

**PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

JURNAL

OLEH

**LUSIA PRAMITA SARI
NELLY ASTUTI
MUNCARNO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 3 TOTOKATON TAHUN
PELAJARAN 2012/2013

Nama Mahasiswa : Lusia Pramita Sari

Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Agustus 2013

Lusia Pramita Sari
NPM 0913053004

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M. Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

OLEH

LUSIA PRAMITA SARI*)

Nelly Astuti**)

Muncarno***)

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 47,11%, siklus II 58,91%, dan siklus III 75,12%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 59,67, siklus II 65,19, dan siklus III 79,44. Sedangkan ketuntasan belajar siswa siklus I sebesar 55,56%, siklus II 66,67%, dan siklus III 88,89%.

Kata kunci: strategi *index card match*, aktivitas dan hasil belajar matematika.

Keterangan:

*) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP Unila Jln. Budi Utomo No 4. Metro Selatan Kota Metro)

***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP Unila Jln. Budi Utomo No 4. Metro Selatan Kota Metro)

****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP Unila Jln. Budi Utomo No 4. Metro Selatan Kota Metro)

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF STRATEGIES TYPE INDEX CARD MATCH TO IMPROVE THE ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES MATHEMATICS

BY

LUSIA PRAMITA SARI

This study aims to improve the activity and students' mathematics learning outcomes by applying active learning strategies the type of index cards match. This study uses classroom action research was conducted in three cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The data analysis technique used is the qualitative and quantitative analysis. This was seen in the percentage of student learning activities in the first cycle of 47.11%, the second cycle of 58.91%, and the third cycle of 75.12%. The student learning outcomes in the first cycle of 59.67, the second cycle of 65.19, and the third cycle of 79.44. While mastery learning students first cycle of 55.56%, the second cycle of 66.67%, and the third cycle of 88.89%.

Keywords: strategy index card match, activity and learning outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi perannya dimasa mendatang. Pendidikan di Indonesia diselenggarakan guna memenuhi kebutuhan masyarakat sepenuhnya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui peningkatan mutu proses pembelajaran. Dalam hal ini guru merupakan figur sentral dalam proses pelaksanaannya, karena ditangan gurulah letak berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Tugas dan peran guru bukan saja mendidik, mengajar, dan melatih, tetapi juga bagaimana guru dapat membaca situasi kelas, kondisi siswa dalam menerima pelajaran, untuk semua mata pelajaran termasuk salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Sutawijaya (dalam Aisyah, 2008: 1.1) menyatakan bahwa matematika mengkaji benda abstrak yang disusun dalam suatu sistem aksiomatis dengan menggunakan simbol (lambang) dan penalaran deduktif. Sejalan dengan pernyataan di atas, Hudoyo (dalam Aisyah, 2008: 1.1) matematika berkenan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika sebagai berikut: (1) proses pembelajaran matematika yang masih bersifat abstrak tanpa mengaitkan permasalahan matematika dengan kehidupan sehari-hari, (2) guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa lemah mempelajari matematika, (3) siswa tidak berani mengemukakan ide atau gagasan kepada guru karena guru belum dapat melakukan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, dan (4) guru masih bersifat dominan dalam proses pembelajaran (Soedjadi dalam Heruman, 2007: 1).

Kemungkinan-kemungkinan ini seharusnya menjadi perhatian yang lebih bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan mata pelajaran matematika pada jenjang SD sangat perlu diberikan kepada semua siswa agar siswa memiliki kemampuan memperoleh,

mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti.

Berdasarkan hasil pengamatan, observasi, dan diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Totokaton, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika guru belum menggunakan strategi dan media pembelajaran yang kreatif serta kurang bervariasi. Guru masih mendominasi sebagai sumber utama dan cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa (*teacher centered*), sehingga membuat proses pembelajaran membosankan dan kurang menarik. Selain itu juga terlihat dari sebagian besar siswa kurang berani untuk bertanya walaupun guru telah memberikan kesempatan sehingga berdampak pada kurang berkembangnya ketrampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Kurangnya motivasi belajar, antusias, sikap dan perhatian sehingga mengakibatkan siswa menemui kesulitan dalam belajar.

Hal ini berdampak pada hasil belajar matematika pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013, masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan semester ganjil mata pelajaran matematika adalah 58,07 dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu ≥ 60 . Siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa (55,56%) dari 27 orang siswa dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 12 orang siswa (44,44%) dari 27 orang siswa.

