

Metode Kooperatif Tipe *Index Card Match* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan

Wahyu Ragil Prabowo¹, Djoko Purnomo², Qoriati Mushafanah³

¹Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

²Jurusan PGSD, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

e-mail: wahyuragil806@gmail.com, djokopurnomo1961@gmail.com,
qoriatimushafanah@upgris.ac.id

Abstrak

Rendahnya nilai keterampilan siswa serta sulitnya siswa dalam melakukan praktik, hal tersebut disebabkan karena kurangnya optimalnya model pembelajaran inovatif serta keterbatasan media yang dimiliki sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* mengembangkan hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah eksperimen tipe *Pre- Eksperimental*. Metode Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Pre – Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampelnya penelitian berjumlah 21 siswa dengan menggunakan *non probability sampling* atau sampling jenuh. Data hasil penelitian menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dari perhitungan uji-t hasil t_{hitung} sebesar 6,827 dengan distribusi uji t diperoleh $db = n_1+n_2-1 = 21+21-1 = 41$ dengan taraf signifikan 5% di dapatkan t_{tabel} sebesar 2,020 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,827 > 2,020$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *index card match*. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode *Index Card Match* secara signifikan efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar.

Kata kunci: *Index Card Match, Hasil belajar*

Abstract

Rendahnya nilai keterampilan siswa serta sulitnya siswa dalam melakukan praktik, hal tersebut disebabkan karena kurangnya optimalnya model pembelajaran inovatif serta keterbatasan media yang dimiliki sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* mengembangkan hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah eksperimen tipe *Pre- Eksperimental*. Metode Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Pre – Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampelnya penelitian berjumlah 21 siswa dengan menggunakan *non probability sampling* atau sampling jenuh. Data hasil penelitian menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dari perhitungan uji-t hasil t_{hitung} sebesar 6,827 dengan distribusi uji t diperoleh $db = n_1+n_2-1 = 21+21-1 = 41$ dengan taraf signifikan 5% di dapatkan t_{tabel} sebesar 2,020 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,827 > 2,020$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *index card match*. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode *Index Card Match* secara signifikan efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar.

Keywords: *Index Card Match, Learning Outcome*

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman pendidikan juga ikut berkembang, pendidikan merupakan hal paling utama yang harus ditempuh oleh setiap orang, pendidikan juga merupakan hak setiap warga Negara. (Miskawati, 2019; Nurkholis, 2013) menyatakan

*Corresponding author.

pendidikan merupakan cara penataan terstruktur yang sangat penting untuk dilakukan demi mendewasakan seseorang. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini didukung oleh pendapat (Paramita, 2016; Wirasasmita & Hendriawan, 2020) yang menyatakan bahwa pendidikan sangat penting bagi setiap manusia karena akan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas secara intelektual. Pendidikan dapat mengembangkan potensi anak sehingga memiliki sifat spiritual pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang dibutuhkan sebagai warga negara dan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, maka kegiatan pembelajaran harus diselenggarakan semaksimal mungkin demi menghasilkan output berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas merupakan suatu usaha yang sangat penting untuk dilakukan, karena dengan adanya pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Ada beberapa jalur pendidikan yang ada di Indonesia yaitu: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu pengajaran sebagai proses membimbing kegiatan belajar. Hamalik (2008) menyatakan bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran terjadi interaksi antar siswa dengan lingkungan dan juga dengan guru yang memiliki peran sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan pembelajaran yang baik akan meningkatkan hasil belajar yang merupakan harapan dari kegiatan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017; Susanti, 2020). Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak peserta didik yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah hanya bersifat konvensional sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dikemukakan oleh Krisdayati & Kusmariyatni (2020) yang menyatakan proses pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat belajar membuat siswa menjadi kurang aktif dalam belajar. Anika & Fajar (2020) juga menyatakan bahwa jika hanya beberapa siswa yang aktif maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Seharusnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah harus menarik bagi siswa sehingga mereka termotivasi dalam belajar. Jika pembelajaran dilakukan secara konvensional terus menerus maka akan berakibat pada penurunan hasil belajar siswa. Hal ini juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Banjarejo 03 ternyata banyak permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. Permasalahan yang ada antara lain factor sarana dan pra sarana yang kurang memadai. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa dikelas. Hal lain yang menjadi permasalahan adalah siswa kurang bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional. Masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan observasi dilakukan bahwa pembelajaran pada kelas V SDN Banjarejo 03 masih belum optimal. Hal ini terjadi karena metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi atau kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Hal menyebabkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya, selain itu siswa kurang didorong untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran. Daya berfikir siswa satu dan lain memiliki perbedaan dan tidak bisa disama ratakan, maka dari itu jika guru menyampaikan materi hanya sebatas menjelaskan saja maka akan terjadi perbedaan pemahaman dan menimbulkan perbedaan makna antara siswa satu dengan yang lainnya. Jika kegiatan pembelajaran terus dilaksanakan secara konvensional maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional secara terus menerus akan memberikan hasil yang kurang optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nida, dkk, 2020; Wulandari, dkk, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional akan membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Penelitian yang

