



PENGARUH STRATEGI *INDEX CARD MATCH* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PANDEAN LAMPER 05 SEMARANG

Tutut Triyani¹, Diana Endah Handayani², Singgih Adhi Prasetya³

Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24-Dr. Cipto Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

Email: tututtriyani98@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan yang dialami SDN Pandean Lamper 05 Semarang bahwa pembelajaran di kelas masih monoton berpusat pada guru. Fokus permasalahan yang akan diteliti adalah adakah pengaruh strategi Index Card Match berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk quasi pre-Experimental Design dengan jenis one-Group pretest-posttest. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VA SDN Pandean Lamper 05 Semarang. Sampel yang diambil terdiri dari kelas VA berjumlah 38 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, metode tes (pretest-posttest), dan lembar observasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi Index Card Match berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang.

Kata kunci: strategi pembelajaran Index Card Match, media kartu bergambar, hasil belajar

ABSTRACT

This study motivated by the problems experienced by Pandean Lamper 05 Elementary School Semarang that classroom learning is still monotonous teacher-centered. The focus of the problem to be examined is is there an influence of the Index Card Match strategy assisted with pictorial card media on the learning outcomes of fifth grade students of Pandean Lamper 05 SDN Semarang. This study uses a quantitative approach in the form of a quasi pre-experimental design with types one-group pretest-posttest. The population in this study were all VA students of Pandean Lamper 05 Elementary School Semarang. The sample taken consisted of VA classes totaling 38 students using saturated sampling techniques. Data collection methods used were interviews, documentation, test methods (pretest-posttest), and observation sheets. The instrument in this study is a test in the form of multiple choice questions that have been tested for validity, reliability, degree of difficulty, and differentiation. The results of this study can be concluded that the strategy is Index Card Match assisted by card media pictorial towards the learning outcomes of class V students of Pandean Lamper 05 Elementary School Semarang.

Kata Kunci: learning strategies Index Card Match, media picture card, learning outcomes

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan pada hari selasa tanggal 08 November 2017 dengan Bapak Hari Purwanto, S.Pd. SD guru kelas VA SDN Pandean Lamper 05 Semarang bahwa terdapat banyak permasalahan yang dialami SDN Pandean Lamper 05 Semarang bahwa pembelajaran di kelas masih monoton berpusat pada guru, guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Namun disini guru masih bisa mengendalikan siswanya yang ramai, tetapi selang beberapa menit siswa berbuat gaduh serta ramai diakibatkan kemungkinan suasana belajarnya yang kurang menarik dan monoton. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran guru masih kurang variatif.

Dari data hasil belajar siswa yang saya lihat, banyak nilai yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil nilai Ulangan Harian (UH) tahun 2017/2018 didapat dari 20 siswa di kelas VA rata-rata nilainya adalah 65. Dan sebanyak 65% dari seluruh siswa kelas VA tidak mencapai KKM.

Dari masalah tersebut, maka peneliti akan mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan pemilihan strategi pembelajaran berbantu dengan media pembelajaran. Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh Strategi *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang?. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya

pengaruh Strategi *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Pandean Lamper 05 Semarang.

Hamruni (2012:1) berpendapat bahwa strategi dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam merencanakan sebuah rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Zaini (2008:67) menyatakan bahwa *Index Card Match* adalah model yang cukup menyenangkan digunakan guru untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelum pembelajaran, namun materi baru tetap bisa diajarkan dengan catatan , siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu. Ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan. *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas (Hamruni, 2012:162).

Langkah-langkah pembelajaran strategi *Index Card Match* menurut Suprijono (2014:120) sebagai berikut, (a) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas; (b) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; (c) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan; (d) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat; (e) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; (f)

Setiap siswa diberi satu kertas.jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh siswa yang lain akan mendapatkan jawaban; (g) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lain; (h) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya; dan (i) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata"medium" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Jadi media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2010:121).

Pengertian Media Kartu Bergambar merupakan media hasil ciptaan penulis sendiri yang didalamnya memuat cara untuk mempermudah dalam mengerjakan soal pembelajaran. Media ini berasal dari kertas cartoon dibentuk seperti saku didalamnya terdapat satu pertanyaan dan di lain kartu terdapat sebuah jawaaban dengan disertai tempelan gambar binatang, tumbuhan dan juga angka agar mempermudah saat melakukan permainan mencari pasangan. Kelebihan dari media

kartu bergambar yaitu: Lebih menarik minat siswa karena penggunaan warna dan bentuk yang unik da mudah dibawa. Butuh waktu yang lama cara membuat media tersebut karena terbuat dari papan duplek serta memberi hiasan warna yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran dan Kertas mika gampang copot karena ditempelkan dengan lem saja. Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka hipotesis pada penelitian ini bahwa Strategi *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 05 Semarang yang terletak di kelurahan Pandeanlamper kecamatan Gayamsari kabupaten Semarang yang beralamatkan di Jalan Badak Raya Nomor 59. Peneliti melaksanakan penelitian ini pada semester Ganjil tahun pelajaran 2016/2017 pada bulan November terhitung sejak tanggal 6 Agustus 2018.

Dalam penelitian dapat diketahui bahwa variabel (X) yaitu stretegi *Index Card Match* dengan Media Kartu Bergambar, sedangkan variable (Y) yaitu hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan *Quasi Pre-Experimental Design* dengan jenis *one-Group pretest-postest*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel" (Sugiyono, 2016:118). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini

yaitu *Nonprobability Sampling* dengan teknik sampling jenuh.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis didapat hasil seperti digambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Siswa Tuntas	6	26
Siswa tidak tuntas	24	4
Rata-rata	57.8	82.07
Jumlah Siswa	30	30

Berdasarkan tabel 1 terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, karena bisa dilihat dari hasil rata-rata nilai kelas untuk tes awal (*pretest*) mendapatkan nilai 57.8 yang masih dibawah KKM, sedangkan nilai akhir (*posttest*) mendapat nilai 82.07 dan bisa dilihat dari *pretest* jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa dan *posttest* terdapat 26 siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *Index Card match* berbantuan media Kartu Bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang pada pembelajaran tematik terintegrasi.

Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan uji t hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 9.7170286$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai

$t_{tabel} = 2,021$, karena $t_{hitung} (9.7170286) > t_{tabel}(2,021)$ maka hal ini menunjukkan bahwa uji t pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif meningkat sehingga ada pengaruh signifikan strategi pembelajaran *Index Card match* berbantuan media Kartu Bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terintegrasi kelas V SDN Pandean Lamper 05 Semarang. Hasil belajar *pretest* siswa rata-rata 57.8 dan hasil *posttest* siswa rata-rata 82.07. Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan 24,2%.

PENUTUP

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penulis mengemukakan saran dalam pembelajaran diharapkan guru memanfaatkan strategi pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media Kartu Bergambar untuk variasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Karena dari hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card match* berbantuan media Kartu Bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Harapannya adalah supaya memudahkan pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan kebermaknaan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses penerimaan materi pelajaran terasa lebih mudah dan siswa merasakan suasana keceriaan dengan penuh semangat dalam kegiatan pembelajaran, serta guru atau peneliti lain mampu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar

dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta
- Majid, Abdul, 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugraha, Dian Anita, 2013. *Evektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. JPK : Vol 2 No:4, 2013
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung
- Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad, 2016. *Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.