Terkait dengan permasalahan di atas, untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika diperlukan suatu strategi pembelajaran yang baik, sehingga siswa dapat aktif, kreatif, dan menyenangkan agar aktivitas dan hasil belajar matematika meningkat. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Menurut Silberman (2009: 240) *Index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. *Index card match* memperbolehkan siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan teman sekelas.

Index card match merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Hamruni (2011: 162) menyatakan *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis

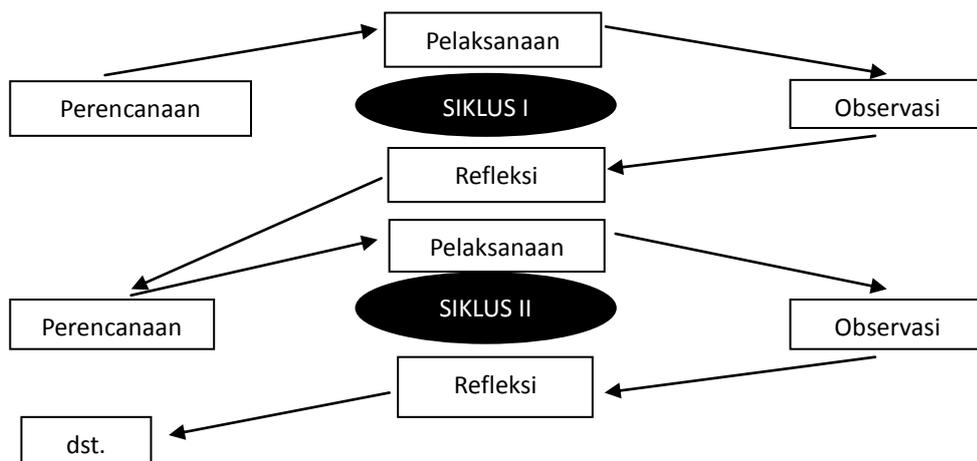
kepada teman sekelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2009:120) *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan perbaikan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Totokaton Tahun Pelajaran 2012/2013”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa asing dikenal sebagai *Classroom Action Research*. Wardhani (2007: 1.4) mengemukakan bahwa, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Sesuai dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Adapun siklus dari penelitian tindakan kelas ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas (Dimodifikasi dari Wardhani 2007: 1.4)

Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan dari bulan Januari sampai Juni pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Totokaton Kecamatan Punggur. Penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes, pengumpul data berupa lembar panduan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pertemuan I dan II digunakan untuk penanaman konsep/materi pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sedangkan pada pertemuan III adalah pelaksanaan evaluasi.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

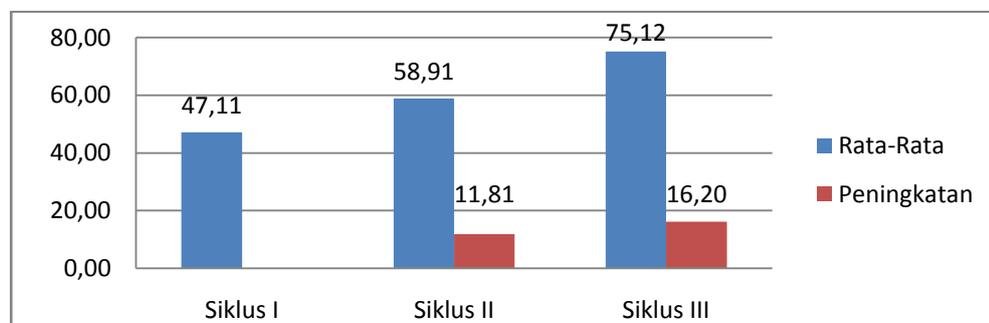
HASIL PENELITIAN

Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

| No | Keterangan | Siklus | | |
|----|-------------|--------------|-------------|-------|
| | | I | II | III |
| 1 | Rata-rata | 47,11 | 58,91 | 75,12 |
| 2 | Kategori | Kurang Aktif | Cukup Aktif | Aktif |
| 3 | Peningkatan | 11,81 | | 16,20 |

Untuk mempermudah melihat peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



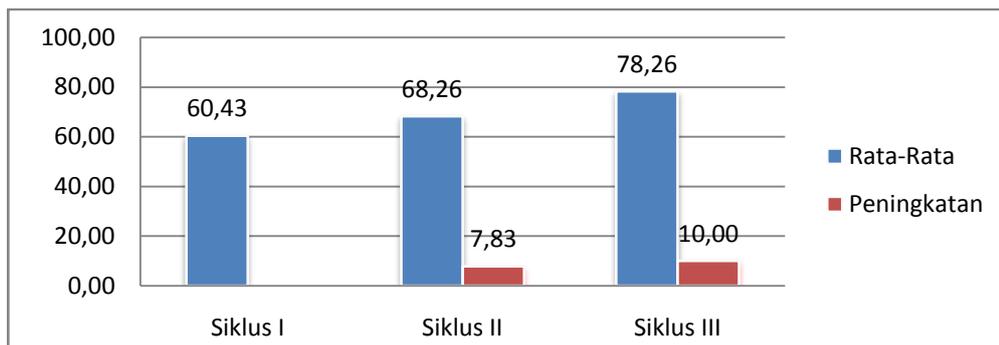
Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Presentase Aktivitas Siswa Per-Siklus

Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Tabel 2. Rekapitulasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran Per-Siklus

| No | Keterangan | Siklus | | |
|----|-------------|--------|-------|-------|
| | | I | II | III |
| 1 | Rata-rata | 60,43 | 68,26 | 78,26 |
| 2 | Kategori | Baik | Baik | Baik |
| 3 | Peningkatan | 7,83 | | 10,00 |

Untuk mempermudah melihat peningkatan kinerja guru dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, dapat dilihat pada grafik berikut ini:



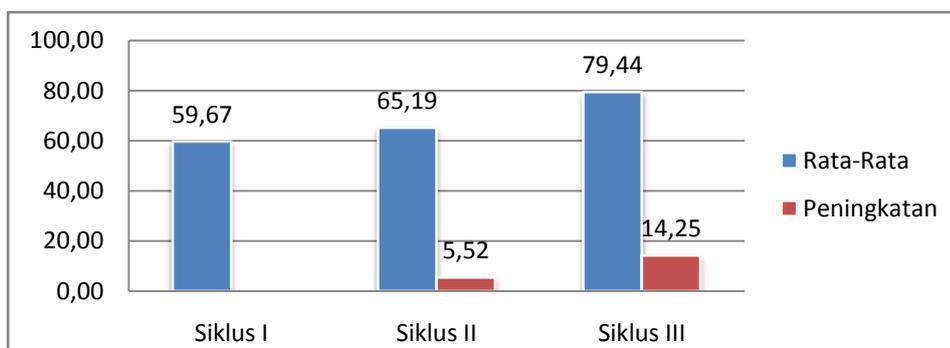
Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Presentase Kinerja Guru Per-Siklus

Hasil Belajar Siswa

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Per-Siklus

| No | Keterangan | Siklus | | |
|----|-------------|--------|--------|--------|
| | | I | II | III |
| 1 | Rata-rata | 59,67 | 65,19 | 79,44 |
| 2 | Kategori | Sedang | Tinggi | Tinggi |
| 3 | Peningkatan | 5,52 | | 14,25 |

Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dinyatakan pada grafik di bawah ini:

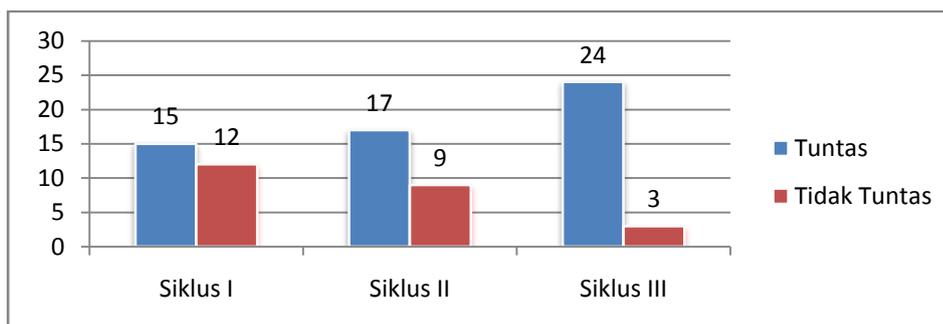


Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Per-Siklus

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Per-Siklus

| Siklus I | | | Siklus II | | | Siklus III | | |
|----------|--------|-------|-----------|--------|-------|------------|--------|-------|
| Ket | Jumlah | % | Ket | Jumlah | % | Ket | Jumlah | % |
| < 60 | 12 | 44,44 | < 60 | 9 | 33,33 | < 60 | 3 | 11,11 |
| ≥ 60 | 15 | 55,56 | ≥ 60 | 17 | 66,67 | ≥ 60 | 24 | 88,89 |

Untuk mempermudah melihat persentase ketuntasan belajar siswa setiap siklus dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Per-Siklus

PEMBAHASAN

Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2006: 93) aktivitas adalah keutamaan dalam proses pembelajaran. Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Dalam pelaksanaan penelitian terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I, siklus II, dan III. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 47,11 dengan kategori “kurang aktif”, siklus II sebesar 58,91 dengan kategori “cukup aktif”, dan siklus III memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,12 dengan kategori “aktif”. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 11,81 dan peningkatan dari siklus II menuju siklus III sebesar 16,20.

Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sudah berjalan dengan baik.

Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan kinerja guru dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,43 dengan kategori “baik”, siklus II sebesar 68,26 dengan kategori “baik”, dan siklus III memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,26 dengan kategori “baik”. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 7,83 dan peningkatan dari siklus II menuju siklus III sebesar 10,00

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari evaluasi yang dilakukan di akhir siklus pada pertemuan III. Siswa dapat dikatakan tuntas jika mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar ≥ 60 . Siswa dikatakan belum tuntas jika belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Pada siklus I, hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,67 dengan kategori “sedang”, siklus II sebesar 65,19 dengan kategori “tinggi”, dan siklus III memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,44 dengan kategori “tinggi”. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 5,52 dan peningkatan dari siklus II menuju siklus III sebesar 14,25. Sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus I jumlah yang belum tuntas sebanyak 12 orang siswa dengan persentase sebesar 44,44% dan jumlah yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dengan presentase sebesar 55,56%. Pada siklus II jumlah yang belum tuntas sebanyak 9 orang siswa dengan persentase sebesar 33,33% dan jumlah yang tuntas sebanyak 17 orang siswa dengan presentase sebesar 66,67%. Pada siklus III jumlah yang belum tuntas sebanyak 3 orang siswa dengan persentase sebesar 11,11% dan jumlah yang tuntas sebanyak 24 orang siswa dengan presentase sebesar 88,89%.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Arifin (2012: 72-73) bahwa *index card match* merupakan strategi aktif yang biasanya menggunakan kartu indeks untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami pelajaran yang sudah dipelajari. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpasangan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 47,11 % dengan kategori “cukup aktif”, siklus II sebesar 58,91% dengan kategori “cukup aktif”, dan pada siklus III sebesar 75,12% dengan kategori”aktif”. Peningkatan antara siklus I dengan siklus II adalah sebesar 11,81% dan peningkatan antara siklus II dengan siklus III adalah sebesar 16,20%.

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59,67 dengan kategori “sedang”, siklus II sebesar 65,19 dengan kategori “tinggi”, dan pada siklus III sebesar 79,44 dengan kategori “tinggi”. Peningkatan antara siklus I dengan siklus II adalah sebesar 5,52 dan peningkatan antara siklus II dengan siklus III adalah sebesar 14,25. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa pada siklus I terdapat 15 siswa (55,56%) yang tuntas lalu pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa (66,67%) yang tuntas dan meningkat kembali pada siklus III menjadi 24 siswa (88,89%) yang tuntas. Peningkatan antara siklus I dengan siklus II adalah sebesar 11,11% dan peningkatan antara siklus II dengan siklus III adalah sebesar 22,22%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, berikut ini peneliti memberikan saran dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* pada pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) Siswa hendaknya selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar dapat meningkat, harus bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, baik tugas individu maupun kelompok dan harus berani untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran khususnya saat mengemukakan pertanyaan tentang materi yang belum jelas (2) Guru diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif agar siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menginovasi pembelajaran dengan strategi pembelajaran inovatif yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (3) Sekolah dapat melakukan pengembangan strategi, model-model dan media pembelajaran untuk dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran (4) Peneliti mengkaji implementasi perbaikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, untuk itu kepada peneliti-peneliti berikutnya dapat melaksanakan pembelajaran aktif tipe *index card match* pada kelas dan mata pelajaran lainnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nyimas. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Arifin Zainal. 2012. *Pengembangan pembelajaran Aktif dengan ICT*. Skripta Media Creative. Yogyakarta.
- Hamruni, 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Surabaya.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1.
- Wardani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.