dilakukan oleh Padmi (2018) juga menyatakan bahwa proses pembelajaran ceramah akan membuat siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan gairah, minat, dan antusias untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka cara untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar adalah dengan mengganti metode pembelajaran yang saat ini tidak diminati oleh siswa. Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan siswa menjadi subjek yang berusaha menggali dan memecahkan sendiri masalah dari suatu konsep, dan guru sebagai fasilitator. Maka salah satu metode pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah metode Kooperatif Tipe *Index Card Match*.

Metode kooperatif adalah salah satu metode yang membentuk kelompok kecil pada siswa dan membangun suasana belajar yang kondusif. Rusman (Annisa & Wakijo, 2019; Barnaba & Asruddin, 2018) mengemukakan bahwa Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) adalah pembelajaran peserta didik melalui kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan secara kolaboratif dalam tiap kelompok terdiri dari empat sampai enam peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan penggunaan metode kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengajarkan siswa akan keragaman pendapat, dan mengembangkan ketrampilan sosial pada siswa. Kelebihan dari metode kooperatif adalah menambah rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis siswa, memiliki rasa tanggung jawab, mengembangkan hubungan interpersonal yang positif, waktu pembelajaran lebih efisien, dan dapat berlatih berkomunikasi yang baik (Sari, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Sihombing (2018) juga menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan guru, serta membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Weni, Susanti, & Jatmiko (2016) juga menyatakan bahwa metode kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sehingga metode kooperatif dapat diterapkan dalam membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu tipe metode kooperatif adalah *index card match*.

Metode kooperatif tipe *index card match* adalah metode mencari pasangan kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan mencocokkan kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan siswa dengan berpasangan antar soal dan jawaban (Annisa & Marlina, 2019). Metode pembelajaran ini akan membuat siswa merasa senang dalam belajar serta mampu mempelajari materi secara mandiri sebelum kegiatan dimulai (Sirait & Apriyani, 2020). Metode pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif dan tidak monoton. Metode kooperatif tipe *index card match* dapat membuat siswa berkomunikasi antar teman sebayanya sehingga terbentuk Kerjasama dan komunikasi yang dapat menghargai pendapat siswa lain. Model pembelajaran bisa didukung dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan metode pembelajaran *index card match*. Metode tersebut adalah salah satu cara mengurangi kesulitan guru dalam menyampaikan materi. Kelebihan dari metode ini adalah menumbuhkan rasa gembira dalam belajar, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menarik perhatian siswa, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan penilaian dilakukan dengan cara pengamatan dan bermain (Rambe, 2018; Sirait & Apriyani, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa & Marlina (2019) juga menyatakan bahwa mencari dan mencocokkan kartu membuat siswa memahami materi pelajaran dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan mencari pasangan kartu yang cocok sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. (Silberman, 2014; Sirait & Apriyani, 2020) juga menyatakan bahwa *index card match* merupakan cara menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa & Wakijo (2019) juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena siswa tertarik dan merasa senang dalam belajar. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model

pembelajaran melalui kelompok kecil dalam memahami topik pembelajaran melalui kartu pasangan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* mengembangkan hasil belajar siswa Kelas V. Pada penelitian ini akan menggabungkan metode dan media kartu yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada penelitian ini Langkah-langkahnya sesuai sintaks metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* yaitu (1) pada kartu terdapat dua bagian yang masing-masing bagian terdapat soal dan jawaban, (2) siswa menggabungkan soal dan jawaban dengan benar, (3) peserta didik akan menemukan jawaban dari bagian kartu yang terpisah, (4) set; aj siswa menemukan pasangan kartu maka duduk berdekatan, (5) pada akhir permainan terdapat klarifikasi dan kesimpulan yang dibantu oleh guru. Dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Metode ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Metode

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen tipe *Pre- Eksperimental*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Banjarejo. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan pada tahun 2019/2020, yaitu pada tanggal 5,6, dan 8 Februari 2020. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu (1) variabel Respon (Y), Variabel terikat atau dependent variabel merupakan variabel yang akan dipengaruhi yaitu hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora, (2) variabel perlakuan (X), Variabel Bebas atau independen merupakan variabel yang akan mempengaruhi yaitu metode *Index Card Match*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora yang berjumlah 21 siswa dengan jumlah siswa perempuan 3 dan laki laki 18. Sugiyono (2016:118) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Semua anggota populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sampel yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Sampling Jenuh. Teknik Sampling Jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel Sugiyono 2016:124). Pada penelitian ini, populasi dan sampelnya yaitu semua anggota yang berada di kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora.

Penelitian eksperimen itu sendiri adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam desain penelitian *Pre- Eksperimental* ada tiga bentuk yaitu: *One-shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest*, dan *Intec Group Comparison* Sugiyono, 2016:109). Dalam penelitian ini hanya menggunakan tipe *One Group Pretest-Posttest*. Tipe *One Group Pretest-Posttest* dilakukan dengan memberikan perlakuan *pretest-posttest*, *pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttes* dilakuakn setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2016:110). Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Didalam penelitian kuantitatif terdapat penelitian eksperimen. Berdasarkan (Sugiyono, 2016:107) mengemukakan bahwa dalam penelitian eksperimen ada perlakuan atau (*treatment*). Oleh karena itu, metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen digunakan karena dalam melakukan

penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol, tetapi menggunakan *pretest* dan *posttest*. Namun dalam pengolahan data, peneliti tetap menggunakan penelitian kuantitatif.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang menggunakan pedoman wawancara dan instrumen penelitian yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Wawancara dapat menggunakan alat bantu seperti tipe recorder, gambar, brosur, dan material lain yang nantinya dapat membantu dalam proses penelitian nantinya. Hasil wawancara dapat digunakan sebagai bukti adanya permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora khususnya tema Peristiwa dalam kehidupan. Dokumentasi yang digunakan berupa buku presensi untuk mengetahui jumlah siswa, nama siswa, dan daftar nilai siswa serta foto maupun video pada saat kegiatan proses penelitian. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui psikomotor siswa tentang materi zat tunggal dan zat campuran. Teknik tes yang digunakan untuk mengukur psikomotor siswa berupa *pretest* dan *posttest*

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data pada data kuantitatif dengan menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Menguji signifikansi komparasi data dua sampel, datanya interval atau rasio digunakan t-test dua sampel, apabila datanya nominal digunakan Chi Kuadrat. Menguji hipotesis komparatif lebih dari dua sampel, datanya interval, maka digunakan Analisis Varian. Penelitian kuantitatif data dapat diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data kuantitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Data hasil penelitian dapat diujikan dengan uji normalitas dan homogenitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas V yang terdiri dari 21 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Menggunakan desain *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini instrumen yang di gunakan berupa instrumen lembar observasi aktivitas dan instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Penelitian ini diawali dengan proposal penelitian dan instrumen soal dari tema Peristiwa dalam kehidupan. Instrumen soal berjumlah 25 butir soal paket A dan 25 butir soal paket B dengan bentuk pilihan ganda beserta kisi-kisi dan jawaban soal. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berjumlah 3 pertemuan 6 x 35 menit. Instrumen soal tersebut di uji cobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 03 Banjarejo Kabupaten blora dengan siswa yang berjumlah 21 siswa guna untuk mendapatkan hasil uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Dari hasil perhitungan diperoleh paket A terdapat 12 soal valid dan 13 soal tidak valid. Pada paket B terdapat 13 soal valid dan 12 soal tidak valid. Dari total 25 butir soal yang valid dipakai 20 soal yang di gunakan sebagai instrumen penelitian kemudian dipilih 20 butir soal yang mempunyai kriteria baik dan memenuhi persyaratan, 20 butir soal tersebut di gunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian di SD Negeri 03 Banjarejo Kabupaten blora. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tehnik *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada proses pembelajaran sebelum mendapatkan perlakuan melalui metode *index card match*. *Pretest* yang diberikan yaitu berupa instrumen tes soal

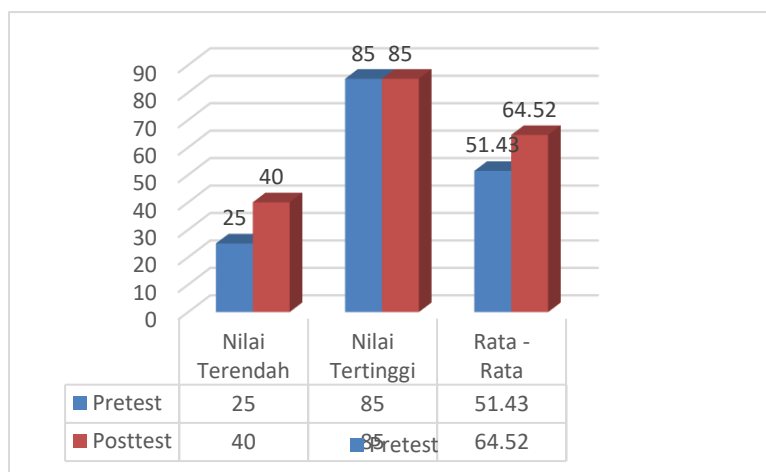
pilihan ganda beserta lembar observasi aktivitas siswa ketika melakukan praktik atau percobaan.

Kemudian setelah diberikan *pretest* siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *index card match* sebanyak 2 kali pertemuan atau pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran terdapat kegiatan praktik atau percobaan yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan tersebut dilakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kemampuan psikomotor individu dalam melakukan praktik atau percobaan yang terdapat pada salah satu komponen metode *index card match*, setelah diberikan perlakuan metode *index card match* maka peneliti memberikan *posttest*. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian maka diperoleh hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

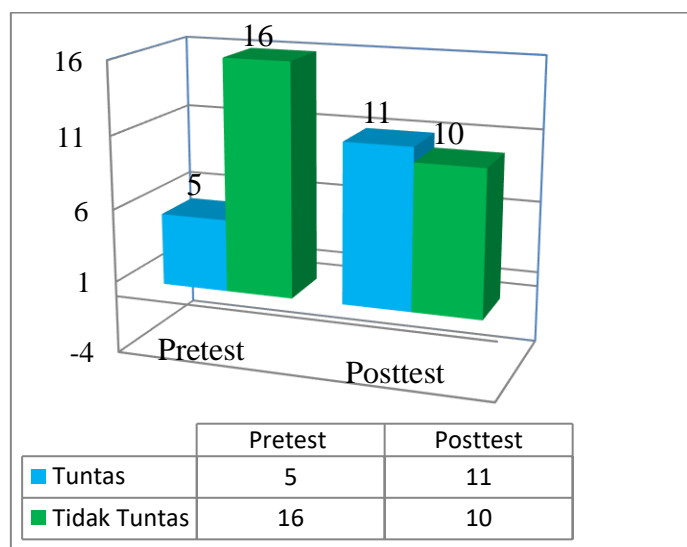
Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Terendah	25	40
Nilai Tertinggi	85	85
Rata – rata	51,43	64,52

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa diperoleh nilai rata – rata *pretest* sebesar 51,43 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 85. Sedangkan nilai rata – rata *posttest* diperoleh sebesar 64,52 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 85. Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata – rata *posttest* siswa lebih besar dari rata – rata nilai *pretest*, sehingga terdapat perbedaan antara rata – rata nilai *posttest* dan rata – rata nilai *pretest* siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo. Berikut adalah data nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 1. Grafik Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata–Rata *Pretest-Posttest*

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa nilai rata – rata siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 51,43 dan nilai rata – rata siswa sesudah diberi perlakuan sebesar 64,52. Setelah diberi perlakuan dengan metode *index card match* nilai rata- rata siswa mengalami peningkatan sebesar 13,09. Hasil persentase 16 siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo Kabupaten blora yang mendapatkan nilai tuntas dan tidak tuntas dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada nilai *pretest* siswa dinyatakan tuntas berjumlah 5 siswa dan dinyatakan tidak tuntas berjumlah 16 siswa. Sedangkan nilai *posttest* siswa dinyatakan tuntas berjumlah 11 siswa dan dinyatakan tidak tuntas berjumlah 10 siswa maka dapat disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 2. Grafik Jumlah Siswa Tuntas, Tidak Tuntas pada *Pretest-Posttest*

Dari Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan metode *index card match* siswa yang tuntas dari nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan sebesar 6 siswa. Dan siswa yang tidak tuntas dari nilai *pretest* dan *posttest* mengalami penurunan sebesar 6 siswa.

Pada penelitian ini uji hipotesis dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk mengetahui keefektifan hasil belajar dengan penggunaan metode *index card match*, setelah dilakukan perlakuan dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan hasil uji-t dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Perhitungan Uji-t Hasil Belajar tema 7 sub tema 3 kelas V

Responden	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
21	6,827	2,020	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 6,827 dan t_{tabel} sebesar 2,020 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata – rata nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga ada pengaruh hasil belajar pada tema peristiwa dalam kehidupan sebelum dan sesudah menerapkan metode *index card match* pada siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo Kabupaten blora. Dapat disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, dengan metode kooperatif tipe *index card match* berdampak pada kompetensi pengetahuan siswa karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari Langkah pembelajaran metode kooperatif tipe *index card match* ini, siswa akan menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kartu, kemudian siswa menemukan pasangan jawaban dari soal. Kegiatan tersebut membuat siswa tidak pasif hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru tetapi siswa sendiri yang aktif mencari jawabannya. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari metode kooperatif tipe *index card match*. Kelebihan metode ini yaitu penerapan metode ini membuat siswa lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rambe, 2018; Sirait & Apriyani, 2020). Metode ini salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti (2012) menyatakan bahwa penggunaan metode *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 28,99%. Metode *index card match* ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Sirait & Apriyani (2020) juga menyatakan bahwa metode *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rambe (2018) juga menyatakan bahwa metode *index card match* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga data meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* berdampak pada kompetensi pengetahuan siswa karena dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kedua, dengan metode kooperatif tipe *index card match* meningkatkan sikap sosial dan Kerjasama antar siswa. Sikap sosial dan Kerjasama merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana saling mengjargai. Eggen dan Kauchak (Pratiwi, Ardianti, & Kanzunudin, 2018) menyatakan bahwa kegiatan kerjasama yaitu sopan mendengarkan oranglain berbicara, berinterupsi dengan sopan, menghargai ide orang lain, menangkap ide orang lain dengan tepat sebelum menyatakan tidak setuju, dan mendukung setiap partisipasi anggota kelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari langkah pembelajaran metode kooperatif tipe *index card match* ini yaitu siswa menemukan pasangan jawaban dari soal yang didapatkannya. Kegiatan tersebut akan menciptakan jiwa sosial dan Kerjasama pada siswa. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari metode kooperatif tipe *index card match*. Kelebihan metode ini yaitu metode ini akan meningkatkan Kerjasama antar siswa (Noviyanti, 2012; Rambe, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2017) yang menyatakan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* dapat meningkatkan sikap kerjasama siswa, sehingga terjadi peningkatan hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 79%. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Rakhmawati (2019) yang menyatakan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* dapat membuat minat siswa dalam belajar semakin meningkat dan terdapat interaksi pada siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* meningkatkan sikap sosial dan Kerjasama antar siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Ketiga, dengan metode kooperatif tipe *index card match* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa akan memudahkan siswa dalam menyerap sebuah informasi. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada motivasi siswa yang semakin meningkat dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Arianti, 2017; Widodo, 2016) juga menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima sebuah materi pelajaran. Metode kooperatif tipe *index card match* akan menumbuhkan rasa gembira dalam belajar, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menarik perhatian siswa, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rambe, 2018; Sirait & Apriyani, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Djumali (2013) menyatakan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* dapat menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni & Rosyid (2019) juga menyatakan metode kooperatif tipe *index card match* efektif meningkatkan kreatifitas siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe *index card match* membuat suasana belajar siswa menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan diperoleh nilai rata-rata kelas untuk *pretest* sebesar 51,43 dan *posttest* sebesar 64,52 perhitungan uji-t hasil t_{hitung} sebesar 6,827 dengan distribusi uji t diperoleh $db = n_1 + n_2 - 1 = 21 + 21 - 1 = 41$ dengan taraf signifikan 5% di dapatkan t_{tabel} sebesar 2,020 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,827 > 2,020$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *index card match*. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Banjarejo kabupaten Blora.

Daftar Pustaka

- Anika, & Fajar. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80–85.
- Annisa, & Marlina. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajarmatematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Annisa, & Wakijo. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/pro.v7i1.2043>
- Arianti. (2017). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Barnaba, & Asruddin. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2646>
- Belajar, H., Pada, S., & Pelajaran, M. (2019). 1, 2 3. 8(2).
- Djumali. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Strategi Pembelajaran Index Card Match Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII B SMP Negeri 2 Sawit Boyolali. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 2–9. <https://doi.org/http://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/834>
- Fauzi, K. (2017). Cooperative learning index card match model to improve the result of Qur'an Hadith learning Mudarrisa. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 9(1), 53–73. Retrieved from <https://attarbiyah.iainsalatiga.ac.id/index.php/attarbiyah/>.
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.
- Krisdayati, & Kusmaryatni. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 156–159. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/24935/15605>
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>
- Nida, & Dkk. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan

- Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846>
- Noviyanti, D. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Type Make-A-Match Dengan Media Evidence Card Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Asam-Basa. *National Scientific Journal of Unnes*, 6(1), 867–873. <https://doi.org/http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/6523>.
- Nuraeni, Z., & Rosyid, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) dengan Problem Posing Berbantuan Software MATLAB terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Elemen*, 5(1), 12–22. Retrieved from <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/710>.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(24). <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Padmi, I. A. N. (2018). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Perlindungan dan Penegakan Hukum dengan Metode Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas XII IPS 2 di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 152–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1123>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Paramita. (2016). *Pengaruh Learning Cycle 5E Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Pupuan*. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/6950/4740>.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Rambe, K. R. N. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93–124. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.30829%2Ftar.v25i1.237>.
- Sari, M. K. (2014). Pengaruh Metode Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(2), 113–144. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v4i02.313>
- Sihombing, L. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas VII 4 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Keliling Kelas Di SMP Negeri 21 Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i1.1095>
- Silberman, M. (2014). *Andbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran Dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media.
- Sirait, & Apriyani. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(1), 46–48. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i1.1710>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti. (2020). The Use of WhatsApp in Reading Lesson at the STMIK Pontianak, West Kalimantan, Indonesia. *Mimbar Pendidikan*, 5(1), 57–74. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardik/article/view/24151/11694>.
- Weni, Susanti, & Jatmiko. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai

(Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Sma Pada Materi Elastisitas. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 6(1), 26–33. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/view/882/671> 06,01 2016

Widodo, W. (2016). Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah DasaR. *Ar-Risalah*, 18(2), 22–37. Retrieved from <http://ejournal.iaibrahimiy.ac.id/index.php/arrisalah/article/view/123/137>

Wirasasmita, & Hendriawan. (2020). Analisis Efisiensi Kinerja Pendidik terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Sekolah. *Mimbar Pendidikan*, 5(1), 75–90.

Wulandari, & Dkk. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>

Wulandari, F., & Rakhmawati, R. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Relasional Matematis: Dampak Strategi Pembelajaran Index Card Match. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 203–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4291>