

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATH*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA EKONOMI  
PADA MATERI PENAWARAN DI KELAS X IPS MAN  
PADANG LAWAS UTARA**

Oleh:

**Afri Anja Lubis<sup>1</sup>, Dr. H. Zulfadli Nasution<sup>2</sup>, Dr. Fitriani Harahap<sup>3</sup>**

***Abstract***

*This study aims to know whether there is a significant influence of using index card math learning model on students' economic achievement on the topic of offer at the tenth grade students of IPS major of MAN Padang Lawas Utara. The research was conducted by applying experimental method (one group pretest post test design) with 24 students and they were taken by applying total sampling technique. Observation and test were used in collecting the data. Based on the descriptive analysis, it was found that: (a) the average of using index card math learning model was 3,2 (very good category) and (b) the average of students' offer achievement before using index card math learning model was 55.00 (fair category) and after using index card math learning model was 77.50 (good category). Furthermore, based on inferential statistic by using paired sample  $t_{test}$ , the result showed the significant value was less than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). It means, there is a significant influence of using index card math learning model on students' economic achievement on the topic of offer at the tenth grade students of IPS major of MAN Padang Lawas Utara.*

***Key words: index card math learning model, students' economic achievement on the topic of offer***

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah bagian penting dalam pembangunan. Pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan merupakan wahana bagi sumber daya manusia untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sehingga pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam istilah asing disebut *to build the builder*.

Masalah pendidikan adalah sangat penting dan sangat berpengaruh besar terhadap suatu bangsa, sehingga kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan sebelum proses belajar mengajar berlangsung harus dapat membekali siswa dengan kecakapan yang dimiliki siswa sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebudayaan peserta didik, salah satunya materi pelajaran ekonomi.

Ekonomi merupakan suatu cabang ilmu dari ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang

menggambarkan tentang kelangkaan (*scarcity*) dalam kehidupan manusia sehari-hari. Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran. Ilmu ekonomi memegang peran penting dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Ilmu ekonomi merupakan sebagian suatu susunan organisasi ekonomi yang mantap dan teratur.

Salah satu materi pelajaran ekonomi adalah Penawaran. Penawaran adalah banyaknya jumlah barang yang ditawarkan oleh pihak produsen dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari sini dapat diartikan bahwa penawaran merupakan jumlah barang yang produsen ingin tawarkan (jual) pada berbagai tingkat harga selama satu periode tertentu.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran, wawancara dengan Ibu Efrida Hanum M.Pd.E nilai ulangan harian bidang studi ekonomi pada siswa kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara masih rendah, dimana nilai rata-rata hasil ulangan harian pada materi

Penawaran sebesar 65 dari 24 siswa sedangkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 70. Adapun persentase nilai perolehan siswa berdasarkan nilai harian tersebut sebanyak 38% atau 9 siswa yang memenuhi kriteria tuntas minimal (KKM), sedangkan 62% atau 15 siswa tidak mencukupi KKM atau yang tidak tuntas. Ada pun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Jumlah siswa kelas X IPS	Tuntas	Tidak tuntas
1	X IPS	24	38% = 9 orang	62% = 15 orang

Hal ini disebabkan karna kurangnya efektifnya pembelajaran yang di ciptakan guru yang cenderung membuat siswa bosan dan mengantuk karna hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, siswa yang tidak berkonsentrasi terhadap pelajaran yang disampaikan, kurang tepatnya model yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang bersemangat dalam pelajaran materi penawaran.

Apabila kondisi demikian terus berlanjut tentu akan menjadi suatu kendala dalam pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan siswa akan larut dalam kepasipan. Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk dapat mengatasi hal-hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreatif dan hasil belajar pada materi Penawaran adalah model pembelajaran *Index Card Math*.

*Index Card Math* merupakan jenis pembelajaran aktif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Model *Index Card Math* dalam proses belajar mengajar melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang mencakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut dimana siswa yang lebih aktif dari pada gurunya. Dengan digunakannya model pembelajaran dalam mengajar, maka guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang di harapkan.

Penerapan model-model yang bisa diterapkan seperti model pembelajaran *Index Card Math* memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran yaitu agar siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi tersebut.

Berbagai upaya yang dilakukan seperti membuat potongan kartu, menulis pertanyaan tentang materi, membagi kartu, mencari pasangan. Departemen pendidikan nasional telah melakukan upaya dan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Seperti: pembinaan, peningkatan pengetahuan guru, penataran guru, seminar-seminar yang berhubungan dengan masalah-masalah teknis pendidikan, penambahan sarana pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis ingin mengadakan penelitian tentang: "Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Math* terhadap hasil belajar siswa ekonomi pada materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara".

### 1. Hakikat Hasil Belajar Siswa Ekonomi Pada Materi Penawaran

Sebelum membahas hasil belajar ekonomi, ada baiknya terlebih dahulu dibahas mengenai belajar, belajar adalah proses yang bersifat internal (*Apurely Internal Event*) yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Menurut Thobroni (2016:16) "Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang

relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009:3) “Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar”.

Penawaran merupakan banyaknya jumlah barang yang ditawarkan oleh pihak produsen, dimana banyaknya barang yang ditawarkan oleh produsen dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebagaimana menurut Rosidi (2006:332) menuliskan bahwa, “Penawaran jumlah barang yang produsen ingin tawarkan pada berbagai tingkat harga selama satu periode”. Dari sini dapat diartikan bahwa penawaran merupakan jumlah produsen ingin tawarkan (jual) pada berbagai tingkat harga selama satu periode tertentu”.

#### a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penawaran.

Keinginan para penjual dalam menawarkan barangnya pada berbagai tingkat harga ditentukan oleh beberapa faktor. Menurut Rosidi (2006:28) menjelaskan bahwa, “Faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran, a) harga barang itu sendiri, b) Harga barang lain yang memiliki hubungan, c) biaya produksi, d) teknologi produksi, e) kebijakan produksi.

Selanjutnya Sadono (2006:85) “menjelaskan bahwa, Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah: a) harga barang itu sendiri, b) harga barang yang terkait, c) biaya produksi, d) tujuan-tujuan operasi perusahaan tersebut, e) tingkat teknologi yang digunakan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran adalah harga barang itu sendiri yaitu jika harga suatu barang naik, maka produsen cenderung akan menambah jumlah barang yang dihasilkan.

#### b. Fungsi Penawaran

Fungsi penawaran adalah fungsi yang menunjukkan hubungan antara harga (P) dengan jumlah harga (Q) yang ditawarkan.

Fungsi penawaran harus sesuai dengan hukum penawaran yang Pada umumnya semakin tinggi harga suatu barang tersebut, maka semakin sedikit jumlah penawaran keatas suatu barang tersebut. Sebaliknya, semakin rendah harga suatu barang, maka semakin banyak jumlah penawaran keatas barang tersebut, apabila faktor lain tidak berpengaruh (*Ceteris Paribus*).

Sebagaimana menurut Wilson (2010:17) menjelaskan bahwa “Suatu barang dengan jumlah penawaran keatas suatu barang pada tingkat harga tertentu. Konsumen dapat menentukan jumlah barang yang di konsumsi tergantung pada harga tersebut”. Keeratan hubungan kelas sebagai kelompok

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi utama dari penawaran merupakan “Suatu barang dengan jumlah penawaran keatas suatu barang pada tingkat harga tertentu.

#### c. Kurva Penawaran

Kurva penawaran adalah hubungan antara harga dan barang yang ditawarkan oleh penjual. Sukirno (2005:54) “Menyatakan bahwa kurva penawaran bergerak dari kiri kebawah kekanan keatas atau sebaliknya dari kanan ke atas ke kiri kebawah. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kurva penawaran adalah kurva yang memilikin slope negatif.

#### d. Hukum penawaran

Dalam hukum penawaran bahwa semakin tinggi harga, maka jumlah barang yang akan ditawarkan semakin banyak. Sebagaimana menurut Sukirno (2011:76) menjelaskan bahwa, “Hukum penawaran adalah bila harga naik maka kuantitas yang ditawarkan naik, dan bila harga turun maka demikian pula kuantitas yang ditawarkan, hubungan ini disebut kurva penawaran”.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hukum penawaran adalah “semakin tinggi tingkat harga suatu barang, semakin banyak jumlah barang yang ditawarkan produsen. Begitu juga dengan sebaliknya, semakin rendah harga

suatu barang, semakin sedikit jumlah barang yang di tawarkan oleh produsen”.

## 2. Hakikat Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Math*

### a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

### b. Hakikat Strategi Pembelajaran *Index Card Math*

Hasil belajar juga merupakan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan oleh guru untuk peningkatan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang akan dikaji kali ini adalah model pembelajaran *Index Card Match*.

Menurut Trianto (2009:133) menyimpulkan bahwa, ”Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

### c. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Math* merupakan jenis pembelajaran aktif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Menurut Trianto. (2014:89), “Model *Index Card Math* dikenal juga dengan istilah ”mencari pegangan kartu”. Model ini berpotensi membuat siswa senang. Unsur permainan yang terkandung dalam Model ini

tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Tentu saja penjelasan aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar Model ini menjadi lebih efektif. Model ini sangat tepat untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang merupakan salah satu model *Index Card Math* ini adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

### d. Langkah-langkah Model *Index Card Match*

Dalam model pembelajaran *Index Card Math* harus terlibat aktif mulai dari membaca materi, mempelajari, merangkum, membuat pernyataan, mendiskusikan materi, berlatih memprediksi pengembangan materi dan membuat kesimpulan. Menurut Istarani (2015:35) Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan model ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan kartu sejumlah siswa dalam kelas dan kartu tersebut dibagi menjadi dua kelompok.
- 2) Menulis pernyataan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya yang telah dipersiapkan. Setiap kartu suatu pernyataan dan jawaban.
- 3) Kocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 4) Bagi setiap siswa satu kartu, sebagian siswa akan mendapatkan soal dan jawaban.
- 5) Minta siswa untuk mencari pasangannya, Jika sudah ada yang menemukan pasangannya, mintalah siswa untuk duduk berdekatan.
- 6) Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras kepada temannya.
- 7) Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah langkah model pembelajaran *Index Card Math* adalah:

- 1) Membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada dalam kelas.
- 2) Membagi kelas-kelas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Minta siswa untuk menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan pada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setia pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

#### e. Kebaikan dan kelemahan Model *Index Card Match*

Setia model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hisyam dkk. (2007:36), Kelebihan Model *Index Card Math* adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakuakn bersama pengamat dan pemain.

Selanjutnya menurut Hisyam dkk. (2007:37), Kelemahan Model *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- 2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- 3) Lama untuk membuat persiapan.
- 4) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- 5) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- 6) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.

#### B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Padang Lawas Utara, yang dipimpin oleh Bapak Drs. Syahril Efendi Siregar, dan sebagai guru ekonomi yaitu Efrida Hanum Siregar, M.Pd. Epenempatan lokasi ini didasarkan oleh rendahnya hasil belajar Siswa ekonomi dan sepengetahuan penulis materi penelitian ini belum pernah diteliti di sekolah tersebut.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek selidik tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan.

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek yang akan diteliti yang menjadi anggota seperti hewan, manusia, tumbuhan dan benda yang mempunyai kesamaan sifat. Sesuai dengan hal tersebut yang menjadi populasi

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPSMAN Padang Lawas Utara yang berjumlah 24 orang siswa.

Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling Jenuh*, sebanyak 24 orang siswa dalam penelitian ini yaitu kelas X IPS. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan *sampling* bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Tes dan Observasi. Observasi untuk variabel (X) yaitu model pembelajaran *Index Card Math*. Sedangkan Tes untuk Variabel (Y) yaitu Hasil belajar siswa ekonomi pada materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara.

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dipilih oleh individu atau kelompok.

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Untuk mengetahui gambaran dari kedua variabel yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Math* Terhadap hasil belajar siswa ekonomi materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara.

### C. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap model pembelajaran *Index Card Math* diperoleh nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 55,00, kemudian nilai median (nilai tengah) sebesar 55,00, selanjutnya modus (nilai yang sering muncul) sebesar 50,00. Jika dikonsultasikan dengan kriteria penilaian pada Bab III Tabel 5 masuk pada kategori “Kurang”.

Dari hasil penelitian yang terkumpul dari hasil belajar siswa ekonomi pada materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara. Jika di konsultasikan dengan kriteria penilaian pada bab III Tabel 5, diperoleh nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 77,50 masuk kategori Baik, kemudian nilai median (nilai tengah) sebesar 75,00 masuk kategori Baik selanjutnya modus (nilai yang

sering muncul) sebesar 75,00 masuk kategori Baik.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan *Software SPSS 25* diketahui bahwa jumlah responden atau  $N=24$  responden. Berdasarkan hasil output 25 tabel coefficients untuk pengujian hipotesis diperoleh indeks uji t 8,212 dengan nilai signifikan = 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Tabel coefficients di atas merupakan hasil analisis uji t. Diketahui bahwa nilai untuk *unstandardized coefficients* dengan nilai adalah sebesar 0,733 dengan nilai standar error nya sebesar 0,089 kemudian nilai *standardized coefficients* beta sebesar 0,868 Dan nilai  $t_{hitung}$  pada taraf kesalahan 5% atau kepercayaan sebesar 95% sebesar 8,212 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antar penggunaan model pembelajaran *Index Card Math* terhadap hasil belajar ekonomi materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara. (Ketentuan penerimaan dan penolakan hipotesis jika nilai signifikan di bawah atau sama dengan 0,05, maka hipotesis di terima). Nilai  $t_{hitung}$  dapat dibandingkan dengan tabel yang di dasarkan pada (dk) derajat kebebasan yang besarnya adalah  $n-2$  besarnya adalah  $24-2=22$  dengan derajat kesalahan 5% sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji koefisien dan di dapat uji t sebesar 8,212 yang berarti bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  di tolak (signifikan di bawah atau sama dengan 0,05 maka  $H_a$  di terima). Selanjutnya diperoleh indeks R square 0,754 yaitu variabel X (model pembelajaran *Index Card Math*) dapat memberikan sumbangan pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar ekonomi materi penawaran). sebesar 75,34 % sedangkan sebesar 25,65% dipengaruhi oleh faktor lain seperti kurangnya dukungan orang tua, di pengaruh oleh lingkungan.

### D. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes untuk kedua variabel. Berdasarkan hasil output SPSS 25 tabel model *summary* diperoleh indeks koelasi  $r_{xy}$  0,868 dengan nilai signifikan 0,000.

Sementara taraf signifikan yang di tetapkan adalah 5% atau 0,05. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka hipotesis yang dibuat oleh peneliti diterima. Selanjutnya variabel X (model pembelajaran *Index Card Math*) dapat memberikan sumbangan pengaruh terhadap variable Y (hasil belajar ekonomi materi penawaran). sebesar 75,34 % sedangkan sebesar 25,65% dipengaruhi oleh faktor lain seperti kurangnya dukungan orang tua, di pengaruh oleh lingkungan. Dan faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil output 25 tabel coefficients untuk pengujian hipotesis diperoleh indeks uji t 8,212 dengan nilai signifikan = 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Tabel coefficients di atas merupakan hasil analisis uji t. Diketahui bahwa nilai untuk *unstandardized coefficients* dengan nilai adalah sebesar 0,733 dengan nilai standar error nya sebesar 0,089 kemudian nilai *standardized coefficients* beta sebesar 0,868 Dan nilai  $t_{hitung}$  pada taraf kesalahan 5% atau kepercayaan sebesar 95% sebesar 8,212 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antar penggunaan model pembelajaran *Index Card Math* terhadap hasil belajar ekonomi materi penawaran di kelas X IPS MAN Padang Lawas Utara. (Ketentuan penerimaan dan penolakan hipotesis jika nilai signifikan di bawah atau sama dengan 0,05, maka hipotesis di terima). Nilai  $t_{hitung}$  dapat dibandingkan dengan tabel yang di dasarkan pada (dk) derajat kebebasan yang besarnya adalah  $n-2$  besarnya adalah  $24-2=22$  dengan derajat kesalahan 5% sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji koefisien dan di dapat uji t sebesar 8,212 yang berarti bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  di tolak (signifikan di bawah atau sama dengan 0,05 maka  $H_a$  di terima).

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

- Penggunaan model pembelajaran *Index Card Math* berdasarkan dari hasil pengumpulan data dan analisis data yang di lakukan berada pada kategori “Baik”.

- Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan analisis data yang di lakukan tentang hasil belajar siswa ekonomi pada materi penawaran berada pada kategori “Baik”.

## 2. Implikasi Penelitian

Dari hasil kesimpulan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di kelas X di pengaruhi oleh model pembelajaran *Index Card Math*. Model pembelajaran *Index Card Math* merupakan jenis pembelajaran aktif yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Selain itu jika ingin untuk meningkatkan hasil belajar siswa hendaknya menggunakan model pembelajaran *Index Card Math* yang sesuai materi yang diajarkan agar hasil belajar siswa meningkat.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Hisyam, & kawan-kawan. 2007. *Model Pembelajaran*. Bandung: Rahayu  
[https://manfaat42.blogspot.com/2013/12/kelebihan dan kelemahan metode \*Index Card Math\*](https://manfaat42.blogspot.com/2013/12/kelebihan-dan-kelemahan-metode-index-card-math) diakses tanggal 12 maret 2013
- Istarani & intan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Mudjiono, Dimyanti. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rosyidi, Suherman. 2006. *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sukirno, Sadono. 2005. *Pengantar Teori Mikro Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thobroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: kencana.
- Wilson. 2010. *Teori Ekonomi Mikro*. Bandung: Refika Aditama.