

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF  
TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR  
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 1 GUNUNG AGUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**KURNIA PUTRI**



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

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE ACTIVE LEARNING STRATEGIES OF INDEX CARD MATCH TYPE LEARNING OUTCOMES THEMATIC STUDENTS IN IV<sup>th</sup> CLASS OF SD NEGERI 1 GUNUNG AGUNG**

**By**

**KURNIA PUTRI**

The problem of this study was the low of thematic learning outcomes of 4<sup>th</sup> grade students 1 state primary school in Gunung Agung. 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 STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 1 GUNUNG AGUNG

Oleh

**KURNIA PUTRI**

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gunung Agung. 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 *the non 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 kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gunung Agung.

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

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF  
TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR  
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 1 GUNUNG AGUNG**

Oleh

**KURNIA PUTRI**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF  
TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL  
BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD NEGERI 1 GUNUNG AGUNG**

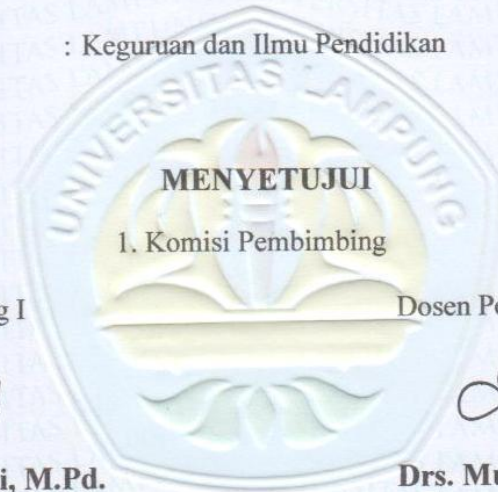
Nama Mahasiswa : **Kurnia Putri**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053058

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001 /

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.** .....

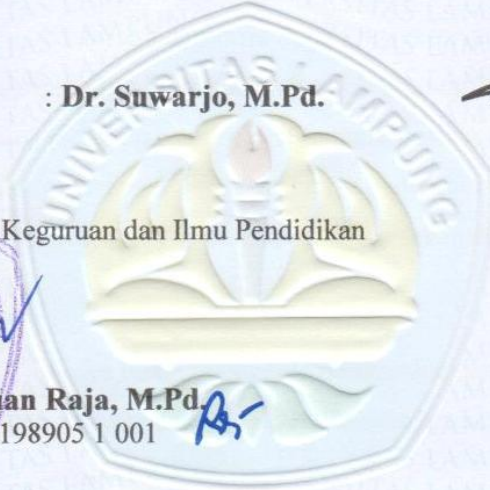
Penguji Utama : **Dr. Suwarjo, M.Pd.** .....



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP 19620804 198905 1 001 



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 Juni 2019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Putri

NPM : 1513053059

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikans

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 18 Juni 2019

Yang membuat Pernyataan



**Kurnia Putri**

NPM 1513053059

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Kurnia Putri, dilahirkan di Desa Bauh Gunung Sari, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur, pada tanggal 26 November 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Sarifudin dan Ibu Siti Samsiyah, dengan adik perempuan bernama Rizkia Nadia Al-afifah..

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal di sekolah:

1. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah 1 Bauh Gunung Sari, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur, lulus pada tahun 2009.
2. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah 1 Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur, lulus pada tahun 2012.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur yang lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).



## MOTO

*“Allah mencintai pekerjaan yang apabila ia bekerja, ia menyelesaikannya dengan baik.”*

*(HR. Thabrani)*

## PERSEMBAHAN

*Bismillaahirrahmaanirrahiim...*

*Bersama keridhaan Allah Swt, kupersembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur untuk:*

*Bapakku Sarifudin dan Ibuku Siti Samsiyah tercinta, yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang tulus, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendo'akan kebaikan dan kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah, memberikan motivasi dan dukungan tiada batas.*

*Adikku tercinta Rizkia Nadia Al-afifah.*

*Keluarga besarku yang tak henti mendoakan, menyemangati, dan mendorongku agar menjadi orang yang sukses dan membanggakan keluarga.*

*Almamater tercinta "Universitas Lampung".*

## SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus pembimbing II, yang telah memberikan banyak motivasi dan saran-saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
7. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., ketua penguji yang telah membimbing dengan sabar dan telaten serta memberikan banyak motivasi dan saran-saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Suwarjo, M.Pd., penguji utama yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepala SD Negeri 1 Gunung Agung Bapak Talip, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Nurul Fadilah, S.Pd., wali kelas IVA yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Bapak Nasrudin, S.Pd., guru kelas IVB yang membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

13. Dewan guru dan Staf Tata Usaha SD Negeri 1 Gunung Agung yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
14. Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
15. Om Simon, Mbak Heni, Rasya, Tisya, Mbak Olif, Mbak Yosi, Mbak Ana, Mbak Rika, Mbak Desi dan Riza yang selalu menjadi keluargaku selama aku menempuh pendidikan di Metro.
16. Tim seminar ku dan teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A semoga kita dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 18 Juni 2019  
Peneliti

Kurnia Putri  
NPM 1513053059

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Strategi Pembelajaran Aktif .....	9
a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif .....	9
b. Pembelajaran Aktif .....	10
c. Tujuan Pembelajaran Aktif .....	11
d. Macam-macam Pembelajaran Aktif .....	12
2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> .....	13
a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> .....	13
b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> .....	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> .....	16
3. Hasil Belajar .....	18
a. Pengertian Belajar .....	18
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	19
c. Hasil Belajar .....	20
4. Pembelajaran Tematik .....	21
a. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	21
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	22
c. Kelebihan Pembelajaran Tematik .....	25

