

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX*
CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK**

JURNAL

Oleh

**KURNIA PUTRI
NELLY ASTUTI
MUNCARNO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Pengaruh Straregi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik

KurniaPutri¹, Nelly Astuti², Muncarno³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojo Negoro No. 1 Bandar Lampung

³FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl Dr. Setia Budi No. 229 Cidadap Isola Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

*e-mail: Putrikurnia2604@gmail.com, Telp. +6285669376931

Abstract: Effect of Index Card Match Active Learning Strategy on Thematic Learning Outcomes

This study aims to analyze and find out the positive and significant effects of active learning strategies on index card match types on the results of learning thematic. The type of the research was quantitative, of experimental methods. The research design used non equivalent control group design. The data collection using test techniques. The result there was a positive and significant influence on the active learning strategy of the index card match type on the learning outcomes of thematic.

Keywords: *index card match, learning outcomes thematic.*

Abstrak: Pengaruh Straregi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *thenon equivalent control group design*. Pengumpulan data menggunakan tehnik tes. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

Kata kunci: *index card match, hasil belajar tematik*

PENDAHULUAN

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, misi pendidikan menjadi tanggung jawab profesional para pengemban pendidikan. Kualitas pendidikan tinggi menjadi suatu keharusan terutama dalam memasuki era globalisasi. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah

harus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan peserta didik. Pemerintah telah melaksanakan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan dikeluarkannya (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Sisdiknas, 2011: 3).

Sejalan dengan pendidikan yang terus berkembang, pemerintah memberlakukan Kurikulum 2013 di negara Indonesia. Kurniasih (2018: 3) berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sejumlah 134.811 sekolah atau sekitar 60% dari jumlah seluruh sekolah di Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum 2013. Sisanya atau sekira 40% dari seluruh sekolah di Indonesia perlu segera diberikan pelatihan agar siap mengimplementasikan Kurikulum 2013, paling lambat tahun pelajaran 2019/2020.

Kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran berbasis tematik, yang merupakan pembelajaran dengan memadukan dari berbagai multidisiplin ilmu dalam satu tema. Trianto (dalam Fitri, 2011: 147) mengemukakan bahwa istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat mem-

berikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Menurut Kadir (2015: 9) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Pembelajaran tematik membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mumpuni, sehingga peserta didik nantinya diharapkan bisa menggunakan apa yang telah diperoleh dari pembelajaran untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Pembelajaran tematik di dalamnya terdiri dari beberapa model dan strategi pembelajaran yang dapat membuat proses belajar menjadi aktif. Seorang pendidik hendaknya harus memahami strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Tidak hanya sebatas memahami, tetapi seorang pendidik juga harus mampu menerapkan strategi tersebut dalam proses pembelajaran dengan benar.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Gunung Agung, diketahui bahwa pendidik belum sepenuhnya melaksanakan strategi pembelajaran aktif di kelas. Sedangkan pada Kurikulum 2013 pendidik dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Akibat dari belum dikembangkannya strategi pembelajaran aktif tersebut, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi didepan, ada yang senang mengobrol dengan temannya dan ada yang mengalami kebosanan saat belajar, seperti sikap bermalas-malasan dan tidak fokus pada pembelajaran. Hal ini menyebabkan tujuan

n dari pembelajaran yang dilakukan belum tercapai secara optimal.

Saya menemukan pula pada proses pembelajaran di kelas belum sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh pendidik. Strategi yang dibuat di dalam rancangan pembelajaran adalah strategi aktif, tetapi dalam pelaksanaannya pendidik belum sepenuhnya melaksanakan strategi tersebut. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan membosankan. Inilah beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang baik. Data hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas IV menunjukkan hasil belajar yang diperoleh umumnya kurang optimal.

Hasil belajar dapat dilihat dari data yang diperoleh pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 seperti tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta didik Tuntas	Jumlah Peserta didik Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Belum Tuntas
IV A	33	70	12	21	36,36%	63,64%
IV B	31	70	14	17	45,16%	54,84%

(Sumber : SD Negeri 1 Gunung Agung tahun pelajaran 2018/2019)

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Mulyasa (2007: 131) mengemukakan bahwa sebuah pembelajaran dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik mencapai KKM. Persentase ketuntasan nilai peserta didik kelas IVA menunjukkan bahwa dari jumlah 33

peserta didik hanya 12 peserta didik (36,36%)

yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kemudian pada kelas IVB dari jumlah 31 peserta didik yang mencapai KKM adalah 14 peserta didik (45,16%).

Dilihat dari hasil belajar yang rata-ratanya lebih rendah, maka peneliti menggunakan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil belajar yang kurang maksimal tersebut, diperlukan solusi yang digunakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif.

Strategi pembelajaran aktif dapat mengatasi faktor-faktor penyebab kurang berhasilnya pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara tepat. Kurang berhasilnya pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, dapat berimbas pada hasil belajar yang rendah.

Strategi pembelajaran aktif sangat banyak jenisnya, disini peneliti mengambil salah satu strategi pembelajaran aktif yaitu strategi *index card match*. Peneliti memiliki harapan melalui strategi *index card match* tersebut dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Suwarni (2017: 3) mengemukakan bahwa *index card match* merupakan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Maria (2018: 72) me-

nyatakan bahwa *index card match* adalah pencocokan kartu yang menyenangkan, secara aktif meninjau materi pelajaran, memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan bermain kuis dengan teman sekelas. Permainan kartu bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Menurut Wahyuni (2013: 16) mengungkapkan bahwa salah satu keunggulan strategi ini adalah peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan dengan menggunakan kartu pasangan pertanyaan dan jawaban sebagai alat untuk melaksanakan strategi tersebut. Peninjauan ulang materi pembelajaran dapat mempertajam ingatan peserta didik sekaligus membuat pembelajaran lebih bermakna.

Sesuai dengan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Tematik". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik.

METODE

Rancangan penelitian

Jenis penelitian adalah kuantitatif, dengan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui

pengaruh satu variabel terhadap variabel

lain. Tujuan dari penelitian ini untuk menguji hipotesis

yang telah ditetapkan, yang berawal dari pengumpulan data, penafsiran data, dan hasil akhir berupa data angka.

Peneliti akan melaksanakan penelitian menggunakan bentuk desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2014: 114) *non-equivalent control group design* ini terdiri atas dua kelompok yang keduanya tidak ditentukan secara acak, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelompok ditentukan berdasarkan perolehan nilai tematik ulangan tengah semester peserta didik tahun pelajaran 2018/2019.

Objek penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X) terhadap hasil belajar tematik (Y). Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan strategi *index card match* sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan strategi *index card match*. Alasan mengapa peneliti memilih jenis penelitian ini, karena peneliti beranggapan bahwa akan ada suatu pengaruh dari penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini

adalah: (1) memilih subjek penelitian, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. (2) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 40 butir soal. (3) Uji coba instrumen pengumpul data berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gunung Agung. (4) Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang telah valid dan reliabel. (5) Melaksanakan pembelajaran dengan memberi perlakuan pada kelas eksperimen berupa strategi pembelajaran *index card match*. (6) Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan. (7) Mengukur kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan *pretest* di awal pembelajaran dan *posttest* di akhir pembelajaran. (8) Menggunakan statistik untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2014:118). Populasi pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung. Jenis sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 orang peserta didik,

Instrumen Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa pilihan jamak yang berjumlah 40 butir soal. Peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Tes ujicoba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Uji coba instrumen tes ini dilakukan pada kelas IV SD Negeri 2 Gunung Agung. Jumlah responden 16 peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pembelajaran yang berbeda, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *N-Gain* memberitahu bahwa ada atau tidak peningkatan pengetahuan pada peserta didik dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Uji persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *chi kuadrat*.

Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji prasyarat homogenitas menggunakan uji-F dengan kaidah keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen. Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan aturan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di

SD Negeri 1 Gunung Agung, berlokasi di Kelurahan Gunung Agung, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur. Sekolah ini didirikan pada tahun 1982 dengan tanah seluas 10.000 m². Ukuran tanah yang luas dimanfaatkan pendidik dan peserta didik sebagai tempat melakukan aktivitas berolahraga.

Visi SD Negeri 1 Gunung Agung adalah “Berbudi Pekerti Luhur, Prima dalam Prestasi, Santun dalam Berperilaku”. SD Negeri 1 Gunung Agung memiliki sarana dan prasarana sekolah yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pendidik adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya pendidik keberhasilan pendidikan tidak dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidik dan staf di SD Negeri 1 Gunung Agung berjumlah 9 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi pada bulan Oktober 2018 di SD Negeri 1 Gunung Agung. Melalui kegiatan observasi, peneliti menemukan beberapa masalah mengenai kegiatan dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya peneliti memilih tema dan menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk penelitian.

Peneliti mengambil tema 6 yaitu cita-citaku, subtema 3 giat berusaha meraih cita-cita dan pada pembelajaran 1 yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kompetensi dasar yang

dipilih untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 3.6, 4.6 dan IPA 3.2, 4.2. selanjutnya peneliti membuat kisi-kisi dan instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 2 Gunung Agung pada bulan Januari 2019.

Uji coba instrumen penelitian dilakukan agar memenuhi persyaratan tes sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Jumlah soal yang diuji-cobakan adalah sebanyak 40 soal dan berbentuk pilihan jamak. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2016*. Berdasarkan analisis uji

validitas tersebut diperoleh jumlah soal yang valid sebanyak 15 butir soal dan 25 butir soal dinyatakan drop atau tidak valid. Soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest* peserta didik. Soal *pretest* dikerjakan sebelum peserta didik menerima materi, sedangkan soal *posttest* dikerjakan peserta didik sesudah menerima materi dari peneliti. Soal yang valid dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan program *microsoft office excel 2016*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,919$ dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

Penelitian ini dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran pada bulan Januari selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2019 diawali dengan mengerjakan soal *pretest*, lalu dilanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card*

Match. Pertemuan kedua di kelas kontrol diawali dengan mengerjakan *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen pada hari kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2019 di jam pertama, dengan melanjutkan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* kemudian mengerjakan soal *posttest*. Pertemuan kedua di kelas kontrol dilakukan dengan melanjutkan kegiatan pembelajaran, lalu mengerjakan *posttest*.

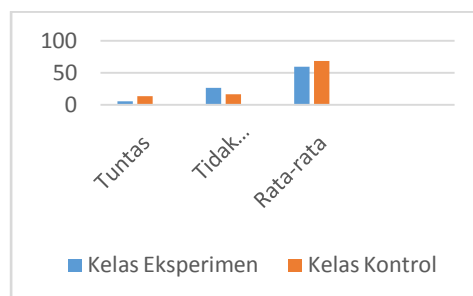
Sebelum pembelajaran, peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Penghitungan data hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 2. Nilai *Pretest* Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.

No.	Nilai	Kelas			
		IVA (Eksperimen)		IVB (Kontrol)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	≥ 70 (Tuntas)	6	18%	14	65%
2.	< 70 (Belum tuntas)	27	82%	17	35%
	Jumlah	33	100	31	100
	Rata-rata nilai	60,1		68,7	

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa sebelum dilaksanakan pembelajaran, hanya 6 peserta didik yang tuntas di kelas eksperimen dan 14 peserta didik yang tuntas di kelas kontrol. Sementara itu peserta didik yang belum tuntas di kelas eksperimen sebanyak 27 peserta didik dan di kelas kontrol sebanyak 17 peserta didik. Jika dilihat dari persentase ketuntasan maka jumlah ketuntasan

peserta didik di kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

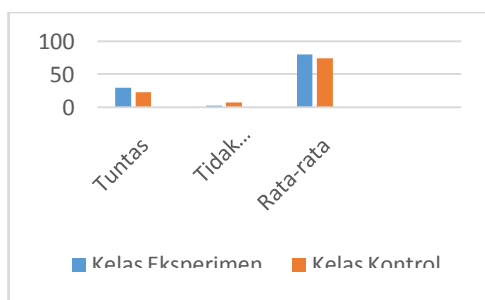
Pada gambar 1, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih rendah yaitu 60,1 dibandingkan kelas kontrol yaitu 68,7. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik antara kedua kelas mempunyai tingkat dan standar yang relatif sama. Artinya sebelum adanya perlakuan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di kelas eksperimen, kemampuan peserta didik di kedua kelas tersebut relatif sama.

Setelah melaksanakan pembelajaran, pada akhir pembelajaran pertemuan kedua dilakukan *posttest*. *Posttest* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian *posttest* berguna untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran yang telah dilaksanakan bagi peserta didik. Berikut tabel data hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Nilai *Posttest* Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.

No.	Nilai	Kelas			
		IVA (Eksperimen)		IVB (Kontrol)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	≥ 70 (Tuntas)	30	85%	23	74%
2.	< 70 (Belum tuntas)	3	15%	8	26%
Jumlah		33	100	31	100
Rata-rata nilai		80,36		75,19	

Berdasarkan tabel 10, dapat dilihat bahwa peserta didik yang tuntas di kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik dan di kelas kontrol 23 peserta didik. Adapun jumlah peserta didik yang tidak tuntas di kelas eksperimen berjumlah 3 peserta didik dan di kelas kontrol 8 peserta didik. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80,36, dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 75,19. Adapun perbandingan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

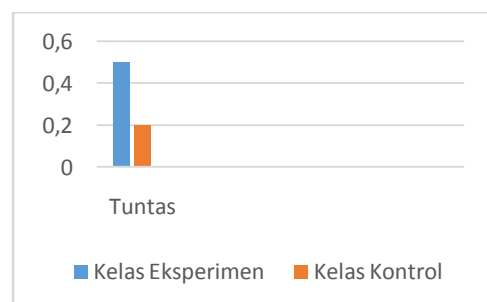
Berikut tabel klasifikasi nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Klasifikasi Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
		Kelas IVA (Eksperimen)	Kelas IVB (Kontrol)	Kelas IVA (Eksperimen)	Kelas IVB (Kontrol)
1.	$> 0,7$ (Tinggi)	4	0	0,50	0,21
2.	$0,3 - 0,7$ (Sedang)	22	2		
3.	$< 0,3$ (Rendah)	7	29		

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat perbandingan frekuensi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat 4 peserta didik yang masuk pada klasifikasi tinggi, 22 peserta didik yang masuk pada klasifikasi sedang dan 7 peserta didik yang masuk pada klasifikasi rendah pada perhitungan *N-Gain*. Pada kelas kontrol terdapat 0 peserta didik yang masuk pada klasifikasi tinggi, 2 peserta didik yang masuk pada klasifikasi sedang, dan 29 peserta didik yang masuk pada klasifikasi rendah pada perhitungan *N-Gain*.

Nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen adalah 0,50, berada pada taraf sedang dan rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol adalah 0,21, berada pada taraf rendah. Perbandingan rata-rata *N-Gain* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata *N-Gain*.

Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

Hasil Uji Normalitas

Pengujian analisis persyaratan data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Sedangkan uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Peneliti akan membahas terlebih dahulu mengenai uji normalitas. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* seperti yang diungkapkan Riduwan (2014: 159), uji normalitas di dalamnya terdapat dua data yang perlu diuji, yaitu data *pretest* dan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2016.

Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1$. Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 7,63 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas kontrol menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 2,09 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$

berarti

data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 3,0 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 2,0 \leq \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Pengujian homogenitas menggunakan data *pretest* dan *posttest*, karena peneliti ingin melihat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol, setelah diberikan perlakuan. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2016.

Menurut Muncarno (2015: 57) Kadah keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka

varians homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

Berdasarkan perhitungan data nilai F untuk *pretest* yaitu F_{hitung} sebesar 1,04, sedangkan nilai F untuk *posttest* F_{hitung} sebesar 1,26. Taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 dan $\nu_1 = dk$ pembilang =

n_1-1 dan $v_2 = dk$ penyebut $= n_2-1$ sehingga diperoleh F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ adalah 1,84 sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa data mempunyai variansi yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* dan dengan menggunakan uji *independent sampel t-test* Muncarno (2015: 56).

Pengambilan keputusan diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan dengan mengacu pada kaidah berikut. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji hipotesis, diperoleh $t_{hitung} = 2,427$. Untuk menguji signifikansinya, maka nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} .

Cara mencari T_{tabel} : dengan hasil 62, maka lihat pada daftar t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 maka $t_{tabel} = 2,000$. $t_{hitung} = 2,427 > t_{tabel} = 2,000$ berarti signifikan. Hal ini berarti hipotesis diterima, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik”.

Pembahasan

Sebelum menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh pendidik dan bersumber pada satu sumber saja yaitu buku. Sehingga peserta

didik belum optimal dalam berpikir dan cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti kemudian melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam proses pembelajaran tematik. Pada kelas kontrol, peneliti melakukan pembelajaran dengan cara konvensional, dimana pendidik masih melakukan pembelajaran hanya dengan berpusat pada pemberian informasi verbal dari pendidik kepada peserta didik.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,50, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,21. Hal ini menunjukkan

bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* mampu melatih peserta didik secara aktif dalam pembelajaran serta tidak mudah melupakan materi yang telah dipelajari dan untuk mengembangkan segala pengetahuan yang dimilikinya.

Berdasarkan analisis uji normalitas data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas untuk *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat bahwa data mempunyai variansi yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam Uji Signifikansi atau Uji-F yang telah dilakukan, maka $t_{hitung} = 2,520 \geq t_{tabel} = 2,000$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya “terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik”.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nanda (2017: 5) bahwa model pembelajaran mencocokkan kartu indeks dapat mengembangkan kerja tim dan pola pikir peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat dengan teori dari Silberman (2006: 250) yang mengemukakan bahwa Strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Pengulangan materi pembelajaran berupa kartu pasangan soal dan jawaban yang dibagi acak oleh pendidik kepada peserta didik. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk belajar aktif dengan melibatkan seluruh panca inderanya dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan oleh Aska (2017) yang berjudul Pengaruh Pembelajaran

Active Learning dengan Strategi *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ubaed (2014) Implementasi Strategi *Index Card Match* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V DI sd Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aris (2014) yang berjudul

Penerapan Strategi *Index Card Match* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MI Ma'arif Gemampang Salam Magelang.

Hasil dari Ketiga penelitian tersebut menguatkan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik disamping faktor di luar penelitian, selanjutnya melihat dari ketiga hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik”.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik”. Pengaruhnya dapat dilihat pada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,36, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 75,19. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,50 dan 0,21. Pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,427 > t_{tabel} =$

2,000. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik pada hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, Fitriani. 2015. *Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Menge-lola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad* Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Aris. 2014. *Penerapan Strategi Index Card Match sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MI Ma'arif Gemampang Salam Magelang*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Aska, Akbar. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Active Learning dengan Strategi Index Card Match terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Kadir, Abdul. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nanda. 2017. *The Effect of Index Card Match Model on Students Learning Outcomes and Activity in Ecosystem Topic for Grade X SMA N 8 Medan*. Vol.8, No. 33.
- Novalia, Maria. 2018. *The Effect of Index Card Match Method And Learning Motivation Toward Student's Learning Outcomes In Elementary School*. Vol. 8, No. 1.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* Nusamedia. Bandung.
- Suwarni, Al Suwartiani. 2017. *Model Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mapel IPS Kelas VI SD*. Vol. 1, No. 1.
- Ubaed. 2014. *Implementasi Strategi Index Card Match Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V DI sd Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wahyuni, Sri. 2013. *Pengaruh Penggunaan Strategi Index Card Match (ICM) dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Bangkinang*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.