



**Keywords:**

*Influence, index card match, learning motivation, and learning outcomes.*

**Corresponding Author:**

Diyah Yudha Trisanti  
Email:  
dyahyudha98@gmail.com

ISSN (print): 1858-4985  
ISSN (on-line): 2721-8821

## **Pengaruh Metode *Indexcard*, Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Film Terhadap Hasil Belajar Sejarah**

**Diyah Yudha Trisanti<sup>1</sup>, Soedjijono<sup>1</sup>, Endah Andayani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Kanjuruhan Malang, Malang, 65148, Indonesia  
Email : dyahyudha98@gmail.com

---

**Abstract**

*To analyze the effect of using the index card match method with historical learning outcomes in class X SMKN 10 Malang. The method used ex-post-facto, because researchers relate to variables that have occurred and they do not need to give treatment to the variables examined by the results of research, namely the variables that have the greatest standardization coefficient on historical learning outcomes is the index card match of 0.524. Thus the index card match is the most influential variable or has the most dominant influence on learning outcomes in history.*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan serangkaian pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia mendapatkan banyak pengetahuan sehingga menjadi lebih beradab dan dapat menjadikannya sebagai makhluk yang berhasil menggapai tujuan dalam hidup yaitu kebahagiaan. Pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, guru merupakan kompo-nen penting dalam proses pendidikan, serta memiliki tugas untuk melaksanakan pembelajaran dan mengembangkan profesionalisme dalam mengajar. Untuk tercapainya pembelajaran yang baik diperlukan strategi pembelajaran menurut Reigeluth dalam Wena (2012:5)“Strategi pembelajaran merupakan cara untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda”.Strategi penyampaian adalah cara untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa untuk menerima serta merespon masukan dari siswa, sedangkan strategi pengelolaan merupakan cara untuk menata interaksi antara siswa dan variabel strategi pembelajaran lainnya (variabel strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian) (Wena, 2012:6).

Seiring dengan meningkatnya mutu dan kualitas pendidikan, tentang profesionalisme pendidik juga menjadi wacana di dunia pendidikan saat ini. Guru menjadi pilar utama dalam berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran. Salah satu sarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam mengelola peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inofatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Sagala, 2009:32).

Meningkatnya kompetensi guru yang harus dicapai, keterampilan menggunakan variasi merupakan keterampilan mengajar yang harus dikuasai guru. Dalam proses pembelajaran, tidak jarang rutinitas yang dilakukan oleh guru membuat siswa menjadi bosan. Penggunaan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik. Keterampilan variasi mengajar meliputi: (1) variasi gaya mengajar (2) variasi media pengajaran dan (3) variasi interaksi belajar mengajar (Murni dkk, 2010:131-133).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting diperlukan dalam kegiatan belajar siswa, secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan yaitu: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dapat mengatasi sikap pasif siswa dengan menimbulkan kegairahan dalam belajar (Sadiman dkk, 1996:16-17).

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Suprijono (2013: 120) menjelaskan *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006: 250).

Peningkatan hasil belajar diperlukan juga dengan memberikan motivasi sebagai pendorong yang menggerakkan seseorang untuk berbuat, hal ini tidak lepas dari adanya rangsangan yang berupa hadiah atau hukuman. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004:11). Menurut Sardiman (2007: 73) menyebutkan motif dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat dikatakan sebagai suatu kondisi *intern* (kesiapsiagaan).

Perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan sangat begitu pesat, dengan hal tersebut dalam pembelajaran banyak yang memanfaatkan media yang dapat digunakan. Menurut Nursalim (2010:7) media film adalah gambar hidup (*motion picture*) yaitu rangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dengan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan bergerak dan hidup. Sedangkan menurut Palapah dan Syamsudin (2000:14) film adalah “salah satu media yang berkarakteristik masal, yang merupakan kombinasi antara gambar-gambar bergerak dan perkataan.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan pengamatan terhadap pembelajaran di kelas X pada mata pelajaran sejarah. Pada materi hafalan khususnya pada materi sejarah bahwa minat anak dalam mengikuti pembelajaran ini sangat kurang berantusias, dikarenakan pembelajaran yang cenderung monoton dan sumber belajar didapatkan pada seorang guru saja dan materi LKS. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang siswa peroleh pada mata pelajaran sejarah. Dan begitu juga siswa mengalami kesulitan dalam mengingat di setiap materi yang diberikan.

Peneliti juga mengakasi penelitian sebelumnya yang menjadi salah satu acuan dalam penelitian kali ini menurut Sagita (2018:6) dengan judul Pengaruh metode kooperatif *index card match* dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas X-IIS di SMA Negeri 16 Surabaya “hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan tidak signifikan antara metode kooperatif *index card match* dengan hasil belajar, dimana  $t$  hitung sebesar -1,276, sedangkan  $t$  tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,589, jadi  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel (-1,276 < 1,589). Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara prestasi belajar dengan kesadaran sejarah, dimana posisi  $t$  hitung sebesar 2,989, sedangkan  $t$  tabel (2,989 > 1,589). Berdasarkan dari uji  $t$  test independent dengan menggunakan angket menunjukkan bahwa metode kooperatif *index card match* memiliki pengaruh dalam pembelajaran sejarah hal ini dibuktikan mampu mengembangkan keterampilan siswa, mampu membantu pemerataan partisipasi pada kelas dengan hasil persentase 80% sampai dengan 88,8%. Sedangkan dalam hasil sejarah ditunjukkan dalam aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek

keterampilan dalam pembelajaran dimana hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan *index card match* membawa perubahan kognitif bagi siswa yang dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*.

Penelitian memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode *index card match*, motivasi belajar dan media film dengan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X SMKN 10 Malang. Penelitian ini juga memiliki manfaat yaitu: (1) Bagi Kepala Sekolah Menambah informasi yang bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa-siswinya, (2) Bagi Guru Memperoleh pandangan dan pengetahuan bahwa pembelajaran IPS lebih dapat berjalan efektif jika strategi yang digunakan dapat mendukung pembelajaran, dan (3) Bagi Peneliti dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat memecahkan masalah dalam penelitian dan menambah pengalaman.

## 2. METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sejumlah ciri-ciri yang membedakannya dengan penelitian jenis lainnya. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan pada aspek pengukuran secara objektif terhadap fenomena sosial, semua informasi atau data yang diperoleh diwujudkan dengan angka dan analisis yang digunakan adalah analisis statistik.

### Waktu dan Tempat Penelitian:

Tes dilaksanakan di dalam kelas X Jurusan TKJ SMKN 10 Malang, pelaksanaan 3 minggu, Waktu penelitian dilaksanakan pada 19 Agustus-6 September 2019, dengan memberikan metode *index card match*, metode motivasi belajar, metode media film, kemudian akan di tes hasil belajar sejarah.

### Target/Subjek Penelitian:

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X jurusan TKJ SMKN 10 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 105 siswa. Dalam pengambilan sampel, peneliti juga sudah menentukan terlebih dahulu besarnya jumlah sampel yang baik. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *propositional random sampling*. Cara ini dianggap paling baik oleh peneliti dengan alasan karena cara yang paling efektif dimana sampel yang diambil adalah sebagian dari jumlah populasi yang ada, sehingga jumlah sampel dapat mewakili 40% dan sampel mewakili setiap populasi yang nantinya menghasilkan data yang representatif, maka sampel yang digunakan yaitu 42 siswa.

### Prosedur:

Penelitian *ek-post-facto*, karena peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh antara metode *index card match*, motivasi belajar, dan media film terhadap hasil belajar.