	Halaman
d. Kekurangan Pembelajaran Tematik .....	27
e. Tema 6 Cita-citaku .....	28
5. Penelitian yang Relevan .....	29
B. Kerangka Pikir .....	31
C. Hipotesis Penelitian .....	32
 <b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	33
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	35
1. Tempat Penelitian .....	35
2. Waktu Penelitian .....	35
3. Subjek Penelitian.....	35
C. Prosedur Penelitian .....	35
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	36
1. Variabel Penelitian .....	36
2. Definisi Operasional Variabel .....	37
E. Populasi dan Sampel .....	39
1. Populasi Penelitian .....	39
2. Sampel Penelitian .....	40
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	41
1. Teknik Pengumpulan Data .....	41
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
G. Uji Prasyarat Instrumen .....	42
1. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	42
2. Uji Prasyarat Instrumen Penelitian.....	42
a. Uji Validitas .....	43
b. Uji Reliabilitas .....	44
H. Teknik Analisis Data Penelitian dan Penguji Hipotesis .....	45
1. Uji Persyaratan Analisis Data .....	46
a. Uji Normalitas .....	46
b. Uji Homogenitas .....	47
2. Analisis Data Hasil Belajar Ranah Pengetahuan .....	48
3. Uji Hipotesis .....	48
 <b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Umum dan Lokasi Penelitian .....	50
1. Visi dan Misi .....	50
2. Sarana dan Prasarana .....	51
3. Data Tenaga Pendidik .....	53
4. Data Peserta didik .....	54
B. Pelaksanaan Penelitian .....	54
1. Persiapan Penelitian .....	54
2. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	55
a. Validitas .....	55
b. Reliabilitas .....	56
3. Pelaksanaan Penelitian .....	57
4. Pengambilan Data Penelitian .....	57

	Halaman
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	57
D. Hasil Analisis Data .....	62
1. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data .....	62
a. Hasil Uji Normalitas .....	62
b. Hasil Uji Homogenitas .....	63
2. Hasil Uji Hipotesis .....	64
E. Pembahasan .....	66
F. Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung .....	5
2. Data Jumlah Seluruh Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Gunung Agung .....	39
3. Koefisien Korelasi <i>Point Biserial</i> .....	44
4. Koefisien Reliabilitas KR 20 .....	45
5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Gunung Agung .....	51
6. Data Tenaga Pendidik dan Staf SD Negeri 1 Gunung Agung.....	53
7. Data Peserta Didik SD Negeri 1 Gunung Agung .....	54
8. Hasil Analisis Validitas Butir Tes .....	55
9. Nilai <i>Pretest</i> Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	58
10. Nilai <i>Posttest</i> Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	60
11. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel .....	32
2. Desain Eksperimen .....	34
3. Denah Lokasi SD Negeri 1 Gunung Agung .....	52
4. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59
5. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	60
6. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i> .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>Dokumen Surat-surat Penelitian</b>	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas .....	75
2. Surat Uji Instrumen .....	76
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	77
4. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas .....	78
5. Surat Pemberian Izin dari Sekolah .....	79
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IB .....	80
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Bidang studi .....	81
8. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	82
<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
9. Pemetaan SK dan KD .....	84
10. Silabus.....	86
11. RPP Kelas Eksperimen .....	88
12. RPP Kelas Kontrol.....	99
13. Lembar Kerja Peserta Didik .....	109
14. Kisi-kisi Soal Uji Instrumen .....	111
15. Soal Uji Instrumen Tes .....	113
16. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen Tes.....	125
17. Nilai MID Semester Ganjil Kelas 1V A .....	126
18. Nilai MID Semester Ganjil Kelas 1V B .....	128
<b>Data Uji Instrumen</b>	
19. Hasil Uji Validitas.....	131
20. Hasil Uji Validitas Manual .....	133
21. Hasil Uji Reliabilitas.....	137
22. Hasil Uji Reliabilitas Manual.....	138
23. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
24. Soal dan Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	142
25. Soal dan Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	147
26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	152

**Data Hasil Penelitian**

27. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif ..... 154

**Data Hasil Analisis Penelitian**

28. Perhitungan Uji Normalitas ..... 157  
 29. Hasil Uji Homogenitas ..... 167  
 30. Uji Hipotesis ..... 169

**Tabel Statistik**

31. Tabel Nilai r Product Moment ..... 172  
 32. Kurva Normal (Z Tabel) untuk *Pretest* ..... 173  
 33. Kurva Normal (Z Tabel) untuk *Posttest* ..... 175  
 34. Tabel Nilai Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) ..... 177  
 35. Tabel Distribusi F ..... 178  
 36. Tabel Nilai Distribusi F ..... 179

**Foto Dokumentasi**

37. Foto Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen ..... 181  
 38. Foto Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol ..... 185

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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.

Undang-undang tersebut dalam Bab I Pasal 1 (Ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sisdiknas 2011: 3).

Pemerintah dalam mewadahi pendidikan memberlakukan Kurikulum 2013 di negara Indonesia. Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan (2014: 24) menyatakan bahwa terdapat 4 Perubahan Besar dalam Kurikulum 2013 yaitu: (1) Konsep Kurikulum: Seimbang antara *hardskill* dan *softskill*, dimulai dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian, (2) Buku yang dipakai berbasis

kegiatan (*Activity base*) dan untuk SD ditulis secara terpadu (Tematik terpadu), (3) Proses Pembelajaran, dan (4) Proses Penilaian.

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, selambat-lambatnya tahun pelajaran 2019/2020.

Pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tersebut, saat ini pemerintah sedang menggalakkan penerapan Kurikulum 2013 di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Pentingnya implementasi Kurikulum tersebut, mengharuskan para pengemban pendidikan untuk tidak hanya sekedar tahu Kurikulum 2013, tetapi lebih dari itu mereka harus bisa menerapkan Kurikulum 2013 dengan benar pada proses belajar mengajar. Pemerintah sendiri telah menyatakan bahwa di tahun pelajaran 2019/2020 semua sekolah harus sudah menerapkan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran berbasis tematik, yang merupakan pembelajaran dengan memadukan dari berbagai multidisiplin ilmu dalam satu tema. 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 di masa yang akan datang. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa tema, setiap satu tema berisi 3 sampai 4 sub tema. Saya akan melaksanakan penelitian

dengan memilih tema 6 cita-citaku dengan subtema 3 yaitu giat berusaha meraih cita-cita. Pemilihan tema tersebut disesuaikan dengan strategi yang akan saya gunakan dalam penelitian.

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. Terdapat salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. 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* menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus menemukan kartu pasangan yang berisi pertanyaan dan jawaban. Strategi ini dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi aktif dan tidak membosankan. Seperti yang kita ketahui, bahwa peserta didik sering merasa bosan saat pembelajaran di kelas apabila pendidik hanya memberi informasi secara verbal, tanpa adanya penggunaan strategi pembelajaran yang berarti.

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.

Hasil observasi penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2018 di SD Negeri 1 Gunung Agung, dilakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas IV dan ditemukan bahwa banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi di depan, 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 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 memberitahu bahwa 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%) dengan KKM sekolah yaitu 70. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi di depan kelas.
2. Peserta didik asyik berbicara dengan temannya, sehingga kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

3. Peserta didik sering merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.
4. Pendidik belum melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP.
5. Pendidik belum maksimal menggunakan strategi pembelajaran, salah satunya strategi aktif *index card match*.
6. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional.
7. Hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung kurang memuaskan yang dibuktikan dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai  $KKM \geq 70$  di kelas IVA ialah 36,36% , di kelas IVB 45,16%.

### **C. Batasan Masalah**

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti memberi batasan masalah, sebagai berikut.

1. Kurang baiknya hasil belajar tematik peserta didik SD Negeri 1 Gunung Agung, dilihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM.
2. Penggunaan strategi pembelajaran aktif yang belum dilaksanakan secara benar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik, khususnya pada penerapan strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Gunung Agung.

#### **b. Pendidik**

Memperluas pengetahuan pendidik mengenai strategi pembelajaran yang akan memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar pendidik.

#### **c. Peserta didik**

Memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang maksimal

#### **d. Peneliti**

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat.

e. Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi.

### **1. Ruang lingkup ilmu**

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian yang dilaksanakan adalah ilmu pendidikan, khususnya pendidikan tematik di sekolah dasar.

### **2. Ruang lingkup subjek**

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

### **3. Ruang lingkup objek**

Objek dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X) dan hasil belajar (Y) tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

### **4. Ruang lingkup tempat**

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung, kelurahan Gunung Agung, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

### **5. Ruang lingkup waktu**

Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun pelajaran 2018/2019, pada bulan Oktober sampai bulan Mei tahun pelajaran 2018/2019.

## II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. Kajian Pustaka

#### 1. Strategi Pembelajaran Aktif

##### a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi belajar aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki, agar tetap tertuju pada proses pembelajaran yang dapat membuahkan hasil belajar berkelanjutan hanyalah kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, peserta didik harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak untuk mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari, salah satu caranya adalah dengan menggunakan strategi *index card match*.

Menurut Kozna (dalam Uno, 2008: 1) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Nasution (2016: 3) strategi pembelajaran adalah suatu serangkaian

kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya dalam suatu pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Asril (2010: 13) mengemukakan bahwa konsep umum strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu hal atau kegiatan yang dipilih dan digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan strategi belajar yang tepat bagi peserta didik mampu mengoptimalkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### **b. Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran yang aktif di kelas dapat membuat peserta didik menjadi senang dan tidak cepat merasa bosan. Peserta didik akan mengeksplor pengetahuannya melalui pembelajaran aktif. Menurut Zaini (2008: 1) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Selanjutnya Warsono (2013: 12) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Konfusius (dalam Silberman, 2006: 23) menyatakan yang didengar, mudah lupa, yang dilihat, diingat, yang dikerjakan, dipahami. Tiga pernyataan ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif. Kemudian Silberman memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak Konfusius itu menjadi apa yang disebut paham belajar aktif.

1. Yang didengar, mudah lupa.
2. Yang didengar dan dilihat, sedikit ingat.
3. Yang didengar, dilihat, dan dipertanyakan atau didiskusikan dengan orang lain, mulai paham.
4. Dari yang didengar, dilihat, dibahas, dan diterapkan, akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.
5. Yang diajarkan kepada orang lain, dikuasai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi aktif dengan melibatkan panca inderanya untuk memaknai proses pembelajaran. Artinya, pembelajaran yang aktif dapat dilihat dari keterlibatan semua panca indera yang dimiliki oleh peserta didik.

### c. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran dengan esensi mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran berbasis peserta didik.

Silberman (2006: 32) bahwa tujuan pokok belajar *active learning* adalah dapat menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan. Kegiatan-kegiatan yang menuntut peserta didik berpartisipasi aktif agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, dan mampu mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Pencapaian hasil belajar yang baik, merupakan harapan bagi setiap pendidik. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan.

Hamruni (2011: 155) mengemukakan belajar secara aktif akan membantu peserta didik dalam meningkatkan teknik dan kemampuan mendengar, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan

materi pembelajaran yang dipelajari dengan peserta didik lain. Peserta didik mampu mengemukakan pendapatnya secara merdeka.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran aktif yaitu menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik, meningkatkan kemauan peserta didik untuk ambil bagian dalam kegiatan belajar aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk menguasai pelajaran. Tujuan pembelajaran aktif tersebut dapat membantu pembentukan karakter peserta didik.

#### **d. Macam-macam Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran aktif terdiri dari beberapa macam. Penggunaan pembelajaran aktif ini memungkinkan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Hamruni (2011: 160) menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas antara lain:

1. *The power of two*, yaitu kekuatan dua peserta didik.
2. *Reading guide*, yaitu membaca terbimbing.
3. *Info search*, yaitu mencari informasi.
4. *Index card match*, yaitu mencocokkan kartu pembelajaran.
5. *Everyone is a teacher here*, yaitu setiap orang adalah pendidik.
6. *Giving questions getting answers*, yaitu memberi pertanyaan mendapat jawaban.
7. *Active knowledge sharing*, yaitu aktif berbagi pengetahuan.
8. *Questions student have*, peserta didik memiliki beberapa pertanyaan.

Sesuai pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif memiliki banyak tipe strategi yang dapat diterapkan



dalam proses pembelajaran. Beberapa macam tipe strategi di atas, peneliti memilih satu tipe strategi yaitu strategi *index card match*.

## **2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match***

### **a. Pengertian Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match***

Strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini mengedepankan pada pengulangan kembali materi yang telah dijelaskan, agar dapat mempertajam kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.

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, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas peserta didik sudah memiliki bekal pengetahuan.

Silberman (2006: 250) mengemukakan bahwa Strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Warsono (2013: 196) mengemukakan bahwa tipe model ini merupakan cara yang menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik saat ingin meninjau ulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Sesuai Pemaparan para ahli tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mengulang materi yang telah diberikan dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Penggunaan strategi yang benar akan membantu peserta didik dalam memahami dan memaknai arti pembelajaran.

**b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match***

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memiliki langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar. Menurut Zaini (2008: 67) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tadi.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Minta peserta didik untuk menemukan pasangannya. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta kepada pasangan untuk duduk berdekatan, jelaskan juga agar tidak memberitahu materi yang didapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk

membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain.

9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Silberman (2006: 250) bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yaitu sebagai berikut.

1. Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah peserta didik.
2. Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
3. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
4. Berikan satu kartu untuk satu peserta didik. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian peserta didik mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
5. Perintahkan peserta didik untuk mencari kartu pasangannya. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan peserta didik yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan untuk tidak memberitahu materi yang didapatkan kepada pasangan lain).
6. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada peserta didik lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan dan menantang peserta didik lain untuk memberikan jawabannya.

Menurut Suprijono (2013: 120) metode “mencari pasangan kartu” atau *index card match* cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Buatlah potongan kertas sebanyak jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas dan bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
2. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
3. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

4. Setiap peserta didik diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
5. Mintalah kepada peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
6. Setelah semua peserta didik 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-soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
7. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan Pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan salah satu strategi aktif karena melibatkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menurut pendapat Zaini. Pendapat tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran yang lebih rinci dan mudah dipahami tahapan kegiatan yang dilaksanakan.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe

#### *Index Card Match*

Setiap strategi pembelajaran, model pembelajaran, ataupun metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Pendidik haruslah bisa menggunakan strategi pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang diajarkan. Menurut Zaini (2008: 17) terdapat kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Mengajak peserta didik untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran baik mental maupun fisik.
2. Mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki peserta didik.
3. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan

Kekurangan:

1. Suasana kelas menjadi gaduh.
2. Perlunya waktu yang lama untuk mengondisikan peserta didik.

Menurut Silberman (2006: 248) kelebihan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan :

1. Strategi ini merupakan cara untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
2. Menjadikan apa yang telah dipelajari untuk tidak mudah terlupakan.
3. Peserta didik tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.

Kekurangan :

1. Menyita banyak waktu dalam menyelesaikan tugas
2. Pendidik dituntut untuk lebih menguasai apa yang akan diajarkan.

Menurut Suprijono (2013: 120) kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan :

1. Strategi ini merupakan strategi menyenangkan yang digunakan untuk memantapkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Menciptakan suasana yang penuh semangat dalam belajar.

Kekurangan :

1. Diperlukan lebih dari satu orang pendidik untuk mengondisikan peserta didik saat menerapkan strategi ini.
2. Pendidik perlu waktu yang banyak untuk memberikan penjelasan tentang memahami langkah-langkah strategi ini agar peserta didik benar-benar memahaminya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *index card match* yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, peserta didik lebih lama mengingat materi

pelajaran yang dipelajari, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kekurangan *index card match* adalah suasana kelas menjadi gaduh, pendidik harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan, dan membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terus menerus untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Hamalik (2008: 27) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Selanjutnya Gagne (dalam Susanto, 2013: 1) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisah satu sama lain.

Roziqin (dalam Kosasih, 2013: 10) mengemukakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya dan pengalaman dalam hidupnya, proses perubahan dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan. Proses belajar tersebut mengubah sikap, ilmu dan

perilaku dari ketidaktahuan menjadi tahu. Tidak hanya itu, individu yang mau belajar artinya individu yang ingin berubah menjadi lebih baik.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tentunya juga turut mempengaruhi hasil belajar seseorang. Faktor-faktor tersebut hendaknya dapat membawa pengaruh positif bagi hasil belajar. Menurut Syah (2010: 145) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada 3 macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik) yaitu keadaan kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Faktor internal meliputi aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniyah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah). Faktor-faktor rohaniyah yang lebih dianggap esensial yaitu tingkat kecerdasan/ intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik) yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Faktor eksternal dibagi menjadi dua yaitu lingkungan sosial (pendidik, kepala sekolah, staf, teman) dan lingkungan non-sosial (gedung sekolah dan lokasinya, rumah peserta didik dan lokasinya, alat-alat belajar, kondisi cuaca, serta waktu belajar yang digunakan peserta didik).
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Djali (2014: 101) bahwa di dalam proses belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain.

1. Motivasi  
Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).
2. Sikap  
Sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.

### 3. Minat

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

### 4. Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri peserta didik pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan.

### 5. Konsep Diri

Konsep diri adalah bayangan seseorang tentang keadaan dirinya sendiri pada saat ini dan bukanlah bayangan ideal dari dirinya sendiri sebagaimana yang diharapkan atau disukai oleh individu yang bersangkutan.

Sesuai pemaparan dari para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi suatu proses belajar dalam diri individu. Faktor yang mempengaruhinya adalah faktor internal (sikap, bakat, minat, kebiasaan belajar, dan motivasi), faktor eksternal (lingkungan sosial dan lingkungan non sosial) dan pendekatan belajar. Faktor inilah yang membuat seorang individu belajar dengan cara belajar yang berbeda.

### c. Hasil Belajar

Akumulasi dari serangkaian kegiatan pembelajarana berujung pada hal yang sangat penting yaitu hasil belajar. hasil belajar menunjukkan seberapa berhasilkah seseorang dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Anitah (2009: 19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Sedangkan menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) hasil



belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Bloom dalam Uno (2008: 211) mengemukakan bahwa hasil belajar dikategorikan ke dalam 3 ranah atau kawasan, yaitu (1) ranah kognitif (*cognitive domain*), (2) ranah afektif (*affective domain*), (3) ranah psikomotor (*motor skill domain*).

Berdasarkan pemaparan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dilihat dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dalam skor setelah melalui pembelajaran materi tertentu. Keberhasilan peserta didik dalam melakukan pembelajaran menunjukkan seberapa besar pembelajaran tersebut bermakna bagi dirinya.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Keterpaduan antar beberapa disiplin ilmu membuat peserta didik memperoleh pengetahuan sekaligus keterampilan dalam satu kali pembelajaran. Tematik membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran peserta didik aktif diharapkan mampu membawa ketercapaian hasil belajar yang optimal.

Menurut Kadir (2015: 9) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu.

Menurut Subroto (dalam Kadir, 2015: 6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan satu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Rusman (2017: 357) mengemukakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan terpadu (*integrated*) yang mengaitkan satu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain dalam satu tema atau memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran tematik menuntut peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sehingga dapat terhindar dari kegagalan dalam pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang harus diketahui oleh warga sekolah, sebab dengan mengetahui

karakteristik tersebut mereka akan mengerti dan dapat menerapkan dengan benar pembelajaran tematik di sekolah. Mengacu pada karakteristik pembelajaran tematik, sebagai seseorang yang berkecimpung di dunia pendidikan sangat lumrah jika mereka dituntut untuk memahami hal ini. Menurut Muklis (2012: 68) Karakteristik Pembelajaran Tematik Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik  
Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik  
Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Menurut Kadir (2015: 22) karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Anak didik sebagai pusat pembelajaran
2. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
3. Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran
4. Fleksibel (luwes)
5. Hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan peserta didik
6. Menggunakan prinsip PAIKEM (Pembelajaran aktif, kreatif efektif dan menyenangkan).
7. Holistik
8. Bermakna

Menurut Prastowo (dalam Andriani, 2015: 89) ada beberapa karakteristik Pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan oleh pendidik, antara lain;

1. Berpusat pada peserta didik;
2. Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas;
3. Mengembangkan keterampilan peserta didik;
4. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar;
5. Mengembangkan komunikasi peserta didik;
6. Menyajikan pembelajaran sesuai tema;
7. Menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah (1) Berpusat pada peserta didik, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Bersifat fleksibel, (5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (6) Menggunakan prinsip PAIKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif

dan menyenangkan), (7) Holistik, (10) Bermakna. Karakteristik pembelajaran tematik memberitahu bahwa terdapat banyak hal yang harus diperhatikan ketika seorang pendidik menerapkan pembelajaran secara tematik. Pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik yang khas, yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*).

### c. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat dikatakan memiliki banyak kelebihan dibanding dengan pembelajaran yang sebelumnya. Pembelajaran ini sangat berguna bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Kadir (2015: 26) mengemukakan bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

1. Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, Karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
2. Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
3. Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna, sebab isi atau materi pembelajaran lebih berperan sebagai saran atau alat, bukan tujuan akhir.
4. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
5. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

Menurut Majid (2014 : 92) kelebihan pembelajaran tematik adalah:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
2. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
3. Seluruh kegiatan belajar akan dapat bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar agar dapat bertahan lebih lama.
4. Pembelajaran tematik menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis.
5. Pembelajaran tematik menumbuhkembangkan keterampilan berfikir dan sosial peserta didik.

Sedangkan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

(dalam Trianto, 2011: 159) kelebihan pembelajaran tematik adalah:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
2. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
3. Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
4. Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik.
5. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
6. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa

kelebihan pembelajaran tematik adalah: (1) Dapat mengurangi

ketumpangtindihan antar mata pelajaran, (2) Menghemat

pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, (3)

pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, (4)

Pembelajaran tematik menumbuhkembangkan keterampilan berfikir

dan sosial peserta didik, (5) Pembelajaran bersifat holistik dan

menyeluruh. Pembelajaran tematik memberikan pula kebebasan bagi

peserta didik untuk lebih mengeksplorasi kemampuannya baik di ranah kognitif, afektif dan psikomotornya.

#### **d. Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa mata pelajaran mempunyai sisi kelemahan dalam penerapannya. Kelemahan yang mencolok dari pembelajaran tematik dapat dilihat dari hal-hal berikut. Menurut kadir (2015: 26) kelemahan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut pendidik untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
2. Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik pun harus lama. pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar diantara beberapa mata pelajaran.
3. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

Majid (2014 : 92) mengemukakan bahwa kelemahan pembelajaran tematik adalah:

1. Pendidik dituntut memiliki wawasan luas terhadap materi dan bahan ajar di segala bidang mata pelajaran, agar tidak hanya fokus pada satu bahan ajar.
2. Peserta didik dituntut mempunyai kemampuan akademik dan kreativitas yang baik. Peserta didik harus memiliki kemampuan analisis, asosiatif, eksploratif dan elaboratif.
3. Memerlukan bahan bacaan yang banyak dan bervariasi. Jika tidak dipenuhi, maka akan menghambat pembelajaran.
4. Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.

5. Penilaian bersifat menyeluruh dan komprehensif dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan.

Menurut Trianto (2011 : 161) kelemahan pembelajaran tematik adalah:

1. Pendidik harus berpengetahuan yang luas.
2. Model pembelajaran menekankan pada proses analitis, asosiatif, eksploratif dan elaboratif.
3. Memerlukan bahan bacaan dan sumber belajar yang banyak.
4. Kurikulum berorientasi pada ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan penyampaian materi.
5. Penilaian bersifat komprehensif.
6. Cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan menenggelamkan bidang kajian lainnya.

Berdasarkan pemaparan para ahli, maka peneliti menyimpulkan kelemahan pembelajaran tematik terdiri dari: (1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks, (2) persiapan yang matang untuk pendidik mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, (3) memerlukan bahan ajar dan sumber belajar yang banyak, (4) peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai kemampuan, seperti kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, (5) penialain yang komprehensif dari banyak mata pelajaran. Pembelajaran tematik memang sejatinya baik, tetapi dalam pelaksanaan untuk mewujudkannya sedikit sulit, karena jika dilihat dari segi manusia dan sarana penunjangnya sangatlah minim.

#### **e. Tema 6 Cita-citaku**

Kurikulum 2013 pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada pembelajaran tematik. Khususnya kelas IV pada 2 semester dibagi menjadi 8 tema. Semester genap terdiri dari 5 tema dan pada



semester ganjil terdiri dari 3 tema. Masing-masing tema terdiri dari 3 sampai 4 subtema yang diuraikan ke dalam 6 pembelajaran. Peneliti akan melaksanakan penelitian pada tema 6 cita-citaku, subtema 3 giat berusaha meraih cita-cita pada pembelajaran ke-1. Alasan peneliti mengambil tema 6 dikarenakan proses pembelajaran sangat cocok diterapkan menggunakan strategi tipe *index card match*.

## 5. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aska (2014) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Active Learning* dengan Strategi *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Peserta didik Kelas IV SD Bakti Mulya 40 Jakarta Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *active learning* dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar IPA materi energi dan penggunaannya peserta didik kelas IV SD Bakti Mulya 40 Jakarta Selatan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat kesamaan pada salah satu variabel yang akan saya teliti, yaitu penggunaan strategi pembelajaran *index card match*. Terdapat pula perbedaannya yaitu pada hasil belajar, penelitian diatas menggunakan hasil belajar IPA Materi Energi dan Penggunaannya Peserta didik Kelas IV SD Bakti Mulya 40 Jakarta Selatan, sedangkan saya menggunakan hasil belajar tematik pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ubaed Khasanah (2014) yang berjudul “Implementasi Strategi *Index Card Match* dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V di SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta tahun ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh implementasi strategi *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun Ajaran 2014/1015.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat kesamaan pada kedua variabel yang akan saya teliti, yaitu penggunaan strategi pembelajaran *index card match* dan hasil belajar tematik. Kesamaan dua variabel tersebut, saya gunakan sebagai acuan pada penelitian yang akan saya laksanakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aris (2014) yang berjudul “Penerapan Strategi *Index Card Match* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MI Ma’arif Gemampang Salam Magelang Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh implementasi strategi *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas V di Tahun Ajaran 2014/1015.

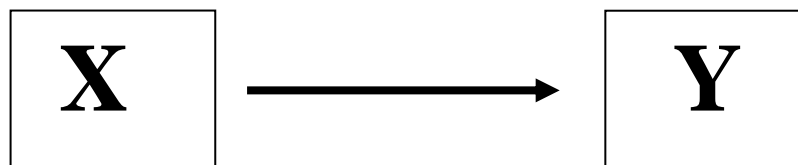
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat kesamaan pada salah satu variabel yang akan saya teliti, yaitu penggunaan strategi pembelajaran *index card match*. Terdapat pula perbedaannya yaitu pada hasil belajar, penelitian diatas menggunakan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MI Ma'arif Gemampang Salam Magelang, sedangkan saya menggunakan hasil belajar tematik pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

## **B. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir peneliti. Sugiyono (2014: 60) menyatakan bahwa kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoretis pertautan antar variabel yang akan diteliti sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. Penelitian yang akan dilaksanakan mengacu pada rendahnya hasil belajar tematik peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya terpaku pada penjelasan dari pendidik, yang akan membuat peserta didik merasa bosan dan suasana kelas tidak kondusif.

Hal inilah yang akan membuat hasil belajar peserta didik rendah, terutama pada pelajaran tematik yang memadukan beberapa materi pelajaran, dibutuhkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran tematik, agar peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari pendidik dan buku, tetapi peserta didik mampu membangun atau mengkontruk konsep pembelajaran tematik. Strategi tersebut adalah strategi pembelajaran *index card match*.

Menurut Sugiyono (2010: 66) paradigma penelitian terdiri atas satu variabel independen dan dependen, yang dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka konsep variabel**

Keterangan:

X = Strategi Pembelajaran *Index card match*

Y = Hasil belajar peserta didik

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa strategi pembelajaran *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga makin sering dilakukan strategi pembelajaran ini, maka aktivitas peserta didik akan menjadi aktif, menyukai pembelajaran tematik dan hasil belajar peserta didik akan semakin meningkat. Hal ini dapat membuat dampak yang positif bagi ketercapaian tujuan pembelajaran.

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.”

### III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diambil adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel terhadap variabel lain. Menurut Riduwan (2014: 51) penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Menurut Sugiyono (2014: 72) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Peneliti akan melaksanakan penelitian menggunakan bentuk desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. 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. Desain penelitian ini terdiri atas dua kelompok yang keduanya tidak

ditentukan secara acak. Penentuan kelompok ditentukan berdasarkan perolehan nilai tematik ulangan tengah semester peserta didik tahun pelajaran 2018/2019. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang dikenai perlakuan strategi pembelajaran *index card match* yaitu kelas IVA karena masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai rendah dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan yaitu kelas IVB. Sugiyono (2014: 113) menyatakan bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. Desain penelitian.**

Keterangan :

O<sub>1</sub> = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>3</sub> = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O<sub>2</sub> = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>4</sub> = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan strategi pembelajaran *index card match*

Berdasarkan gambar tersebut, dilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (O<sub>4</sub>, O<sub>2</sub>). Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai O<sub>2</sub> – O<sub>1</sub> dan O<sub>4</sub> – O<sub>3</sub>, sedangkan pada kelas kontrol

tidak diberi perlakuan. Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

$Y_1$  = Hasil belajar peserta didik yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

$Y_2$  = Hasil belajar peserta didik tanpa perlakuan.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung yang beralamat di Kelurahan Gunung Agung, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019, pada bulan Oktober sampai bulan Mei tahun pelajaran 2018/2019.

### **3. Subyek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

## **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih subjek penelitian yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol di SD Negeri 1 Gunung Agung.
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* diawal pembelajaran dan *posttest* diakhir pembelajaran.
8. Kemudian menggunakan statistik untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol.

#### **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian diartikan sebagai sesuatu yang akan diteliti.

Menurut Sugiyono (2014: 61) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik



kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen, sedangkan variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

**a. Variabel Bebas (Independen)**

Variabel bebas dilambangkan dengan (X), merupakan strategi pembelajaran aktif *index card match*.

**b. Variabel Terikat (Dependen)**

Variabel terikat dilambangkan dengan (Y), merupakan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

**2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

**a. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match***

**(X<sub>1</sub>)**

Strategi pembelajaran aktif *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Strategi ini digunakan untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah dilalui. Bukan hanya itu, strategi pembelajaran aktif sangat sesuai digunakan untuk menguji pengetahuan dan kemampuan peserta didik dengan tehnik pemberian

kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Menurut Silberman (2006: 250) Strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Cara menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam proses pembelajaran yaitu, seorang pendidik membuat beberapa kartu pertanyaan dan jawaban. Jumlah kartu pertanyaan dibuat sesuai dengan setengah dari jumlah peserta didik yang ada di kelas, kemudian kartu jawaban juga dibuat sesuai dengan jumlah dari sisa peserta didik yang tidak menerima kartu pertanyaan. Setelah kartu dibagikan, semua peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban tersebut. Selanjutnya, jika semua peserta didik sudah menemukan pasangannya, mereka diminta untuk maju ke depan kelas dan membacakan pertanyaan serta jawaban yang tertulis pada kartu tersebut. Pendidik membantu menyimpulkan hasil pertanyaan dan jawaban yang sudah dibacakan peserta didik.

**b. Hasil Belajar (Y)**

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dilihat dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diamati pada ranah kognitif yaitu dengan kata kerja operasional tingkat pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4). Nilai

yang diperoleh peserta didik dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kumpulan objek yang akan diteliti. Populasi di sini diartikan sebagai peserta didik yang akan diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014: 118) 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.

Menurut Riduwan (2014: 54) populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, yang menjadi populasi penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Gunung Agung Tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 64 peserta didik yaitu kelas IVA berjumlah 33 peserta didik, kelas IVB berjumlah 31 peserta didik.

**Tabel 2. Jumlah Seluruh Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Gunung Agung Tahun Pelajaran 2018/2019**

Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah
	L	P	
IV A	20	13	33
IV B	13	18	31
Jumlah			64

(Data: Pendidik Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung Tahun Pelajaran 2018/2019).

## 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data yang mewakili populasi. Menurut Arikunto (dalam Riduwan, 2014: 57) sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sedangkan menurut Sugiyono (dalam Riduwan, 2014: 57) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Peneliti menggunakan tehnik pengambilan sampel jenuh. Menurut Arikunto (2013: 104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Kemudian pada pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menggunakan tehnik *purposive sampling*. Menurut Riduwan (2014: 64) tehnik *porposive sampling* dikenal sebagai tehnik sampling yang akan digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.

Kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol dan tidak diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Alasan mengapa kelas IVA dijadikan sebagai kelas eksperimen karena melihat dari nilai *mid* semester ganjil tematik, kelas VA memiliki nilai rata-rata kelas lebih rendah dari nilai rata-rata kelas VB.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Teknik Tes**

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif (angka). Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (*posttest*).

#### **b. Teknik Non Tes**

##### **a) Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

##### **b) Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dari dokumentasi nilai *mid* semester ganjil pada saat kegiatan observasi.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Pada penelitian ini tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal pilihan jamak, setiap

jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0.

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*.

## **G. Uji Persyarat Instrumen**

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah instrumen tes berbentuk uraian. Menurut Sugiyono (2014: 122). Instrumen atau alat evaluasi harus valid dan reliabel agar hasil penelitian menjadi valid dan reliabel.

Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen hasil belajar respon peserta didik terlebih dahulu diujicobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya.

### **1. Uji Coba Instrumen Penelitian**

Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir tes yang telah dibuat. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Agung. Alasannya peneliti menggunakan SD tersebut karena SD Negeri 2 Gunung Agung memiliki akreditasi dan KKM yang sama dengan SD Negeri 1 Gunung Agung. Jumlah soal yang diujikan pada sekolah tersebut sebanyak 40 butir soal dengan waktu pengerjaan selama 90 menit, jumlah responden yang mengerjakan soal yaitu 16 peserta didik.

### **2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian**

Adapun syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam pengujian instrumen tes adalah sebagai berikut.

### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2013: 93) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, dimana angka indeks korelasi diberi lambang  $r_{pbi}$  dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157).

Keterangan:

- $r_{pbi}$  = Koefisien korelasi *point biserial*
- $M_p$  = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
- $M_t$  = Mean skor total
- $S_t$  = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
- $P$  = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- $Q$  = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

**Tabel 3. Koefisien korelasi *point biserial*.**

No.	Koefisien korelasi	Tingkat korelasi
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono 2014: 258)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out*. Nilai  $r_{tabel}$  diperoleh dari tabel nilai-nilai r.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Kata reliabilitas dalam Bahasa Indonesia diambil dari kata “*reliability*” dalam Bahasa Inggris, berasal dari kata “*reliable*” yang artinya dapat dipercaya. Arikunto (2013: 122). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Semakin reliabel suatu tes, semakin yakin bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama dan bisa dipakai di suatu tempat sekolah ketika dilakukan tes kembali.

Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan



instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula Kuder Richardson. Adapun rumus  $KR_{20}$  (Kuder Richardson) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Sumber: Arikunto, 2013: 122)

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas tes

$n$  = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

$s_t^2$  = Varian total

$p_i$  = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item

$q_i$  = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau:  $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$  = Jumlah dari hasil perkalian antara  $p_i$  dengan  $q_i$

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Koefisien reliabilitas KR 20.**

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto 2013: 276)

## H. Teknik Analisis Data dan Penguji Hipotesis

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat

digunakan rumus menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan katagori sebagai berikut.

Tinggi	: $0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$
Sedang	: $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$
Rendah	: $N\text{-gain} < 0,3$

## 1. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ), dan (c) Uji Liliefors. Uji normalitas dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan metode Uji Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ). Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* seperti yang diungkapkan Riduwan (2014: 159) sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(\mathbf{fo} - \mathbf{fe})^2}{\mathbf{fe}}$$

Keterangan:

$\chi^2$	= Nilai Chi Kuadrat hitung
fo	= Frekuensi hasil pengamatan
fe	= Frekuensi yang diharapkan
k	= Banyaknya kelas interval

Tahap selanjutnya, membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan nilai  $\chi^2_{tabel}$  untuk

$\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = k -1, maka dikonsultasikan

pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan, Jika  $\chi^2_{hitung}$

$\leq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data dinyatakan normal, sedangkan Jika

$\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data dinyatakan tidak normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumus homogenitas yaitu:

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a : S_1^2 \neq S_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf

signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.

3. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2015: 57)

Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika

$F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

## 2. Analisis Data Hasil Belajar Ranah Pengetahuan (Kognitif)

Menghitung hasil belajar peserta didik secara individu

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

- S = nilai peserta didik (yang dicari)
- R = jumlah skor/item yang dijawab benar
- N = skor maksimum dari tes
- 100 = bilangan tetap

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum N}$$

Keterangan :

- $\bar{X}$  = nilai rata-rata seluruh peserta didik
  - $\sum Xi$  = total nilai peserta didik yang diperoleh
  - $\sum N$  = jumlah peserta didik
- (sumber : Kunandar, 2013: 126)

## 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini menggunakan model *t-tes* yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data independen.

Penelitian ini menunjukkan bahwa  $n_1 \neq n_2$  yaitu  $n_1 = 33$ ,  $n_2 = 31$ ,

dan varian homogen ( $S_1^2 = S_2^2$ ). Rumus *t-tes pooled varians* adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- $\bar{x}_1$  = rata-rata data pada sampel 1
- $\bar{x}_2$  = rata-rata data pada sampel 2
- $n_1$  = jumlah anggota sampel 1
- $n_2$  = jumlah anggota sampel 2
- $S_1^2$  = varians sampel 1
- $S_2^2$  = varians sampel 2

(Sumber : Muncarno, 2015: 56)

Berdasarkan rumus diatas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  maka kaidah keputusan yaitu: jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak, sedangkan iika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima.

Apabila  $H_a$  diterima berarti ada pengaruh yang signifikan dan positif.

Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut.

$H_a$  : Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

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 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gunung Agung. 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.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

#### 1. Peserta didik

Sebagai masukan bagi peserta didik terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index*

*Card Match*, hendaknya peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menjadi peserta didik yang percaya diri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

## 2. Pendidik

Sebagai bahan masukan, diharapkan pendidik lebih baik dalam menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

## 3. Sekolah

Sekolah yang ingin menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran tematik, hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik

## 4. Peneliti

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* harus memperhatikan keadaan peserta didik dan kelas, agar hasil dari penerapan strategi tersebut tercapai maksimal.

## 5. Peneliti Lain

Peneliti lain yang ingin menerapkan pendekatan pembelajaran ini, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara penerapannya. Selain itu, materi harus disiapkan dengan baik agar memperoleh hasil yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Fitri. 2015. Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*. 2 : 1-8.
- Anitah. 2009. *Strategi pembelajaran di SD*. Universitas terbuka, Jakarta. 613 hlm.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, Jakarta. 356 hlm.
- 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 Tahun Ajaran 2014/2015. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- 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 40 Jakarta Selatan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Asril, Zainal. 2010. *Micro Teaching*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 236 hlm.
- Asrori, Mohammad. 2013. Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. 5 : 1-26.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta. 138 hlm.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta. 226 hlm.
- Hamalik. 2008. *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta. 242 hlm.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani, Yogyakarta. 200 hlm.
- Kadir, Abdul. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta. 222 hlm.
- Kasmadi, dan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung. 244 hlm.



- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. (Skripsi). Universitas Lampung. Lampung.
- Khasanah, Ubaed. 2014. *Implementasi Strategi Index Card Match Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V DI sd Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran quantum dan optimalisasi kecerdasan*. Alfabeta, Bandung. 256 hlm.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada, Jakarta. 312 hlm.
- Kurniasih, Budi. 2018. Pemerintah Optimis Mampu Menerapkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Kompas*. 1 : 1-3.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya., Bandung. 340 hlm.
- Muklis, Muhammad. 2012. Pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Samarinda*. 1 : 1-14.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro-Lampung. 142 hlm.
- Nasution, Muhammad Irwan Padli. 2016. Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra' Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*. 10 : 1-39.
- Riduwan. 2014. *Belajar mudah penelitian*. Alfabeta, Bandung. 143 hlm.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta. 538 hlm.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* Nusamedia, Bandung. 301 hlm.
- Sisdiknas. 2011. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung. 117 hlm.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 190 hlm.
- Suryosubroto, 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta, Rineka Cipta. 313 hlm.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenadamedia, Jakarta. 322 hlm.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. Rajawali Pres, Jakarta. 374 hlm.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group, Jakarta. 378 hlm.
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta. 229 hlm.
- 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*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Riau.
- Wakmendikbud. 2014. Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan*. 1 : 1-5.
- Warsono dan Harianto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Remaja Rosda Karya, Bandung. 324 hlm.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD (Center for teaching staff develoment), Yogyakarta. 54 hlm.