

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 GUNUNG TERANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Nureva¹, Cahya Nia Tara Dewi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Islam Tunas Bangsa

Jalan Pelita Baru No. 28B Labuhan Ratu, Bandar Lampung

E-mail: ¹nureva1981@gmail.com; ²cahyaningniataradewi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang. Penentuan sampel dilakukan menggunakan *sampling jenuh*, jumlah siswa 24. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji-t skor *pretest* dan *posttest* yang didapat *pretest* sebesar 51% dan *posttest* sebesar 81%. Hasil analisis data menunjukkan $t_{hitung} = 22,0263$ dan t_{tabel} dengan $db = 23$ dengan mengambil taraf nyata $\alpha = 0,05$ didapat 1,714. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: model pembelajaran, index card match, hasil belajar IPA SD

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Index Card Match learning model on science learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri 3 Gunung Terang in the academic year 2017/2018. This research is a quantitative research with one group pretest posttest design design. The population in this research is the fourth grader of SD Negeri 3 Gunung Terang. Sample determination was done using saturated sampling, number of student 24. Technique of collecting data using test and analyzed by using t test. The results showed pretest and posttest result of pretest and posttest score of 51% and posttest of 81%. The result of data analysis shows $t_{count} = 22,0263$ and t_{table} with $db = 23$ by taking the real level $\alpha = 0,05$ got 1,714. So $t_{count} > t_{table}$. Based on these results can be concluded that H_1 accepted and H_0 rejected, which means there is influence of the use of learning model Index Card Match on science learning outcomes fourth grade students SD Negeri 3 Gunung Terang academic year 2017/2018.

Keywords: learning model, index card match, learning result of science.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pembelajaran, bimbingan, dan latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya, (Arifin, 2009: 39)

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengabdian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Paradigma pembelajaran saat ini, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh guru saja melainkan peran siswa merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajar. Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sudjana (2009: 22), "proses adalah

kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pembelajaran IPA di SD Negeri 3 Gunung Terang masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif, dan memahami materi yang diajarkan sehingga dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Suprijono (2013: 120) *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Marwan, Bona (2011) Model *Index Card Match* adalah model yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, (Marwan 2011) Model pembelajaran *Index Card Match* ini, siswa dituntut aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran di atas, pembelajaran IPA akan lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Hal inilah yang dilihat peneliti apakah dengan menggunakan model ini dapat mempengaruhi peningkatan nilai siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah adalah nilai IPA rendah adapun rumusan masalah adalah "Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018?"

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah "Untuk menganalisis pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* Terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018."

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, yang bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* dengan hasil belajar. Metode

penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, Sugiyono (2011: 2)

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, *Pretest* sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan *posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

O₁ X O₂

Gambar 1. Desain penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 24 orang siswa, yaitu terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki.

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas atau variabel X yang merupakan variabel perlakuan atau variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain (model pembelajaran *Index Card Match*) sedangkan variabel terikat atau variabel Y merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (hasil belajar IPA).

Data diambil dari tes (*pretest dan posttest*). Arikunto (2010:193) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dilaksanakan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes ini dilaksanakan pada awal dan akhir pembelajaran, materi pokok yang dijadikan tes penelitian adalah "Perubahan Lingkungan Fisik".

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data terbukti memenuhi syarat, maka data kemudian digunakan untuk uji hipotesis. Teknik analisis uji hipotesis merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dan tujuannya untuk mendapat kesimpulan dari suatu penelitian. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan uji t-test..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar IPA yang diperoleh kemudian dianalisis, namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis data terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas pada data hasil belajar *pretest*, penelitian memperoleh nilai $x^2_{hit} = 2,27$. Sedangkan untuk taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $(dk) = k - 3 = 6 - 3 = 3$ diperoleh $x^2_{tabel} = x^2_{(0,05)(3)} = 7,81$. Dengan demikian, terlihat $x^2_{hit} < x^2_{tabel}$ maka H_0

diterima yang berarti data *pretest* berdistribusi normal.

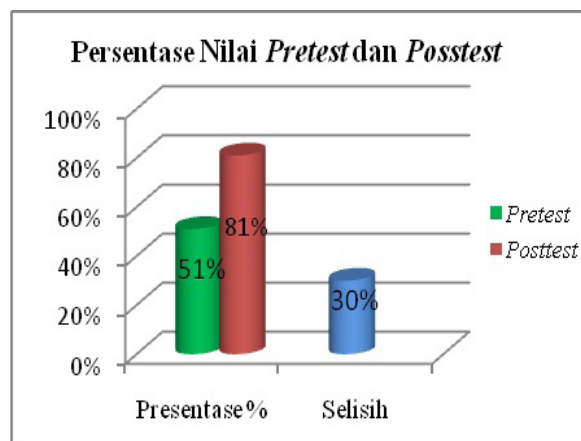
Sedangkan pada data hasil belajar *posttest*, penelitian memperoleh nilai $\chi^2_{hit} = 6,34$. Sedangkan untuk taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = $k - 3 = 6 - 3 = 3$ diperoleh $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(0,05)(3)} = 7,81$. Dengan demikian, terlihat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti data *posttest* berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas $F_{hitung} = 1,090$ sedangkan berdasarkan tabel distribusi F dengan $N = 24$ dan taraf nyata 0,05 $F_{tabel} = 2,05$, karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yang berarti $1,090 \leq 2,05$ maka H_0 diterima sehingga data *pretest posttest* mempunyai varians yang sama (homogen).

Karena uji prasyarat analisis data telah lolos uji prasyarat analisis data, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik uji t-tes.

Berdasarkan pengujian data diperoleh $t_{hitung} = 22,0263$ (dikonsultasikan dengan tabel pada lampiran distribusi t) d.b = $N-1 = 24 - 1 = 23$ dengan $t_{tabel(\alpha=0,05)} = 1,714$, karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $22,0263 \geq 1,714$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang dibelajarkan sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dengan sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018. Sesuai dengan kriteria pengujian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $22,0263 \geq 1,714$ dengan $t_{0,05}$ sehingga H_1 diterima.



Berdasarkan diagram di atas terdapat perbedaan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dengan rata-rata *pretest* yaitu 51% dan rata-rata *posttest* 81%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 30%.

Model pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran IPA mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa akan terdorong untuk memperhatikan penjelasan guru karena siswa harus siap mencari pasangan kartu yang telah diberikan oleh guru nantinya.

Menurut Suprijono (2013:120) *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk

memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Marwan, Bona (2011) model *Index Card Match* adalah model pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada ditangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Index Card Match*, dimana bisa memupuk kerja sama dan keaktifan siswa dalam mencari pasangan kartu soal yang berisi jawaban dan pertanyaan, proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan kartu soal sambil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Index Card Match* dapat membuat siswa menjadi aktif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Artinya, model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $22,0263 \geq 1,714$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau terdapat perbedaan hasil belajar IPA sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Selain itu, berdasarkan analisis data diperoleh bahwa nilai rata-rata sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* 81% lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* 51%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Oleh karena itu Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* sebagai alternatif penggunaan model yang dapat memberikan pengaruh kepada siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA, dan juga dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dapat mengupayakan

agar proses pembelajaran di kelas selalu aktif dan menyenangkan sehingga siswa terpacu untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

4.2. Saran

Bertautan dengan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut. 1) Untuk guru, guru dapat mencoba menerapkan model pembelajaran *index card match* terutama pada pelajaran IPA. 2) untuk peneliti selanjutnya, dapat menggunakan model pembelajaran *index card match* untuk keterampilan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Marwan, Bona. 2012. Model *Index Card Match*. [online] <https://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/strategi-pembelajaran-aktif-tipe-index.html?m=1>
- Sudjana. 2009. *Metode Statsitika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.