Melihat permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan adalah metode *regresi linier* berganda, pengaruh antara variabel yang diteliti dan dijelaskan. *Regresi linier* berganda adalah suatu metode statistik umum yang digunakan untuk meneliti pengaruh antar variabel terikat dengan variabel bebas. *Regresi linier* berganda bisa mengandung dua atau lebih variabel independen. Analisis regresi pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara empat variabel, jika diantaranya terdapat yang signifikan.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data:

Untuk memperoleh data atau informasi mengenai pengaruh antara metode *index card match*, motivasi belajar, dan media film terhadap hasil belajar siswa kelas X adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner. "Metode angket atau kuesioner adalah pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab dan ditulis oleh responden" (Arikunto, 2010:178). Kegiatan selanjutnya adalah tabulasi data. Tujuannya adalah untuk memperoleh hasil data kuantitatif yang diangkakan. Digunakan skala *likert* yang dimodifikasi menjadi 5 alternatif jawaban dengan tujuan menghindari responden yang menjawab netral.

### Teknik Analisis Data:

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:278). Bagi peneliti yang menginginkan mengolah data dengan statistik, data harus berupa data kuantitatif yaitu berupa angka-angka. Penggunaan analisis regresi linier berganda sebagai model analisis memerlukan dipenuhinya beberapa asumsi. Kuesioner yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen penelitian: Uji Asumsi Klasik. Penggunaan analisis regresi memerlukan dipenuhinya beberapa asumsi klasik agar diperoleh estimator yang tidak bisa. Pengujian asumsi klasik dalam penelitian terdiri dari: (1) Uji Normalitas, (2) Uji Multikolinieritas, dan (3) Uji Heteroskedastisitas.

Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi Heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas yang ada dalam regresi dapat menyebabkan: (a) Salah penafsiran (estimator) yang diperoleh menjadi tidak efisien. Hal ini disebabkan oleh varians-nya yang sudah tidak minimum lagi (tidak efisien), (b) Kesalahan baku koefisien regresi akan terpengaruh sehingga memberikan indikasi yang salah. Dengan demikian, koefisien determinasi memperlihatkan daya penjelasan yang terlalu besar. (Sarwoko, 2008:282), (c) Model regresi linier mengasumsikan bahwa varian residual bersifat konstan atau sama untuk berbagai pengamatan atau tidak adanya model heteroskedastisitas dalam model regresi. Pengujian gejala heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan menggunakan grafik *scatterplot*. Kriteria pengujian heteroskedastisitas dengan model grafik, apabila penyebaran data tidak membentuk pola tertentu (acak) berarti data heteroskedastisitas atau tidak terdapat heteroskedastisitas, (c) Uji Autokorelasi Autokorelasi dilakukan untuk menguji asumsi bahwa data haruslah bersifat bebas, yaitu bahwa data periode tertentu tidak dipengaruhi atau mempengaruhi data pada periode sebelumnya ataupun periode sesudahnya untuk mendeteksi gejala autokorelasi digunakan pengujian dengan metode Durbin-Watson, diperoleh hasil perhitungan Durbin-Watson (D) dibandingkan dengan nilai d tabel pada  $\alpha = 0,05$ . Tabel d memiliki dua nilai yaitu batas atas (dU) dan batas bawah (dL) untuk berbagai nilai N dan K, jika:  $D-W > dU$ , maka tidak autokorelasi,  $D-W < dL$ , maka terjadi autokorelasi,  $dL < D-W < dU$ , maka tidak dapat dideteksi apakah terjadi autokorelasi atau tidak, (d) Analisis Regresi Linier Berganda Regresi linier berganda adalah suatu metode statistik umum yang digunakan untuk meneliti pengaruh antara sebuah variabel terikat dengan variabel bebas. Regresi linier berganda dengan persamaan:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y = hasil belajar

B = koefisien Regresi

$X_1$  = metode *index card match*

$X_2$  = motivasi belajar

$X_3$  = media film

a = konstanta

e = eror (kesalahan pengganggu)

n = jumlah data

Rumusan bilangan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:  $H_a: b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$ , artinya ada pengaruh yang signifikan antara metode *index card match*, motivasi belajar, dan media film, terhadap hasil belajar.  $H_o: b_1 = b_2 = b_3 = 0$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *index card match*, motivasi belajar, dan media film, terhadap hasil belajar, (e) Uji T dipakai untuk menguji signifikan pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat dengan menganggap variabel lain bersifat konstan. Menggunakan rumus:

$$T \text{ hitung} = \frac{b_i - (\beta_1)}{Se(b_i)}$$

Keterangan:

$B_i$  = koefisien regresi variabel ke 1

$\beta_1$  = parameter ke 1 yang dihipotesiskan

$Se(b_i)$  = kesalahan standar  $b_i$

Dalam uji T ini menggunakan taraf signifikansi 95% ( $\alpha = 0,05$ ) rumusan hipotesis yang akan

diajukan adalah sebagai berikut:  $H_a: b_1 \neq 0$ , variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Bila nilai signifikan  $t < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti ada pengaruh yang signifikan variabel bebas yang diukur terhadap variabel terikat. Bila nilai signifikan  $t > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak berarti tidak ada pengaruh yang signifikan variabel bebas yang diukur terhadap variabel terikat, (f) Uji F (Uji Model) Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat. Menggunakan rumus:

$$F = \frac{R^2 / (k - 1)}{(1 - R^2) / (n - k)}$$

Keterangan :

$R^2$  = koefisien determinasi

K = jumlah variabel termasuk konstanta

N = jumlah sampel

F = F hitung selanjutnya dibandingkan dengan F tabel pada taraf  $\alpha = 5\%$

Rumusan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:  $H_a: b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$ , ada pengaruh yang signifikan antara ketiga variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.  $H_0: b_1 = b_2 = b_3 = 0$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara ketiga variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.

Bila nilai signifikan  $F < 0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, berarti variabel secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Kata lain variabel bebas dapat menjelaskan perubahan variabel terikat. Bila nilai signifikan  $F > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti variabel bebas secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, dan (g) Uji  $R^2$  (Koefisien Determinasi) Nilai  $R^2$  digunakan untuk mengukur besarnya proporsi dari variabel bebas yang mampu menerangkan variabel terikat dengan Regresi Linier Berganda. Nilai  $R^2$  berkisar 0-1. Semakin tinggi nilai  $R^2$  maka semakin baik model regresi dalam menjelaskan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, diperoleh rumus:

$$R^2 = \frac{b_1 \sum X_1 Y + b_2 \sum X_2 Y + b_3 \sum X_3 Y}{\sum Y^2}$$

Keterangan:

$\sum X_1 Y$  = jumlah metode *index card match* dengan hasil belajar

$\sum X_2 Y$  = jumlah motivasi belajar dengan hasil belajar

$\sum X_3 Y$  = jumlah media film dengan hasil belajar

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat dari hasil belajar

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan cara mengkorelasikan setiap skor item dengan skor total menggunakan teknik *Korelasi Pearson (Product Moment)*.

**Tabel 1. Pengujian Validitas**

Variabel	Item	Koefisien Korelasi	Ket
<i>Index Card Match</i>	X1.1	0.514	Valid
	X1.2	0.357	Valid
	X1.3	0.570	Valid
	X1.4	0.502	Valid
	X1.5	0.507	Valid
	X1.6	0.361	Valid
	X1.7	0.433	Valid
	X1.8	0.557	Valid

	X1.9	0.538	Valid
	X1.10	0.329	Valid
	X2.1	0.574	Valid
	X2.2	0.499	Valid
	X2.3	0.405	Valid
	X2.4	0.521	Valid
Motivasi Belajar	X2.5	0.544	Valid
	X2.6	0.530	Valid
	X2.7	0.562	Valid
	X2.8	0.378	Valid
	X2.9	0.317	Valid
	X2.10	0.556	Valid
	X3.1	0.407	Valid
	X3.2	0.314	Valid
	X3.3	0.356	Valid
	X3.4	0.714	Valid
Media Film	X3.5	0.628	Valid
	X3.6	0.515	Valid
	X3.7	0.456	Valid
	X3.8	0.423	Valid
	X3.9	0.378	Valid
	X3.10	0.556	Valid

Pengujian reliabilitas variabel index card match, motivasi kerja, dan media film dimaksudkan untuk mengetahui kehandalan dan konsistensi instrumen penelitian sebagai alat untuk mengukur variabel yang diukurnya.

**Tabel 2. Pengujian Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Index Card Match</i>	0.602	Reliabel
Motivasi Belajar	0.625	Reliabel
Media Film	0.601	Reliabel

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik dari variabel yang diteliti, diantaranya mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan simpangan baku pada Tabel di bawah ini.

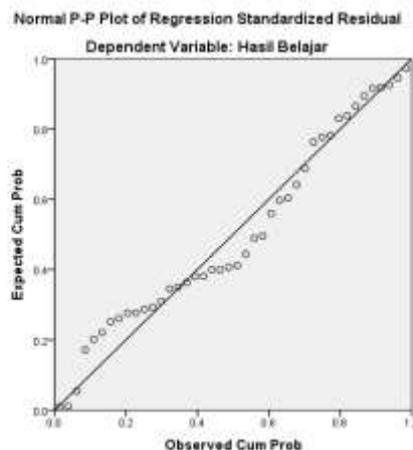
**Tabel 3. Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar Sejarah**

Variabel	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Simpangan Baku
Hasil Belajar	74.00	92.00	82.48	4.50

Hasil analisis deskriptif tersebut menginformasikan bahwa hasil belajar sejarah pada padasiswa kelas X di SMKN 10 paling rendah sebesar 74 dan paling besar sebesar 92. Rata-rata hasil belajar sejarah

pada padasiswa kelas X di SMKN 10 sebesar 82.48 dengan simpangan baku sebesar 4.50. Hal ini hasil belajar sejarah pada padasiswa kelas X di SMKN 10 memusat diangka  $82.48 \pm 4.50$ .

Pengujian asumsi normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah residual yang dihasilkan oleh model analisis regresi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, dapat dilihat melalui *normal probability plot*.



**Gambar 1.** *normal probability plot*.

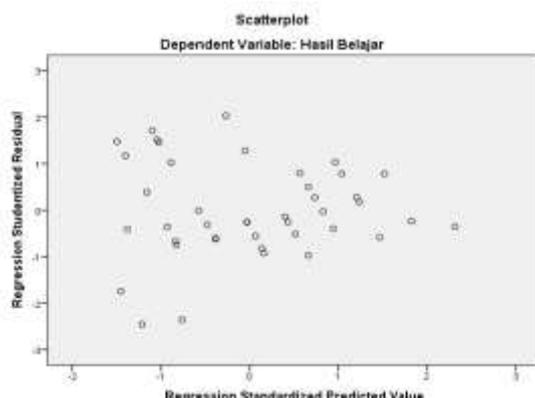
Pengujian asumsi normalitas menggunakan *normal probability plot* pengaruh index card match, motivasi belajar dan media film terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X di SMKN 10 Malang menghasilkan grafik *probabilitas* dengan kondisi observasi residual menyebar disekitar garis diagonal. Dengan demikian residual dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi normalitas terpenuhi.

Pengujian multikolinieritas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel independen. Pada analisis regresi linier tidak diperbolehkan adanya hubungan antar variabel independen.

Variabel Independen	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Index Card Match	0.242	4.140
Motivasi Belajar	0.356	2.808
Media Film	0.291	3.436

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, diketahui bahwa dalam penelitian ini, variabel independen, diantaranya *index card match*, motivasi belajar dan media film menghasilkan nilai VIF lebih kecil dari 10 dan menghasilkan nilai *tolerance* lebih besar dari 0.1. Dengan demikian variabel bebas dalam model regresi pada penelitian ini dinyatakan tidak terjadi gejala multikolinier. Hal ini berarti asumsi multikolinieritas dinyatakan terpenuhi.

Pengujian asumsi heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel residual memiliki ragam yang homogen atau tidak. Pada analisis regresi linier diharapkan residual memiliki ragam yang homogen. Asumsi heterokedastisitas dapat dideteksi melalui *Scatter Plot*.



Gambar 2. Asumsi heterokedastisitas melalui *Scatter Plot*.

#### 4. PEMBAHASAN

Pengujian asumsi heteroskedastisitas pengaruh pengaruh *index card match*, motivasi belajar dan media film terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X di SMKN 10 Malang dengan kondisi observasi residual menyebar secara acak. Dengan demikian residual dinyatakan memiliki ragam yang homogen. Hal ini berarti asumsi heteroskedastisitas dinyatakan terpenuhi.

Pengujian hipotesis parsial digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen secara parsial (individu) terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian menyatakan apabila statistik uji  $t \geq t$  tabel atau probabilitas  $\leq level\ of\ significance\ (\alpha)$  maka terdapat pengaruh signifikan secara parsial (individu) variabel *index card match*, motivasi belajar dan media film terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X di SMKN 10 Malang.

Tabel 4. Pengujian hipotesis parsial

Variabel Independen	Variabel Dependen	T Statistics	Probabilitas
Konstanta	Hasil Belajar	8.147	0.000
<i>Index Card Match</i>	Hasil Belajar	5.328	0.000
Motivasi Belajar	Hasil Belajar	3.573	0.001
Media Film	Hasil Belajar	2.334	0.025

Model empirik regresi linier dimaksudkan untuk memprediksi bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 5. Regresi Linier

Independen	Dependen	Coefficients
Konstanta	Hasil Belajar	24.271
<i>Index Card Match</i>	Hasil Belajar	0.810
Motivasi Belajar	Hasil Belajar	0.405
Media Film	Hasil Belajar	0.314

Pengaruh dominan variabel independen terhadap variabel dependent dapat dilihat melalui *standardized coefficient* yang paling besar.

Tabel 6. Regresi Linier

Independen	Dependen	Standardized Coefficients
<i>Index Card Match</i>	Hasil Belajar	0.524
Motivasi Belajar	Hasil Belajar	0.289

Hasil estimasi yang tertera pada Tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel yang memiliki koefisien standarisasi terbesar terhadap hasil belajar sejarah adalah *index card match* sebesar 0.524. Dengan demikian adalah *index card match* merupakan variabel yang paling berpengaruh atau memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap hasil belajar sejarah.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari analisis data, maka dapat kami simpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *index card match*, motivasi belajar, dan media film terhadap prestasi belajar IPS siswa TKJ Kelas X SMKN 10 Malang. Koefisien determinasi (*Adj.R-square*) yang dihasilkan oleh model regresi variabel *index card match*, motivasi belajar dan media film terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X di SMKN 10 Malang sebesar 0.904. Hal ini berarti keragaman variabel kecenderungan menyontek mampu direpresentasikan oleh variabel *index card match*, motivasi belajar dan media sebesar 90.4%, atau dengan kata lain kontribusi variabel *index card match*, motivasi belajar dan media film sebesar 90.4%, sedangkan sisanya sebesar 9.6% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini, Pengaruh dominan variabel independen terhadap variabel dependent dapat dilihat melalui *standardized coefficient* yang paling besar dapat diketahui bahwa variabel yang memiliki koefisien standarisasi terbesar terhadap hasil belajar sejarah adalah *index card match* sebesar 0.524. Dengan demikian adalah *index card match* merupakan variabel yang paling berpengaruh atau memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap hasil belajar sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh dapat dikemukakan saran-saran yang diberikan sebagai rekomendasi hasil penelitian ini untuk peneliti ini menemukan bahwa ada pengaruh secara bersama-sama antara penggunaan metode *index card match*, motivasi belajar dan media film terhadap hasil belajar. Karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang tepat serta pemberian motivasi perlu ditingkatkan untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press
- Nursalim, M. (2002). *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya:Unesa University Press
- Palapah dan Syamsudin. (2000). *Studi Ilmu Komunikasi*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Sagita, I. I. (2018). Pengaruh metode kooperatif *index card match* dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas X-IIS di SMA Negeri 16 Surabaya. *E-journal pendidikan sejarah*. Volume 6-1.
- Sardiman, A. S. dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wena, (2012) *Strategi Pembelajaran Inovatif Komtemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara