

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEKS CARD MATH  
(MENCARI PASANGAN KARTU) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI PADA  
MATERI POKOK KONSUMSI, TABUNGAN, DAN INVESTASI DI KELAS X MAN  
SIABU TAHUNPELAJARAN 2015-2016**

***Sahyuni*<sup>(1)</sup>, *Ahmad Fadlan*<sup>(2)</sup>**

*<sup>1</sup>Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Tapanuli Selatan*

*<sup>2</sup>Dosen FKIP Univeristas Muhammadiyah Tapanuli Selatan*

**Abstrak**

penerapan kreativitas belajar ekonomi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Pokok Konsumsi, Tabungan dan Investasi di Kelas X MAN Siabu Tahun Pelajaran 2015-2016? Sedangkan tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar ekonomi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) dengan metode ceramah dikelas X MAN Siabu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian secara eksperimen. penelitian eksperimen yang dimaksud adalah mengadakan perlakuan terhadap sampel objek penelitian. Alat pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan angket. Kemudian untuk melihat gambaran penerapan penggunaan model pembelajaran indeks card math(mencari pasangan kartu) dalam pembelajaran terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran ekonomi di kelas X MAN Siabu Tahun Pelajaran 2015-2016. diperoleh harga  $r_{xy\text{hitung}} = 0,493$ . Jika angka indeks korelasi tersebut dikorelasikan dengan tabel "r" tabel Product Moment maka di dapat bahwa taraf signifikan 95% atau tingkat kesalahan 5% dengan  $n=64$  diperoleh 0,254. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai  $r_{xy}$  hitung lebih besar daripada r tabel yakni:  $0,493 > 0,254$ .

*Kata Kunci: Model Pembelajaran, Product Moment , MAN Siabu*

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga

Negara/masyarakat, dengan isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai.

Dilihat dari sudut perkembangan yang dialami oleh anak, maka usaha yang

sengaja dan terencana (yang disebut pendidikan) tersebut ditujukan untuk membantu anak dalam menghadapi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang dialaminya dalam setiap periode perkembangan. Dengan kata lain, pendidikan di pandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak. Secara umum tujuan pendidikan dapat dikatakan membawa anak kearah tingkat kedewasaan, artinya membawa anak didik agar dapat berdiri sendiri (mandiri) didalam hidupnya ditengah-tengah masyarakat. Dalam bab ini akan diuraikan empat macam tujuan pendidikan yang tingkatan dan luasnya berlainan, yaitu tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional.

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru ekonomi dikelas X-5 MAN SIABU masih banyak peserta didik yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran, bermain-main, bahkan ada juga yang mengerjakan aktivitas lain diluar materi ekonomi.

Hal ini, bisa dilihat dari test awal yang di berikan untuk melihat kreativitas belajar ekonomi peserta didik pada materi konsumsi, tabungan dan investasi yang berjumlah 64 orang. dari hasil test hanya 20 peserta didik yang tuntas dengan persentase ketuntasan 30 % , sedangkan pada 44 peserta didik tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 70% yang mencapai skor nilai 70 ke atas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal ( KKM ). berdasarkan hasil tersebut kreativitas belajar Ekonomi peserta didik masih rendah.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar ekonomi peserta didik maka perlu dilakukan perubahan yang dinamis, selama ini peserta didik sebelum dan setelah selesai proses pembelajaran peserta didik tidaklah memahami materi pelajaran yang diberikan. berdasarkan hal ini penulis menawarkan model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) dalam pembelajaran ekonomi dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

### **Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

#### **a. Penelitian Kepustakaan**

Dengan mengumpulkan data tertulis yang bersumber dari buku – buku literatur atau perpustakaan dan sumber-sumber tertulis lainnya yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti dan dibahas dalam penyusunan penelitian ini.

#### **b. Penelitian Lapangan**

Penelitian lapangan ini adalah data yang diperoleh bersifat suatu fakta sebagai hasil penelitian dilapangan dengan menggunakan angket maupun observasi dan tes hasil belajar. jadi dalam penelitian ini data diperoleh dari observasi dan tes kreativitas belajar.

Jenis penelitian yang dijumpai oleh peneliti adalah metode eksperimen. penelitian eksperimen yang dimaksud adalah mengadakan perlakuan terhadap sampel objek penelitian. Perlakuan yang penulis lakukan adalah memberikan model pembelajaran indeks card math kepada peserta didik kelas eksperimen tentang

materi konsumsi, tabungan dan investasi dan peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Membagi guru dalam dua kelompok

1. Penelitian memberi penjelasan tentang pemamfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar
2. Guru menyusun rencana pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dalam diskusi kelompok
3. Peneliti membimbing kelompok guru dalam menyusun rencana pembelajaran
4. Wakil kelompok guru mempresentasikan rencana pembelajaran
5. Peneliti memberi masukan terhadap rencana pembelajaran yang telah dibuat kelompok guru
6. Guru melaksanakan rencana pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sebenarnya
7. Peneliti mengevaluasi kemampuan guru dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran
8. Dalam kelompok diskusi guru berbagi pengalaman terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

### **Pembahasan dan Hasil**

Dalam perhitungan terhadap data tentang model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) (Variabel X) dapat diketahui nilai-nilai rata-rata sebesar = dan data tentang kreativitas belajar peserta didik (Variabel Y) diperoleh nilai rata-rata

Seterusnya dari analisa data dengan menggunakan rumus korelasi product moment diperoleh hasil yaitu  $r_{xy}$  hitung = 0,493. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{xy}$  tabel, dimana  $N= 64$  untuk taraf kesalahan 5% 0,254.

Hal ini menunjukkan nilai  $r_{xy}$  hitung lebih besar dari  $r_{xy}$  tabel baik untuk taraf kesalahan 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima kebenarannya yang berarti ada penerapan model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di MAN Siabu Tahun Pelajaran 2015-2016.

### **Kesimpulan**

Setelah penulis membahas permasalahan yang diteliti, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil analisis data dengan perhitungan koefisien korelasi product moment diperoleh nilai  $r_{xy}$  hitung sebesar 0,493.
2. Nilai  $r_{xy}$  tabel dengan  $N= 64$  untuk taraf kesalahan 5% adalah 0,254.
3. Nilai  $r_{xy}$  hitung lebih besar dari nilai  $r_{xy}$  tabel baik untuk taraf kesalahan 5% ( $0,493 > 0,254$ ).

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada penerapan model pembelajaran indeks card math (mencari pasangan kartu) untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di MAN Siabu Tahun Pelajaran 2015-2016.

## Saran

Sebagai bagian akhir dari skripsi ini penulis mengajukan berbagai saran sebagai berikut :

1. Kepada peserta didik yang merupakan subjek belajar untuk lebih meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran.
2. Kepada guru yang mengajar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengajar dan selalu memperhatikan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya yang akan mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama, guna memperkokoh data-data lain sehingga diperoleh hasil yang lebih baik dan bermanfaat.

## Daftar Pustaka

Febriyanto, 2011, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Hasdan, 2005, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Al Ikhlas.

Istarani, 2014, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada

Mardiyatmo, 2010 . *Ekonomi*, Bandung : Yudistira

Millas, 2008, *Metode Pembelajaran*. Bandung: Kencana

Munandar, 2008, *Kreativitas Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Nyoman Dantes, 2012, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: C.V Andi Offest.

Oemar Hamalik ,W. Guno, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi aksara.

Rusman, 2010, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Riduwan, 2013, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung : Alfabeta.

Riyanto, 2008, *Paradigma Batu Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.

Rusman, 2010, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sardiman, 2012, *Administrasi pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

Syaifuddin Azwar. 2010, *Model Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung : Alfabeta

Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.

Sugiono, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Soedirman, 2005, *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto , 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, Jakarta : Kencana.

Sudjana, 2011, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung : Alfabeta.

Trianto , 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, Jakarta : Kencana.

Wina sanjaya, 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Kencana.

W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.