan suatu obyek dan mengesampingkan yang lainnya merupakan cara ia dalam memperhatikan objek tersebut. Contohnya adalah siswa memperhatikan dan menyimak guru pada saat menerangkan pelajaran dan siswa mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

3. Mata Pelajaran Akhlak

a. Pengertian

Dalam sistem pendidikan Muhammadiyah, akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang secara khusus dipelajari secara sistematis dalam mata pelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA). Karena itu, pendidikan ISMUBA merupakan muatan pendidikan pokok dalam sistem pendidikan Muhammadiyah.

b. Fungsi Akhlak

Dalam kurikulum pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA) untuk SMP/MTs Muhammadiyah di Yogyakarta, Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I Yogyakarta Tahun 2012 dijelaskan bahwa pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab pada sekolah / madrasah Muhammadiyah berfungsi untuk:

- 1) Mengembangkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT serta akhlak mulia, semangat Kemuhammadiyah dan kecintaan terhadap Bahasa Arab yang telah ditanamkan terlebih dahulu dalam lingkungan keluarga atau pendidikan pada jenjang sebelumnya.
- 2) Menanamkan nilai-nilai ajaran Islam yang dijadikan pedoman dalam hal mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat serta nilai-nilai gerakan Muhammadiyah sebagai pedoman ber-amar ma'ruf dan nahi munkar.
- 3) Menyesuaikan mental dan sikap peserta didik terhadap lingkungan fisik, sosial, maupun budaya melalui Pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab.
- 4) Memperbaiki kesalahan dan kekurangan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan Muhammadiyah.
- 5) Mencegah peserta didik dari segala bentuk pengaruh negatif yang akan dihadapinya sehari-hari.

- 6) Mengajarkan pengetahuan Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab sebagai dasar untuk mengamalkan Islam secara benar.
- 7) Menyalurkan peserta didik untuk dapat mengembangkan atau mendalami pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Tujuan Aqidah Akhlak

Dalam kurikulum pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA) untuk SMP/MTs Muhammadiyah di Yogyakarta, Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I Yogyakarta Tahun 2012 dijelaskan bahwa pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab pada sekolah / madrasah Muhammadiyah bertujuan untuk:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah Islam melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Al-Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT sesuai Al-Qur'an dan As-Sunnah.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlakul karimah, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, kreatif, inovatif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan

sosial serta mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah/madrasah sesuai Al-Qur'an dan As-Sunnah.

- 3) Menanamkan, menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan ajaran Islam serta mendakwahnya secara berorganisasi sesuai dengan petunjuk Al-Qur'an dan As-Sunnah serta menanamkan rasa tanggung jawab peserta didik melalui pemahaman gerakan, organisasi Muhammadiyah dan amal usahanya, untuk menjadi kader Muhammadiyah yang merupakan pelopor, pelangsun, penerus dan penyempurna amal usaha Muhammadiyah.
- 4) Menumbuhkan kecintaan dan kemampuan dasar berbahasa Arab peserta didik meliputi kemampuan mendengar, menyimak, membaca, dan menulis untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam dan mengamalkannya, serta melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

d. Ruang Lingkup Akhlak

Dalam kurikulum pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA) untuk SMP/MTs Muhammadiyah di Yogyakarta, Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I Yogyakarta Tahun 2012 dijelaskan bahwa ruang lingkup Pendidikan (ISMUBA) Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab meliputi:

- 1) Al-Qur'an/Al-Hadits
- 2) Aqidah
- 3) Akhlak
- 4) Ibadah/Mu'amalah
- 5) Tarikh
- 6) Kemuhmadiyah
- 7) Bahasa Arab

Pendidikan Al-Islam diarahkan pada pengenalan, pemahaman dan penghayatan serta pengamalan ajaran Islam yang menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah.