

**PENGARUH *INDEX CARD MATCH* DAN MEDIA TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD**

(Jurnal)

Oleh

**ESTRI DESI RAHMAWATI
SOWIYAH
YULINA H.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

PENGARUH INDEX CARD MATCH DAN MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Estri Desi Rahmawati^{1*}, Sowiyah², Yulina H.³

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

²FKIP Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Sumbersari, Malang

³FKIP IAIN Radin Intan Lampung, Jl. Letkol H. Endro Sutarmin Bandar Lampung

*e-mail: estridesirahmawati20@gmail.com, Telp. +6285769448121

Abstract: Influence Index Card Match and Media on Learning Outcomes mathematics students SD

This study aims to analyze and determine the positive and significant influence of active learning strategy of index card match type and image media to the students' mathematics learning outcomes. The type of this research is experiment with non equivalent control group design research design. The population of this study is the students of grade V of State Elementary School 6 North Metro, amounting to 53 students. Determination of sample research using saturated samples, where all members of the population serve as a sample. Technique of collecting data is done by technique of test and questionnaire. The results showed that there is a positive and significant effect of learning strategy of active learning strategy of index card match type and media of image to the result of learning of mathematics of Grade V students of SD Negeri 6 North Metro.

Keywords: *index card match, mathematics, media.*

Abstrak: Pengaruh Index Card Match Dan Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara yang berjumlah 53 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan sampel jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

Kata kunci: *index card match, matematika, media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan disetiap negara. Suatu negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Pendidikan memiliki peran penting bagi manusia, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran serta merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa, untuk meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari fondasi dasarnya. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar.

Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang memberikan pengajaran secara formal dan diharapkan dapat membantu menyelesaikan program pembangunan pemerintah dan membimbing siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Maryati (2015:2) mengungkapkan bahwa pendidikan harus mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah yaitu meningkatkan mutu pendidikan agar dapat menghasilkan siswa yang berprestasi.

Prestasi merupakan cerminan dari keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa belajar untuk mencapai hasil yang diharapkan, namun tidak semua siswa memperoleh hasil yang diharapkan. Masih ada siswa yang kurang berhasil, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Proses pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah dasar tidak hanya sekedar melakukan perhitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan operasi campuran atau menghafal rumus, namun juga memperhatikan pemahaman konsep matematika yang diterima oleh siswa. Terkadang konsep yang sedang dibangun oleh guru berbeda dengan pemahaman konsep yang diterima oleh siswa.

Pemahaman konsep yang salah akan mempengaruhi siswa dalam berpikir dan memahami materi selanjutnya. Sulitnya mata pelajaran ini membuat pemahaman siswa rendah sehingga berakibat hasil belajar siswa kurang memuaskan. Menurut Sumarmo. (dalam Susanto, 2013:191) bahwa hasil belajar matematika siswa sekolah dasar belum memuaskan, dari hasil penelitian Sumarmo tersebut hanya diperoleh sebesar 42% daya serap rata-rata siswa sekolah dasar untuk mata pelajaran matematika.

Detikcom (2013:10) mengungkapkan bahwa banyak pelajar Indonesia yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit, hal ini terbukti dari survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* di bawah *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* yang dilakukan pada 65 negara di dunia tahun 2012 lalu,

mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375.

Kurang dari 1 persen siswa Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika. Menurut Maulaty (2015:1) matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena para pelajar sudah *menjudge* bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. Pemikiran yang seperti itu jelas akan memengaruhi terhadap penguasaan materi serta hasil belajar pada matematika.

Rahmanty (2015: 5) juga berpendapat bahwa matematika memang sering digambarkan sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan, karena anggapan tersebut maka siswa semakin tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dapat berimbas pada pemahaman materi matematika dan kemudian pada hasil. Pemerintah telah menetapkan sebuah aturan dalam dunia pendidikan Indonesia, yaitu berupa standar nilai kelulusan siswa. Sejauh ini matematika mempunyai standar kelulusan yang jauh lebih rendah dibanding mata pelajaran lain.

Hal ini disebabkan karena matematika dianggap sulit diterima oleh siswa. Rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut disebabkan oleh banyak faktor, misalnya masalah klasik yaitu guru lebih banyak kegiatan ceramah dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, banyak siswa yang asyik berbicara dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran kurang beragam, guru belum maksimal dalam menggunakan media dan strategi pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta pembelajaran kurang menyenangkan, oleh karena itu siswa mudah lupa dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Perlu strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik motivasi siswa dalam belajar, sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu strategi tersebut adalah strategi aktif tipe *index card match*.

Menurut Silberman (2006: 250) strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Wahyuni (2013: 16) mengungkapkan bahwa salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal tersebut dimaksudkan agar siswa menjadi lebih aktif sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Strategi ini menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain. Suprihatin (2013: 3) mengungkapkan bahwa dalam upaya mencapai hasil belajar yang baik dan menyenangkan maka dipilih pembelajaran aktif karena pembelajaran aktif mampu

memaksimalkan kegiatan belajar siswa.

Proses pembelajaran aktif yang menyenangkan membuat siswa merasa semangat untuk belajar. Metode *Index Card Match* termasuk dalam metode pembelajaran aktif yang bisa diandalkan. Metode ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam kelas. Upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah keaktifan siswa adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media juga dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media gambar. Media gambar merupakan salah satu benda konkret yang dapat dilihat dan diamati oleh siswa. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreativitas, dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mendorong pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan guru kelas V SD Negeri 6 Metro Utara pada bulan Oktober 2017, bahwa saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang asyik berbicara dengan temannya, selain itu juga guru lebih banyak kegiatan

ceramah dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, guru belum maksimal dalam menggunakan strategi pembelajaran, termasuk strategi aktif tipe *Index Card Match*, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta banyak siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran matematika. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari dokumentasi guru, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Mid Semester Ganjil Kelas V Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	KKM	Interval Nilai
VA	≥ 60	8
	< 60	18
VB	≥ 60	10
	< 60	17
VC	≥ 60	10
	< 60	16

(Sumber: Dokumentasi Guru Kelas V)

Diketahui jumlah siswa yang tuntas di kelas VA sebanyak 8 siswa, kelas VB sebanyak 10 siswa, dan kelas VC sebanyak 10 siswa, sehingga dari jumlah keseluruhan siswa kelas V sebanyak 79 siswa hanya 28 siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 60. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 6 Metro Utara.

Adanya permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran matematika yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, banyak siswa yang asyik berbicara dengan temannya, sehingga kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, pembelajaran kurang

beragam, sehingga siswa merasa bosan, guru belum maksimal menggunakan strategi pembelajaran, salah satunya strategi aktif tipe *index card match*, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara kurang memuaskan.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Susanto (2013: 185) menjelaskan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal

Menurut Zaini (2008: 67) *index card match* adalah pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya, namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* yaitu membuat potongan-potongan kertas, tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan dan separuh kertas yang lain tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat

tadi, setiap siswa mendapat satu kertas, separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban, mintalah siswa untuk menemukan pasangannya dan duduk berdekatan setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain.

Upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah keaktifan siswa adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa tentang suatu materi. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media gambar. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai bila dibandingkan dengan media yang lain.

Menurut Hamalik (2014: 95) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, *slide*, film, *strip*, *opaque projektor*. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan strategi *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

METODE

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang perlakuan strategi *index card match* dan media gambar sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan atau kelompok pengendali. Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dalam desain ini tidak dipilih secara random.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini dimulai dari memilih dua subjek yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data, menguji coba instrumen pengumpul data, menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh data yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest*, melaksanakan pembelajaran dengan memberi perlakuan strategi *index card match* dan menggunakan media gambar di kelas eksperimen, melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan, memberikan *pretest* diawal pembelajaran dan *posttest* diakhir pembelajaran, kemudian menggunakan statistik untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Metro Utara yang beralamat di Kelurahan

Karangrejo, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, Provinsi Lampung. Penelitian ini diawali dengan observasi pada awal bulan Oktober 2017.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara yang berjumlah 53 siswa kelas V A berjumlah 26 siswa, dan kelas V B 27 siswa. Jenis sampel yang digunakan adalah teknik sampel *non probability sampling* yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh (Sugiyono, 2014: 85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi dokumentasi, teknik tes, dan angket. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai *mid* semester ganjil pada saat kegiatan observasi Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Sedangkan angket digunakan mendapatkan data dalam pengaruh penerapan strategi aktif tipe *index card match* dan penggunaan media gambar.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diuji coba sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data di kelas VC SD Negeri 6 Metro Utara Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 40 butir soal. Tujuan uji coba instrumen ini untuk menentukan validitas dan reliabilitas tes yang dibuat sehingga tes layak digunakan untuk penelitian dan dapat mengumpulkan data yang sesuai dengan apa yang diteliti.

Menguji validitas tes menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Uji reliabilitas tes menggunakan rumus *kuder richardson*. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini diolah menggunakan bantuan program *microsoft office excel 2016*.

Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan analisis regresi ganda. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada pada bulan Maret 2018 selama 4 hari. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 dan 27 Maret 2018 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol pada tanggal 27 dan 29 Maret 2018. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan materi yang sama, setiap pertemuan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya pada akhir kegiatan pembelajaran diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Butir soal yang diberikan sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pada kelas eksperimen data *posttest* diambil setelah peneliti memberikan

perlakuan berupa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar, sedangkan pada kelas kontrol peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest*, didapat nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 43,65 dan kelas kontrol sebesar 47,41. Jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen yaitu 7 siswa atau 12% yang mencapai KKM sedangkan pada kelas kontrol 9 orang siswa atau hanya 15% yang mencapai KKM.. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
Nilai Rata-rata	43,65		47,41	
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 60	7	12	9	15
< 60	19	88	18	85
Jumlah	26	100	27	100

Nilai *posttest*, didapat nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 62,12 dan kelas kontrol sebesar 58,70. Pada kelas eksperimen ada 16 siswa atau 54% yang mencapai KKM dan 10 siswa atau 46% tidak mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol ada 15 siswa atau 37% yang mencapai KKM dan 12 siswa atau 73% tidak mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
Nilai Rata-rata	63,12		58,70	
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 60	16	54	15	37
< 60	10	46	12	73
Jumlah	26	100	27	100

Peningkatan hasil belajar matematika siswa diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* melalui *N-Gain*. Penjelasan penggolongan *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Penggolongan Nilai N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	2	1	0,46	0,20
Sedang	11	7		
Rendah	13	19		

Data *N-Gain* siswa kelas eksperimen yang tergolong dalam klasifikasi tinggi sebanyak 2 orang siswa, sedang 11 siswa, dan kategori rendah 13 orang siswa. Sedangkan kelas kontrol yang tergolong kategori tinggi 1, sedang 7 siswa, dan kategori rendah 19 orang siswa.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen didapat hasil bahwa pada katagori sangat tinggi yaitu sebanyak 1 siswa, katagori tinggi sebanyak 4 siswa, untuk katagori sedang sebanyak 11 siswa, kategori

cukup rendah 4, kategori rendah 0 dan kategori sangat rendah 1. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data respon siswa dalam penggunaan strategi *index card match* dan media gambar

Interval Jumlah Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor
54-58	Sangat Rendah	1	43
59-63	Rendah	3	146
64-68	Cukup Rendah	6	312
69-73	Sedang	11	630
74-78	Tinggi	4	304
79-83	Sangat Tinggi	1	66
Jumlah skor total			1501
Jumlah siswa			26

Uji Prasyarat Analisis Data

Hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen memperoleh data sebesar $\chi^2_{hitung} = 5,49 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan pada kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 5,49 < \chi^2_{tabel} = 11,07$, artinya data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen memperoleh sebesar $\chi^2_{hitung} = 3,81 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan pada kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 2,43 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data berdistribusi normal.

Perhitungan uji homogenitas *pretest* melalui perbandingan $F_{hitung} < F_{tabel}$ diperoleh data yaitu ($F_{hitung} = 1,01$ dan $F_{tabel} = 1,95$), Berdasarkan hasil pengujian nilai *pretest* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan varian homogen, Sedangkan hasil uji homogenitas *posttest* melalui perbandingan $F_{hitung} < F_{tabel}$ diperoleh data yaitu ($F_{hitung} = 1,04$ dan $F_{tabel} =$

1,95), Berdasarkan hasil pengujian nilai *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan varian homogen, hal ini berarti data bersifat homogen.

Selanjutnya hasil perhitungan hipotesis menggunakan analisis regresi ganda diketahui bahwa $F_{hitung} = 7,56 > F_{tabel} = 3,42$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis di atas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika.

Pembahasan

Sebelum menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru dan bersumber pada satu sumber saja yaitu buku. Sehingga siswa belum optimal dalam berpikir dan cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,46, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,20. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar mampu melatih siswa secara aktif dalam pembelajaran serta tidak

mudah melupakan materi yang telah dipelajari dan untuk mengembangkan segala pengetahuan yang dimilikinya.

Adanya peningkatan hasil belajar, sekaligus membuktikan bahwa terjadi perubahan pada individu yang belajar, sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam materi pembelajaran di sekolah yang didasarkan atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu hasil itu berupa perubahan dalam aspek kognitif (Nawawi dalam Purwanto, 2016: 5).

Berdasarkan analisis uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menyatakan data berdistribusi normal. Uji homogeitas untuk *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat bahwa data mempunyai variansi yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis menggunakan analisis regresi ganda diperoleh bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Perincian lebih jelas dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien antara variabel X_1 dan variabel Y sebesar 0,486. Selanjutnya kontribusi variabel X_1 terhadap variabel Y sebesar 23,6 %. Hal itu berarti strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memiliki pengaruh sebesar 23,6 % terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Hal tersebut berarti, terdapat pengaruh positif

dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian relevan yang peneliti jadikan acuan dalam melakukan kajian penelitian. Sejalan dengan penelitian Aska (2014) bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat melatih pola pikir siswa karena dengan strategi ini siswa dilatih memahami dan mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau soal, lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah cocok oleh siswa bersama-sama dengan guru. Melalui kegiatan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* melibatkan peran siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk menemukan konsep atau prinsip materi pembelajaran.

2. Pengaruh Strategi Media Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien antara variabel X_2 dan variabel Y sebesar 0,570. Selanjutnya kontribusi variabel X_2 terhadap variabel Y sebesar 32,4 %. Hal itu berarti media gambar memiliki pengaruh sebesar 32,4 % terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Hal tersebut berarti, terdapat pengaruh positif dan signifikan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian relevan yang peneliti jadikan acuan dalam melakukan kajian penelitian. Sejalan dengan penelitian Fahrizah (2014) bahwa penggunaan media gambar yang dilakukan akan membantu siswa dalam mengembangkan daya kreativitasnya. Kegiatan mengamati gambar ini, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

3. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* dan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam Uji Signifikansi atau Uji-F yang telah dilakukan, maka $F_{hitung} = 7,56 \geq F_{tabel} = 3,42$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 0,63.

Selanjutnya kontribusi variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 36,69%. Hal itu berarti strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar secara bersama-sama memberi pengaruh sebesar 36,69% terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Sedangkan 63,31% dipengaruhi

oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan oleh Aska dan Fahrizah menguatkan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan media gambar terhadap hasil belajar. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa disamping faktor di luar penelitian, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dan terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara.

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* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Pengaruhnya dapat dilihat pada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 62,12, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,70. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,46 dan 0,20, dengan selisih 0,26. Pengujian hipotesis yang menggunakan analisis

regresi ganda diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,56 > F_{tabel} = 3,42$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa pada hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen

DAFTAR RUJUKAN

- 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*. Dalam URL <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24604/1/AKBAR%20%20GUNAWAN%20%20ASKA%20%28WATERMARK%29.pdf> Diakses pada tanggal 22 Juni 2018 pukul 16.00 WIB.
- Detikcom. 2013. *Peringkat Kemampuan Matematika Siswa di Dunia*. Dalam URL <https://news.detik.com/berita/d-2432402/ini-peringkat-kemampuan-matematika-siswa-di-dunia-indonesia-nomor-berapa/10> diakses pada tanggal 14 Maret 2018 pukul 04.30 WIB
- Fahrizah, Mega. 2014. *Pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V di SDIT Az-Zahra Pondok Petir Sawangan Depok Tahun Pelajaran 2013/2014*. Dalam URL : <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33125/1/mega%20fahrizah%20-%20201110018300034%20%28watermark%29.pdf> diakses pada

- tanggal 22 Juni 2018 pukul 16.13. WIB.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Maryati. 2015. *Hubungan Antara Lingkungan Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rajabasa Raya Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 20014/2015*. Dalam URL : <http://digilib.unila.ac.id/14547/1/ABSTRAK.pdf>. Diakses tanggal 15 Februari 2018 pukul 15.45 WIB.
- Maulaty Rahayu. 2015. *Mengapa Matematika Dianggap Sulit*. Dalam URL https://www.kompasiana.com/rahayulala/mengapa-matematika-dianggap-sulit_54f677b4a33311e6048b4d86 diakses pada tanggal 10 Maret 2018 pukul 06.54 WIB.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Rahmantyo, Fauzar. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Dan Problem Posing terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa*. Pada URL: <http://eprints.ums.ac.id/36401/17/08.%20NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>. diakses pada tanggal 14 Maret 2018 pukul 22.00 WIB.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung. Nusamedia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suprihatin, Eni. 2013. *Penerapan Metode Index Card Match dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013*. dalam URL : <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/downloadSuppFile/2041/246>. Diakses pada 10 Maret 2018 pukul 23.00 WIB.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Universitas Lampung. 2017. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- 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*. Pada URL http://repository.uin-suska.ac.id/2173/1/2013_20131193PMT.pdf. Diakses pada tanggal 10 Maret 2018 pukul 22.56 WIB.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Pustaka Insani Madani.