

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DAN *CARD SORT* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

NAUFAL PUJI RAHAYU



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DAN *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI

Oleh

NAUFAL PUJI RAHAYU

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar IPA. (2) pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *card sort* terhadap hasil belajar IPA. (3) perbedaan hasil belajar IPA antara model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* dan *card sort* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *two group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan populasi sebanyak 59 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan memperoleh $F_{hitung} = 78,079$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ serta *R Square* sebesar 0,743 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol memperoleh $F_{hitung} = 33,261$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ serta *R Square* sebesar 0,543. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar IPA dan pengaruh positif model pembelajaran kooperatif dengan strategi *card sort* terhadap hasil belajar IPA. Pengujian hipotesis untuk melihat perbedaan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPA antara model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* sebesar $7,705 \geq$ *card sort* sebesar 2,482 peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

Kata Kunci: hasil belajar, IPA, model pembelajaran kooperatif, *index card match*, *card sort*

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODELS WITH INDEX CARD MATCH AND CARD SORT STRATEGIES ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

NAUFAL PUJI RAHAYU

The problem of this research is the low science learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri 11 Metro Pusat. This study aims to determine (1) the effect of cooperative learning model with index card match strategy on science learning outcomes. (2) the effect of cooperative learning model with card sort strategy on science learning outcomes. (3) the difference in science learning outcomes between cooperative learning models with index card match and card sort strategies for fifth grade students of SD Negeri 11 Metro Pusat. The method used in this research is quasi experimental design with two group pretest-posttest design. This study used purposive sampling technique and a population of 59 students. The instruments used in this study were tests and non-tests. The data was analyzed using simple linear regression and obtained Fcount = 78.079 with a significance of $0.000 < 0.05$ and R Square of 0.743 in the experimental class, while the control class obtained Fcount = 33.261 with a significance of $0.000 < 0.05$ and R Square of 0.543. The results showed that there was a positive effect of cooperative learning model with index card match strategy on science learning outcomes and a positive effect of cooperative learning model with card sort strategy on science learning outcomes. Hypothesis testing to see the difference using the t test. The results showed that there was a difference in science learning outcomes between cooperative learning models with index card match strategies by $7,705 \geq$ card sort by 2,482 at the fifth grade students of SD Negeri 11 Metro Pusat.

Keywords: learning outcomes, science, cooperative learning model, index card match, card sort

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DAN *CARD SORT* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI**

**Oleh
NAUFAL PUJI RAHAYU**

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

**Pada
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN STRATEGI INDEX CARD MATCH DAN CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Naufal Puji Rahayu**

No. Pokok Mahasiswa : 1913053071

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Hasan Hariri, S.Pd., MBA, Ph.D.
NIP 19670521 200012 1 001

Dosen Pembimbing II



Ujang Efendi, M.Pd.I
NIK 231407840820101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Hasan Hariri, S.Pd., MBA. Ph.D.....



Sekretaris

: Ujang Efendi, M.Pd.I.....



Penguji Utama

: Dr. Riswanti Rini, M.Si.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Puji Rahayu
NPM : 1913053071
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri” 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 2 Mei 2023

Peneliti,



Naufal Puji Rahayu
NPM 1913053071

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Naufal Puji Rahayu lahir di Tanjung Bintang, pada tanggal 16 Februari 2001. Peneliti anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Juweni dan Ibu Maimunatun.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 3 Jatibaru, (2007-2013)
2. MTs Nurul Kawakib, (2013-2016)
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang, (2016-2019)

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Peneliti juga terdaftar sebagai mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi tahun 2019.

Pada tahun 2021, peneliti melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 2 serta program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 3 Budi Lestari, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

Tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Pasemah, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(QS. Al – Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta Bapak Juweni dan Ibu Maimunatun yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.

Adikku Beauty Puspita Sari yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta do'a baik kepadaku.

Guru dan dosen yang telah berjasa memberikan ilmu dan bimbingan yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Semua sahabat dan teman yang selalu memberikan semangat, motivasi, dorongan serta kebersamaan dalam perjuangan demi kelancaran studi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

SD Negeri 11 Metro Pusat

Keluarga besar PGSD 2019

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Peneliti berharap karya yang merupakan wujud keras peneliti dapat memberikan manfaat di kemudian hari. Serta peneliti tidak lupa berterima kasih kepada Hasan Hariri, S.Pd., MBA, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga selama membimbing. Ujang Efendi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan, serta Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani., Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Novinta Nurulsari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen validator yang telah memberikan masukan, saran, nasihat serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
 6. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
 7. Kepala Sekolah SD Negeri 11 Metro Pusat dan wali kelas V yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.
 8. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Juweni dan Ibu Maimunatun, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga peneliti berada di tahap ini dan menemani perjalanan dalam penyelesaian skripsi ini.
 9. Adikku tercinta Beauty Puspita Sari, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
 10. Keluarga besar, terimakasih atas doa, dukungan, motivasi serta nasihat yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
 11. Sahabatku Mentari Nur Hidayah yang selalu memberikan banyak hal positif, dukungan, doa dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
 12. Teman seperjuangan dan sahabatku, Ajeng Qarrina, Firada Khasbullah, Helen Adela Vionita, Lailatul Munawaroh, Maissy Risma Manalu, Nuril Fajria Ramadhona, Puput Oktaviani, dan Thasya Ralenda.
 13. Keluarga besar kelas D PGSD Universitas Lampung dan rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2019.
 14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 2 Mei 2023
Peneliti



Naufal Puji Rahayu

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Tujuan Belajar	10
3. Ciri-Ciri Belajar.....	11
4. Teori Belajar.....	11
B. Pembelajaran	13
1. Pengertian Pembelajaran	13
2. Tujuan Pembelajaran.....	14
3. Ciri-Ciri Pembelajaran	15
C. Hasil Belajar	16
1. Pengertian Hasil Belajar.....	16
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
D. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	18
1. Pengertian IPA	18
2. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	19
E. Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	20
2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	20
F. Strategi Pembelajaran	21
1. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	21
2. Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran	22
G. Strategi <i>Index Card Match</i>	23
1. Pengertian Strategi <i>Index Card Match</i>	23

2. Langkah-Langkah Strategi <i>Index Card Match</i>	24
3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi <i>Index Card Match</i>	25
H. Strategi <i>Card Sort</i>	26
1. Pengertian Strategi <i>Card Sort</i>	26
2. Langkah-langkah Strategi <i>Card Sort</i>	27
I. Hasil Penelitian yang Relevan	27
J. Kerangka Pikir.....	28
K. Hipotesis Penelitian.....	30
III. METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian.....	32
2. Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	33
1. Variabel Bebas	33
2. Variabel Terikat.....	34
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	34
1. Definisi Konseptual Variabel	34
2. Definisi Operasional Variabel	34
F. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Tes	36
2. Observasi	37
3. Dokumen	37
G. Instrumen Penelitian	37
1. Jenis Instrumen.....	37
a. Instrumen Tes	37
b. Instrumen Non-Tes	38
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas.....	39
3. Uji Tingkat Kesukaran	40
4. Uji Daya Pembeda.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
1. Uji Normalitas	43
2. Uji Homogenitas	44
3. Uji Hipotesis.....	44
a. Uji Regresi Sederhana	44
b. Uji T.....	45
c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian	49

1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	49
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	53
3. Data Observasi Peserta Didik.....	57
B. Hasil Teknik Analisis Data	60
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas	60
C. Pengujian Hipotesis.....	61
1. Regresi Linear Sederhana (X_1 , Y).....	61
2. Regresi Linear Sederhana (X_2 , Y).....	62
3. Uji t.....	63
4. Uji N-Gain.....	64
D. Pembahasan.....	65
E. Keterbatasan Penelitian	69
V. KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD	3
2. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat	32
3. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik strategi <i>index</i>	35
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik strategi <i>card</i>	36
5. Kategori nilai aktivitas belajar peserta didik.....	38
6. Klasifikasi validitas.....	39
7. Hasil uji validitas	39
8. Tingkat reliabilitas	40
9. Klasifikasi tingkat kesukaran	41
10. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal	41
11. Klasifikasi daya beda	42
12. Hasil analisis uji daya beda soal.....	42
13. Kategori n-gain.....	48
14. Distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	50
15. Distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	51
16. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	52
17. Distribusi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	54
18. Distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	55
19. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	56
20. Hasil analisis aktivitas belajar peserta didik kelas	57
21. Hasil analisis aktivitas belajar peserta didik kelas	58
22. Rekapitulasi aktivitas belajar peserta didik.....	58
23. Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	60
24. Hasil uji homogenitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	61
25. Hasil perhitungan regresi linear sederhana (X1, Y)	61

26. Hasil perhitungan koefisien determinasi (X1, Y)	62
27. Hasil perhitungan regresi linear sederhana (X2, Y).....	62
28. Hasil perhitungan koefisien determinasi (X2, Y)	63
29. Uji n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	30
2. Desain penelitian.....	31
3. Histogram data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	53
4. Histogram data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	56
5. Histogram rekapitulasi aktivitas belajar peserta didik	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	79
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	80
3. Surat izin uji coba instrumen.....	81
4. Surat balasan uji coba instrumen.....	82
5. Surat izin penelitian.....	83
6. Surat balasan izin penelitian.....	83
7. Surat validasi instrumen penelitian	85
8. RPP pertemuan 1-2 kelas eksperimen.....	86
9. RPP pertemuan 1-2 kelas kontrol.....	91
10. Kisi-kisi instrumen tes	98
11. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	100
12. Kunci jawaban soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	109
13. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan strategi <i>index</i>	110
14. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan strategi <i>card</i>	112
15. Lembar observasi penilaian aktivitas peserta didik dengan strategi <i>index</i> <i>card match</i>	114
16. Lembar observasi penilaian aktivitas peserta didik dengan strategi <i>card</i> <i>sort</i>	117
17. Hasil uji validitas tes	121
18. Hasil uji reliabilitas tes.....	123
19. Hasil uji tingkat kesukaran soal	125
20. Hasil uji daya beda	127
21. Hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	128
22. Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen	129
23. Hasil <i>pretest</i> kelas kontrol.....	130
24. Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol	131

25. Rekapitulasi hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	132
26. Rekapitulasi hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	134
27. Hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen	136
28. Hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol	138
29. Rekapitulasi aktivitas kelas eksperimen dan kelas kontrol	140
30. Perhitungan uji normalitas data hasil belajar kelas eksperimen.....	142
31. Perhitungan uji homogenitas data hasil belajar.....	150
32. SPSS regresi linear sederhana.....	152
33. Perhitungan uji hipotesis uji-t	154
34. Perhitungan uji n-gain	158
35. Dokumentasi	160

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan yang berlangsung di sekolah dan diperoleh melalui suatu proses pembelajaran sekaligus untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah melalui aktivitas belajar. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menyatukan berbagai kecakapan dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Menurut Nahak (2019) Pembelajaran tematik telah menjadi salah satu strategi efektif untuk pembelajaran kontekstual yang terkait dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Varun (2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik yang terintegrasi membuat belajar dan mengajar menjadi sangat menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik. Memberi kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri mereka sesuai dengan usia. Selanjutnya Mudiono dkk., (2016) menyatakan pembelajaran tematik juga dapat meningkatkan berpikir ilmiah dan kerja ilmiah peserta didik.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Lubis dan Azizan (2020) bahwa pembelajaran tematik diintegrasikan di sekolah, sedangkan dalam penilaian rapor peserta didik tetap melebur menjadi tujuh mata pelajaran. Salah satu dari tujuh muatan pembelajaran di sekolah tersebut adalah IPA.

Muatan pembelajaran IPA memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dalam muatan pembelajaran IPA dapat membiasakan peserta didik untuk memiliki sikap jujur, tanggung jawab, teliti, berpikir kritis, dan menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan yang berhubungan

dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Sappe dkk., (2018:531) IPA merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life science* (ilmu biologi).

IPA merupakan ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya. Menurut Elviani (2020) IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang benar (*truth*). Pembelajaran IPA di SD sangat penting bagi peserta didik, karena dengan pembelajaran IPA maka peserta didik dapat menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mempelajari alam sekitar.

Kemendikbud (2014) mengemukakan bahwa *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menyatakan bahwa peringkat sains peserta didik Indonesia selalu memperoleh peringkat 10 terbawah dibandingkan dengan peringkat sains peserta didik di negara lainnya. Kemampuan peserta didik Indonesia untuk literasi sains dari tahun 2000 hingga tahun 2018 masih dalam kategori rendah karena skor yang diperoleh berada di bawah skor rata-rata ketuntasan PISA. Bahkan pada tahun 2012, skor sains peserta didik Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah dengan jumlah total peserta studi sebanyak 65 negara yang mengikuti PISA, dan menduduki peringkat ketiga dari bawah dengan jumlah total peserta studi sebanyak 42 negara yang mengikuti TIMSS. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran IPA. Hal tersebut diperkuat dengan data yang diperoleh dari hasil penilaian tengah semester peserta didik kelas V pada semester ganjil seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Penilaian tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

No	Kelas	Interval Nilai									
		PPKn		Bahasa Indonesia		IPA		IPS		SBdP	
		<75	≥75	<77	≥77	<77	≥77	<75	≥75	<77	≥77
1	VA	12	18	10	20	17	13	14	16	15	15
2	VB	11	16	10	19	18	11	14	15	12	17
Jumlah		23	34	20	39	35	24	28	31	27	32
Persentase		39	58	34	66	59	41	47	53	46	54

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa dari semua muatan pembelajaran, pada muatan pembelajaran IPA sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM yaitu 77. Diketahui pada muatan IPA peserta didik kelas VA yang tuntas berjumlah 13 peserta didik dan pada kelas VB peserta didik yang tuntas berjumlah 11 peserta didik. Persentase keseluruhan nilai muatan pembelajaran IPA peserta didik yang tuntas pada kelas VA dan kelas VB yaitu 41% dan peserta didik tidak tuntas yaitu 59%. Dapat dilihat masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar pada muatan pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model dan strategi pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti berpedoman pada kurikulum 2013 dimana kegiatan proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Zetriuslita dan Alzaber (2020) model pembelajaran pada kurikulum 2013 meliputi model *inquiry learning*, model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan model pembelajaran kooperatif.

Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mengelola proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif serta dapat memberikan peserta didik ruang bebas untuk mewujudkan potensinya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Ali (2021) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dalam kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok. Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Selain menggunakan model pembelajaran, pendidik dapat pula menggunakan dan memanfaatkan strategi pembelajaran sebagai sarana yang efektif dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut Sumardi (2021) model pembelajaran yang dipilih pendidik merupakan seperangkat kebijakan untuk menentukan tujuan pembelajaran. Di samping itu, strategi dipilih karena alasan agar pembelajaran lebih menyenangkan, lebih efektif, dan lebih mudah diterima peserta didik. Oxford (1990:8) mendefinisikan strategi sebagai “*specific actions taken the leaner to make learning easier, fastre, more enjoyable, more self-directed, more effective, and more transfereable to new sutautuins*”.

Penggunaan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar yang optimal. Penggunaan strategi pembelajaran diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil belajar. Majid (2013) mengemukakan bahwa ada lima macam strategi pembelajaran yaitu strategi pembelajaran langsung, pembelajaran tidak langsung, pembelajaran interaktif, pembelajaran melalui pengalaman, dan pembelajaran mandiri.

Adapun salah satu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA adalah strategi *Index Card Match*. Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Maulida (2018)

didapat hasil bahwa strategi *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut, menurut Isjoni (2014) *Index Card Match* memiliki keunggulan yaitu peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Asyhariyah (2018) menyebutkan bahwa *Index Card Match* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan. Selanjutnya Nurzimah dkk., (2018) menyatakan bahwa strategi *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Strategi *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran.

Selain strategi *Index Card Match* terdapat pula strategi *Card Sort* yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPA. Menurut Arrasyid dkk., (2018) strategi *Card Sort* merupakan aktivitas kerjasama yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rufahniya dan Hasyim (2022) mengatakan bahwa *Card Sort* merupakan salah satu bentuk permainan kartu berisi gambar yang di sisi lainnya terdapat kata frasa atau kalimat.

Asnijuniati dkk., (2020) menyebutkan bahwa *Card Sort* adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Strategi tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang telah dilakukan oleh Asni (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Motivasi dan Hasil Belajar PAI

Menggunakan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* dan *Card Sort*” menyatakan bahwa motivasi belajar PAI peserta didik menggunakan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* masing-masing berada pada kategori tinggi,

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V dengan mengambil judul penelitian: “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik hanya diam mendengarkan penjelasan dari pendidik.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran dengan variasi strategi-strategi pembelajaran sehingga peserta didik lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti memberikan batasan masalah hanya pada masalah model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* (X_1) dan *Card Sort* (X_2) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat?
3. Apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
3. Perbedaan antara kelas eksperimen pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk mengkaji dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan tentang model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* di dalam pembelajaran terutama pada tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort*.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada pendidik untuk mempertimbangkan model dan strategi pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran IPA khususnya model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort*.

c. Kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan bahan masukan informasi tentang model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

d. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perilaku kognitif yang membutuhkan tingkat keterbukaan keadaan tertentu yang akan menerbitkan perubahan tingkah laku untuk ditindak lanjuti. Setiawati (2018:32) menyatakan bahwa belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Adapun Suardi (2018:16) mendefinisikan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang saling berkaitan dan berhubungan antara berbagai unsur dan akan berlangsung seumur hidup yang akan didorong oleh beberapa faktor seperti minat, motivasi, sikap, emosional dan lain sebagainya. Sementara Setiawan (2017:2) menyatakan bahwa belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas, belajar adalah perubahan tingkah laku karena adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar atau lingkungan yang didorong oleh motivasi, emosional, sikap dan yang lain untuk mendapatkan aneka ranah kompetensi, keterampilan, dan sikap yang bersifat permanen.

2. Tujuan Belajar

Suatu kegiatan pastinya memiliki dan berorientasi pada tujuan. Tujuan akan menjadi tolak ukur pencapaian yang ingin diraih. Sementara Nursalim (2018:11-15) memaparkan secara umum tujuan dari belajar sebagai berikut:

- a. Belajar bertujuan untuk membentuk perubahan diri.
- b. Belajar bertujuan untuk mengubah kebiasaan yang buruk menjadi kebiasaan baik bagi peserta didik.
- c. Belajar bertujuan merubah sikap negatif menjadi sikap positif peserta didik.
- d. Belajar bertujuan mendapatkan dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki.
- e. Belajar bertujuan memperluas pengetahuan peserta didik di berbagai bidang ilmu.

Adapun Suzana dan Jayanto (2021:3) menyampaikan tujuan belajar sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (*knowledge*), proses hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berpikir individu. Sifat perubahan ini adalah perubahan kognitif.
- b. Menanamkan konsep keterampilan (*skill*), pada dasarnya keterampilan jasmani maupun rohani yang dimiliki seseorang didapatkan melalui proses belajar. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan psikomotorik.
- c. Membentuk sikap (*attitude*), proses belajar dapat membentuk sikap mental individu secara langsung terhubung dengan penanaman nilai-nilai moral yang akan didapatkan. Sehingga kedepannya akan menumbuhkan rasa kesadaran dalam dirinya. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan afektif.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan belajar adalah untuk menciptakan perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik dari sebelumnya, memperoleh pengetahuan yang bersifat fungsional, dan mendapatkan serta mengembangkan kemampuan dan keterampilan. Untuk mencapai tujuan yang telah diinginkan, diperlukan usaha, kesadaran dan kemauan yang kuat dari si pembelajar, karena proses belajar dilakukan oleh individu itu sendiri.

3. Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar merupakan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik yang dilakukan berdasarkan kesadaran. Suardi (2018: 12-13) menjelaskan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya.
- b. Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Seseorang yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya, namun demikian paling tidak dia menyadarinya setelah peristiwa itu berlangsung.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila yang dialami oleh yang bersangkutan.
- d. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Perubahan yang terjadi bukan pada bagian-bagian diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya.
- e. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Perubahan akan terjadi jika yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap stimulus/situasi yang dihadapi.
- f. Perubahan berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks.

Akhiruddin dkk., (2020:19-21) menyatakan jika hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar. Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan ini atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. Ini berarti suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Ini berarti perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya dan perubahan itu terjadi karena usaha individu itu.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Ini berarti perubahan tingkah laku yang terjadi karena tujuan yang akan dicapai dan benar-benar disadari.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Ini berarti individu yang telah melalui suatu proses belajar akan mengalami perubahan keseluruhan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas ciri-ciri belajar adalah seseorang yang telah melakukan proses belajar dengan baik akan mengalami perubahan tingkah laku yang tetap yang sifatnya menyeluruh dan terintegrasi melalui pengalaman.

4. Teori Belajar

Teori belajar merupakan salah satu elemen penting yang harus dipahami pendidik. Karena teori belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

a. Teori Kognitif Jean Piaget

Teori kognitif menganggap belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Perkembangan kognitif anak akan mengalami peningkatan apabila melalui beberapa tahapan perkembangan kognitif. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar bukan pada hasil belajar.

Ni'amah dan Hafidzulloh (2021:207) menyatakan bahwa teori kognitif merupakan teori yang menekankan pada usaha yang melibatkan mental diri manusia yang disebabkan oleh proses interaksi dengan lingkungannya sehingga mendapatkan suatu pengetahuan, pemahaman, nilai sikap atau tingkah laku, dan keterampilan. Dalam praktiknya teori belajar ini terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang diusulkan oleh Jean Piaget.

Marinda (2020:121-126) menjelaskan tahap-tahap perkembangan teori kognitif. (1) tahap sensori yang berlangsung pada usia 0-2 tahun. Selama periode ini anak membentuk konsepsi paling dasar mengenai hakikat dunia material. (2) tahap praoperasional yang berlangsung pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak menunjukkan adanya peningkatan pemikiran hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. (3) tahap operasi konkrit yang berlangsung pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak akan dapat berpikir secara logis dan mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk yang berbeda. (4) tahap operasi formal yang berlangsung pada usia 11 tahun. Pada tahap ini terjadi peningkatan cara berfikir abstrak yang berlangsung hingga sekitar usia 16 tahun.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif dari Jean Piaget, peneliti menggunakan peserta didik kelas V sebagai subjek pada penelitian ini karena peserta didik kelas V telah masuk dalam tahap operasi formal dan mampu berfikir secara abstrak berdasarkan tahap perkembangan kognitif.

b. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan itu ada dalam diri seseorang yang berdasarkan pengalaman. belajar merupakan proses pengorganisasian pengetahuan serta pengalaman sehingga pembelajar memiliki pemahaman yang utuh mengenai dunia. Pengalaman dan konsep yang didapat pada awal proses belajar kemudian mengalami asimilasi dan menjadi schemata yang aktif pada saat seseorang belajar sesuatu yang baru.

Suparlan (2019:83) menyatakan, konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membentuk sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan suatu proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru. Dengan demikian dapat diartikan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori yang memandang bahwa belajar adalah proses membentuk pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya.

Berdasarkan pendapat di atas, aliran konstruktivisme membentuk sekumpulan gaya belajar yang selanjutnya membentuk model-model belajar. Suasana belajar pada penerapan aliran ini meliputi suasana aktif, terstruktur, kolaboratif, reflektif, berkesinambungan dan kontekstual. Prinsip-prinsip ini berkembang menjadi model-model belajar, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Djamaluddin dan Wardana (2019:13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara Pane dan Dasopang

(2017:337) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sementara Setiawan (2017:20) menyatakan pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran adalah proses interaksi yang saling mempengaruhi antara peserta didik dengan pendidik dan komponen-komponen pembelajaran lainnya dalam suatu lingkungan belajar yang sebelumnya telah dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik akan mengetahui dengan jelas target yang harus dicapai oleh peserta didik.

Asrori (2013:166) memberikan pengertian tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta didik setelah selesai pembelajaran.

Suzana dan Jayanto (2021:22) mengemukakan tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran yang disusun secara pribadi oleh pendidik, biasanya berpatokan pada materi yang akan dipelajari.

- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan yang biasanya sudah ada pada garis besar pedoman pengajaran dan telah tertera dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.
- c. Tujuan khusus yang harus disusun oleh seorang pendidik harus memenuhi beberapa syarat-syarat berikut:
 - 1) Secara terperinci dapat menyatakan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik.
 - 2) Menentukan perubahan perilaku saja yang diharapkan dapat terjadi pada peserta didik melalui pembelajaran yang akan dipelajari.
 - 3) Mendeskripsikan standar minimal kriteria perubahan perilaku yang dicapai peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dalam merancang tujuan pembelajaran pendidik harus mempertimbangkan dengan sangat hati-hati setiap tujuan yang akan dibuat sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Karena segala hal dalam kegiatan pembelajaran akan mengarah ke tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan kombinasi kegiatan peserta didik yang melakukan kegiatan belajar serta pendidik yang memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Penyesuaian dua aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Siregar dan Nara (2014:12-13) ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar.
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- d. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Akhiruddin dkk., (2020:21) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki tujuan yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Fokus materi ajar, terarah dan terencana dengan baik.

- d. Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- e. Aktor pendidik yang cermat dan tepat.
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing.
- g. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun hasil.

Berdasarkan penjelasan di atas proses pembelajaran dapat terlaksana apabila terdapat peran aktif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan dan alur pembelajaran yang telah dirancang secara terstruktur.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil yang didapatkan seseorang tidak terlepas dari besar kecilnya suatu upaya yang telah dilakukan dalam suatu proses. Demikian halnya dengan belajar, hasil belajar yang didapatkan seorang peserta didik berakibat dari upaya belajar yang telah ia lakukan selama mengikuti proses pembelajaran. Kosilah dan Septian (2020:1142) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Lebih lanjut Wirda dkk., (2020:7) mengatakan bahwa definisi belajar peserta didik di sekolah diwujudkan dalam bentuk angka. Hasil belajar adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor

untuk keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka dari sebuah tes untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua. Slameto (2015:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni:

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang termasuk ke dalam faktor internal ini adalah:
 - 1) Faktor Jasmaniah, yaitu meliputi:
 - a) Faktor Kesehatan
 - b) Cacat tubuh
 - 2) Faktor Psikologis, yaitu meliputi:
 - a) Kecerdasan
 - b) Minat
 - c) Bakat
 - d) Motivasi
 - e) Kesiapan
 - 3) Faktor Kelelahan, kelelahan baik secara jasmani maupun rohani.
- b. Faktor Eksternal, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:
 - 1) Faktor Keluarga
 - 2) Faktor Sekolah
 - 3) Faktor masyarakat

Sejalan dengan pendapat di atas, Djaali (2014:99-100) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi sebagai berikut:

- a. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi

belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- b. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang mempengaruhi dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi dari luar diri peserta didik.

D. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

1. Pengertian IPA

IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Keliat (2022:6) menyatakan bahwa IPA adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala alam. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yakni mempelajari fenomena alam (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Definisi lengkap dikatakan oleh Wisudawati (2014:24), IPA harus dipandang sebagai cara berpikir dalam pencarian tentang pengertian rahasia alam. Sebagai cara penyelidikan terhadap gejala alam, dan sebagai batang tubuh pengetahuan yang dihasilkan dari pertanyaan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Muakhirin (2014:53) menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam, dan cara untuk mengamati alam ini bersifat analitis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya itu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa IPA adalah ilmu yang dipelajari oleh manusia untuk memahami alam dengan prosedur yang

benar dan bersifat analitis, lengkap, cermat dan dapat menghubungkan berbagai fenomena.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Muakhirin (2014:53) menyatakan bahwa pendidikan IPA bertujuan sebagai berikut:

- a. Menolong anak untuk dapat berpikir logis terhadap kejadian sehari-hari.
- b. Menolong dan meningkatkan kualitas hidup manusia.
- c. Membekali anak-anak yang akan menjadi penduduk di masa mendatang agar dapat hidup di dalamnya.
- d. Menghasilkan perkembangan pola berpikir yang baik.
- e. Membantu secara positif pada anak-anak untuk dapat memahami mata pelajaran lain terutama bahasa dan matematika.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006:484) dimaksudkan untuk:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar membekali peserta didik untuk memahami konsep IPA, keterampilan, memecahkan masalah, membuat keputusan yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berasumsi bahwa seseorang akan belajar secara maksimal apabila orang tersebut belajar bersama orang lain. Harefa (2022:327-328) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Lebih lanjut, Rosyidah (2016:117) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas, Wibisono dkk., (2017:3) memaparkan model pembelajaran kooperatif adalah bentuk model pembelajaran yang dijalankan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil di dalam kelas yang heterogen, terdiri dari empat sampai lima peserta didik dalam setiap kelompoknya dan diikuti dengan pemberian bantuan individu bagi yang memerlukannya.

Berdasarkan pemaparan di atas model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dibentuk untuk bekerja sama dengan orang lain untuk melibatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat. Isjoni (2014:27-28) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang menggunakan

sistem belajar secara berkelompok yang bertujuan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan hasil belajar akademik
Model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit, serta mampu memberikan keuntungan bagi peserta didik yang memiliki nilai tinggi maupun peserta didik yang memiliki nilai rendah untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk tugas-tugas akademik.
- c. Perkembangan keterampilan sosial
Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan model pembelajaran kooperatif adalah peserta didik dapat belajar secara berkelompok untuk mengemukakan pendapatnya.

F. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Mulyono dan Wekke (2018:6) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran meliputi beberapa aktivitas dalam pembelajaran yakni:

- a. Kegiatan pembelajaran pendahuluan
- b. Penyampaian informasi
- c. Partisipasi peserta didik
- d. Tes (evaluasi)
- e. Kegiatan lanjutan

Sementara itu Rambe dkk., (2018:100) mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif peserta didik tentunya tak akan banyak menggunakan metode ceramah, akan tetapi metode-metode

lainnya seperti seminar, kerja proyek kelompok, tutorial perorangan atau paket-paket belajar mandiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, strategi pembelajaran adalah suatu rencana kegiatan yang sudah tersusun untuk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran

Setiap strategi pembelajaran memiliki keunikan sendiri-sendiri. Tidak ada strategi pembelajaran tertentu yang lebih baik dari strategi pembelajaran yang lain. Untuk itu, pendidik harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Nasution (2017: 9-11) menyampaikan ada empat prinsip umum yang harus diperhatikan pendidik dalam penggunaan strategi pembelajaran, yaitu:

- a. Berorientasi pada tujuan
Dalam sistem pembelajaran, tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas pendidik dan peserta didik, harus diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, karena keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Aktivitas
Strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik, baik aktivitas fisik, maupun aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.
- c. Individualitas
Pembelajaran adalah usaha mengembangkan setiap individu peserta didik. Walaupun pendidik mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik.
- d. Integritas
Pembelajaran harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan aspek psikomotor.

Keempat prinsip tersebut sejalan dengan peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013, yang menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satu satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, prinsip strategi pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Selain itu, strategi pembelajaran berguna untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara terintegrasi.

G. Strategi *Index Card Match*

1. Pengertian Strategi *Index Card Match*

Strategi *Index Card Match* adalah strategi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama dan tolong menolong serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Zuhari dkk., (2017:39-40) mengatakan bahwa strategi *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya atau sesudahnya dengan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan menggunakan strategi *Index Card Match* yaitu dengan mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Kemudian peserta didik mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut

Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Silberman. Menurut Silberman (2009:240) *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran, memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan teman sekelas. Strategi pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk bekerjasama dan meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang aktif dan menyenangkan, saling bekerja sama dan membantu untuk

menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain. Selain itu strategi tersebut membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat atau terjun langsung ke dalamnya. Peserta didik dalam menggunakan strategi ini harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.

Berdasarkan pemaparan di atas, strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang cocok digunakan seorang pendidik dalam suatu pembelajaran karena menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti permainan untuk mencari pasangannya akan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, karena strategi ini menuntut peserta didik untuk mencari pasangan kartunya yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban.

2. Langkah-Langkah Strategi *Index Card Match*

Adapun dalam melaksanakan suatu pembelajaran memerlukan sebuah langkah-langkah agar pembelajaran dapat terstruktur. Menurut Istarani (2014:58) langkah-langkah strategi *Index Card Match* adalah sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan segala jenis bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu.
- b. Buatlah potongan kertas sebanyak jumlah peserta didik yang ada di kelas.
- c. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- d. Pada kartu *index* terpisah, tulislah pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan dalam kelas. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- e. Pada kartu terpisah, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.

- f. Kocoklah semua kertas sampai benar-benar terpisah dan tercampur antara soal dan jawaban.
- g. Berikan setiap peserta didik satu kartu. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sebagian peserta didik lainnya akan mendapat soal dan sebagian lagi akan mendapat jawaban.
- h. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lainnya.
- i. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- j. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Index Card Match*

Setiap strategi pembelajaran pasti akan mempunyai kelebihan dan kelemahan. Yanti (2014:6-7) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan strategi *Index Card Match* adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan Strategi *Index Card Match*
 - 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar karena menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas.
 - 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
 - 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - 4) Meningkatkan kerjasama antara peserta didik melalui proses pembelajaran.
 - 5) Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong peserta didik untuk mencari jawaban.
 - 6) Menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik dalam proses belajar.
 - 7) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mencapai ketuntasan belajar.
 - 8) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

b. Kelemahan Strategi *Index Card Match*

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan presentasi
- 2) Pendidik harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
- 3) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

H. Strategi *Card Sort*

1. Pengertian Strategi *Card Sort*

Strategi *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, sifat, fakta, tentang suatu obyek atau mengulang informasi. Nur (2016:62) mengatakan bahwa strategi *Card Sort* adalah peserta didik memilah dan memilih atau menyortir kartu yang sesuai dengan kata kunci yang diberikan oleh pendidik.

Pisesa dan Akrom (2019:108) menyatakan bahwa strategi *Card Sort* merupakan strategi yang menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat kerjasama, saling menolong, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui permainan kartu.

Sejalan dengan pendapat di atas, Fakhurrazi (2016:93) mengatakan bahwa strategi *Card Sort* merupakan strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Strategi pembelajaran *Card Sort* menekankan keaktifan peserta didik, dimana dalam pembelajaran ini setiap peserta didik diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian peserta didik berkelompok sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu, peserta didik mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya.

Berdasarkan pendapat diatas, strategi *Card Sort* merupakan strategi pembelajaran aktif dimana peserta didik mempelajari materi dengan cara mengidentifikasi (mencari dan menggunakan informasi dari berbagai sumber) dan mensortir kartu kedalam kategori yang benar.

2. Langkah-langkah Strategi *Card Sort*

Strategi *Card Sort* memiliki langkah-langkah dalam proses penerapannya. Asminarseh (2018:334) menyatakan bahwa langkah-langkah strategi *Card Sort* sebagai berikut.

- a. Pendidik membagikan selebar kartu indeks kepada setiap peserta didik dan pada kartu tersebut telah dituliskan suatu materi.
- b. Peserta didik diminta untuk mencari teman (pemegang kartu) yang sesuai dengan masalah yang ada pada kartunya untuk satu kelompok.
- c. Peserta didik akan berkelompok dalam satu masalah masing-masing.
- d. Peserta didik diminta untuk menempelkan di papan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutan-urutan bahasan yang dipegang kelompok tersebut.
- e. Seorang peserta didik pemegang kartu dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan dalam satu masalah.
- f. Bagi peserta didik yang salah mencari kelompok sesuai bahasan atau materi pelajaran tersebut, diberi hukuman dengan mencari judul bahasan atau materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
- g. Pendidik memberikan komentar atau penjelasan dari permainan tersebut.

I. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini sebagai bahan rujukan peneliti dalam melakukan penelitian.

1. Meidawati (2018)

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian tersebut menyatakan t_{hitung} 4,0154 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 = 1,671 Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKN peserta didik MIN 10 Bandar Lampung.

2. Putri (2021)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Karang Anyar. Penelitian tersebut menunjukkan ada peningkatan berdasarkan ketuntasan yang dicapai siswa setelah menerima pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*. Maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

3. Novianti (2017)

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ismaria Al Qur'anniyah Lampung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Card Sort* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,099$ dengan sampel sebanyak 60 peserta didik dan taraf signifikan $0,05 = 0,75$. Terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima.

4. Nugralia (2019)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kemang Kota Serang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 74,28 sedangkan peserta didik yang tidak diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,8. Hasil uji t diperoleh sebesar 4,023 lebih besar dari t tabel (2,064). Artinya, peneliti menemukan bahwa H_a diterima dan menolak H_0 . Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Card Sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi sumber energi.

Berdasarkan uraian penelitian yang relevan di atas, masih ada perbedaan lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada subjek, lokasi penelitian, perbedaan kelas, dan mata pelajaran yang digunakan.

J. Kerangka Pikir

IPA memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dalam mata pelajaran IPA dapat membiasakan peserta didik untuk jujur,

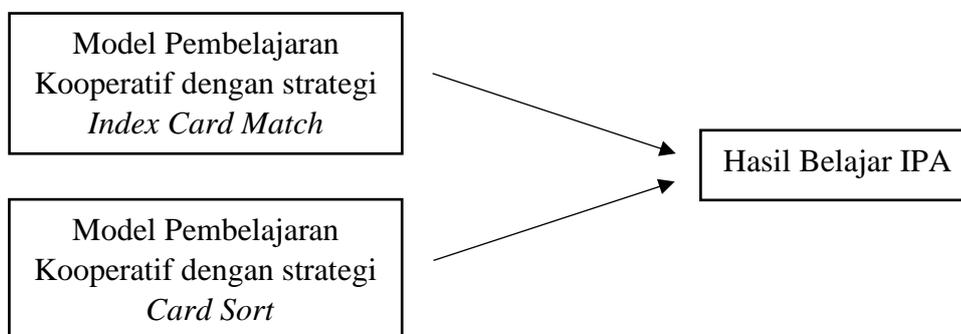
tanggung jawab, menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dibalik pentingnya IPA untuk dibelajarkan terdapat masalah dalam penerapannya di lapangan. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPA adalah penerapan model pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang belum optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar IPA peserta didik yang menjadi rendah.

Salah satu hal yang berkaitan erat dengan hasil belajar IPA peserta didik adalah penerapan model pembelajaran dengan strategi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran dengan variasi strategi pembelajaran yang tepat dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPA. Rendahnya hasil belajar IPA tentunya diakibatkan oleh turunnya tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* menjadikan peserta didik dapat belajar bersama dalam kelompok untuk mengulang dan mempelajari kembali materi pelajaran. Dengan kegiatan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* peserta didik dapat mengingat kembali materi pelajaran serta dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Strategi *Index Card Match* adalah cara yang dilakukan oleh pendidik untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari dengan mencari kartu pasangan, strategi *Index Card Match* juga merupakan cara untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran peserta didik. Sedangkan strategi *Card Sort* adalah suatu kegiatan kerja sama yang dapat digunakan untuk mengajar konsep, karakteristik klasifikasi, fakta, tentang objek atau mereview informasi.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu peneliti perlu melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match*

dan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Korelasi antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara atau kesimpulannya masih belum mencapai final yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

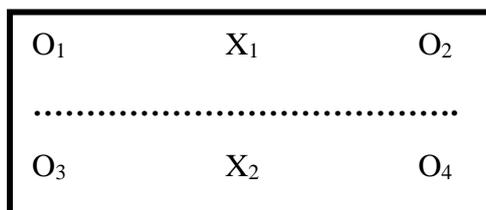
1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
3. Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Nurlan (2019:13-14) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dengan kenyataan sosial, objektif, dan dapat diukur. Oleh karena itu, penggunaan penelitian kuantitatif dengan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang sesuai dan tepat menyebabkan hasil penelitian yang dicapai tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya. Hal ini ditopang oleh pemilihan masalah, identifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah yang akurat, serta dibarengi dengan penetapan populasi dan sampel yang benar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu *quasi experimental design*, yang mana penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah *two group pretest and posttest design* yaitu sebuah rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelas berbeda. Dalam penelitian ini yang akan menjadi kelas eksperimen adalah kelas V B dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol adalah kelas V A dengan menggunakan strategi *Card Sort*.



Gambar 2. Desain penelitian

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Keterangan:

- O₁ : Tes awal kelas eksperimen
- O₂ : Tes akhir kelas eksperimen
- O₃ : Tes awal kelas kontrol
- O₄ : Tes akhir kelas kontrol
- X₁ : Perlakuan (penggunaan strategi *Index Card Match*)
- X₂ : Perlakuan (penggunaan strategi *Card Sort*)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Metro Pusat yang beralamatkan di Jln. Veteran No. 50, Kelurahan Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2018:117) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian peneliti akan menarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat yang berjumlah 59 peserta didik dengan jumlah 30 peserta didik kelas V A dan 29 peserta didik kelas V B. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	30 orang
2	V B	29 orang
	Jumlah	59 orang

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2018:118-124) merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh dengan jenis teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas V B yang berjumlah 29 peserta didik. Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut dikarenakan pada data presentasi nilai PTS kelas VA dan VB memiliki presentasi yang tinggi dalam kriteria peserta didik yang belum tuntas. Kelas VB dijadikan kelas eksperimen dikarenakan pada kelas ini memiliki presentase belum tuntas yang paling tinggi yaitu 30,50% sedangkan kelas VA presentase peserta didik yang belum tuntas yaitu 28,81%.

D. Variabel Penelitian

Sudah menjadi hal yang pasti bahwa setiap penelitian harus memiliki variabel, dalam penelitian ini terdapat tiga macam variabel, yaitu dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*), berikut ini pemaparannya:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* di lambangkan dengan (X₁) dan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Card Sort* dilambangkan dengan (X₂).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar IPA”.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* adalah suatu kegiatan yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah ia peroleh sesuai dengan materi yang telah ia pelajari dan kemudian dilaksanakan kegiatan berkelompok untuk mencocokkan kartu dan mendiskusikan konsep dari kartu tersebut.
- b. Model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Card Sort* adalah suatu kegiatan yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dengan cara kerja sama dan saling tolong menolong serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui permainan potongan-potongan kartu.
- c. Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran IPA melalui tes hasil belajar IPA baik secara proses maupun pada akhir pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Aktivitas peserta didik pada model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* menggunakan langkah-langkah meliputi: aktivitas belajar peserta didik dalam mencermati isi kartu indeks, peserta didik menemukan kartu pasangan, peserta didik berkelompok dan berdiskusi, dan peserta didik mempresentasikan dan menyimpulkan hasil presentasi.
- b. Aktivitas peserta didik pada model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Card Sort* menggunakan langkah-langkah meliputi: aktivitas belajar peserta didik dalam mencermati isi kartu indeks, peserta

didik menemukan kartu pasangan, peserta didik berkelompok dan berdiskusi, peserta didik menempelkan kartu di papan tulis sesuai dengan urutan materi, dan peserta didik mempresentasikan dan menyimpulkan hasil presentasi.

- c. Hasil belajar IPA dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik tes, yaitu berupa pemberian soal *pretest* dan soal *posttest* untuk setiap kelas. Pada masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu peserta didik diberi soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya peserta didik diberi soal *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan.

Tabel 3. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik strategi *index card match*

No	Aktivitas Peserta Didik	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Peserta didik mencermati isi kartu indeks	Membaca dan mencermati pertanyaan yang ada pada kartu indeks	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Peserta didik menemukan kartu pasangan	Mencari dan menemukan kartu pasangan	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Peserta didik berkelompok dan berdiskusi	Mencocokkan kartu jawaban dan berdiskusi	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Penyelesaian kegiatan	Mempresentasikan hasil dari kerja kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Peserta didik menyimpulkan hasil presentasi	Menyimpulkan materi yang telah dipresentasikan	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Peneliti (2023)

Tabel 4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik strategi *card sort*

No	Aktivitas Peserta Didik	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Memahami materi perpindahan kalor secara konduksi	Memahami materi	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Peserta didik mencermati isi kartu indeks	Membaca dan mencermati pertanyaan yang ada pada kartu indeks	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Peserta didik menemukan kartu pasangan	Mencari dan menemukan kartu pasangan	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Peserta didik berkelompok dan berdiskusi	Mencocokkan kartu jawaban dan berdiskusi	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Peserta didik menempelkan di papan tulis sesuai dengan urutan materi	Menempelkan kartu di papan tulis sesuai dengan urutan materi	Observasi	<i>Checklist</i>
6	Peserta didik mempresentasikan dan menyimpulkan hasil presentasi	Mempresentasikan dan menyimpulkan materi yang telah dipresentasikan	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Peneliti (2023)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang harus dilakukan oleh seorang peneliti, karena untuk melakukan sebuah penelitian tidak akan bisa dilakukan tanpa adanya data dan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan cara memberikan tes pada awal pembelajaran sebelum

melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes kembali pada akhir kegiatan pembelajaran (*posttest*). Menurut Suharman (2018:94) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan kunjungan langsung pada tempat atau lokasi penelitian. Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik di kelas.

Tujuannya untuk mengetahui keadaan, jumlah populasi dan sampel penelitian. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi berperan serta (*participant observation*) dengan model observasi terstruktur. Sugiyono (2018: 205) mengemukakan observasi terstruktur merupakan bentuk observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, dimana dan kapan waktunya.

Observasi dilaksanakan di kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2022/2023 dengan bantuan lembar penilaian.

3. Dokumen

Selain menggunakan teknik observasi dan tes, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumen. Dokumen pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun dokumen elektronik.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes.

Instrumen tes ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik setelah belajar dengan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort*.

b. Instrumen Non-Tes

Observasi merupakan salah satu jenis teknik non tes. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 5. Kategori nilai aktivitas belajar peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

H. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Agar dapat diperoleh data yang valid, instrumen atau alat untuk evaluasi harus valid. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, dan mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Rumus yang digunakan untuk mengetahui validitas dari tes adalah rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah butir soal

X = Skor item

Y = Skor total

Sumber: Muncarno (2017:96)

Kriteria pengujian tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dengan keputusan:

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid

Tabel 6. Klasifikasi validitas

Nilai Validitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilakukan pada 22 peserta didik kelas VC SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $n = 22$ dengan signifikansi 5% r tabel adalah 0,432.

Berdasarkan perhitungan data diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya 25 soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji validitas soal menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019 pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil uji validitas

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,15,16,17, 18,19,20,21,22,23,27,28,29,30	25
Tidak Valid	13,14,24,25,26	5

Sumber: Hasil penelitian (2023)

Berdasarkan tabel 9, hasil analisis validitas instrumen terdapat 25 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Nomor butir soal yang valid yaitu nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,15,16,17, 18,19,20,21,22,23,27,28,29,30. **(data lengkap dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 120)**

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel, jika pengukurannya konsisten, cermat dan akurat. Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk

mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang homogen diperoleh hasil yang relatif sama. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{kk} = koefisien reliabilitas
- k = banyak butir soal
- p = proporsi jawaban benar
- q = proporsi jawaban salah
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- S^2 = varians skor total

Sumber: Arikunto (2013:276)

Tabel 8. Tingkat reliabilitas

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 – 0,80	Tinggi
3	0,40 – 0,60	Sedang
4	0,20 – 0,40	Rendah
5	0,0 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013:239)

Adapun instrumen dihitung menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019 soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*). Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan $r_{hitung} = 0,825$. **(data lengkap dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 122).**

3. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menentukan sukar tidaknya suatu soal maka dilakukan uji tingkat kesukaran dengan rumus berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah peserta didik peserta tes

Sumber: Arikunto (2013:223)

Kriteria perhitungan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut

Tabel 9. Klasifikasi tingkat kesukaran

Besar Indeks Kesukaran Item	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Sudjana (2016:147)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019 dapat diperoleh tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal

Indeks Kesukaran	No Soal	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	24, 25	Sukar
0,31-0,70	1, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 26, 27, 28, 30	Sedang
0,71-1,00	2, 3, 5, 9, 11, 14, 16, 21, 22, 29	Mudah

(Sumber: Hasil penelitian 2023)

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran soal dengan klasifikasi sukar berjumlah 2 soal, klasifikasi sedang berjumlah 18 soal, dan klasifikasi mudah berjumlah 10 soal. **(data lengkap dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 124).**

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda, terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tertinggi sampai skor

terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menentukan daya pembeda menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{J} - \frac{BB}{JB} = P_A - P$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

B_B = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2016:228-229)

Tabel 11. Klasifikasi daya beda

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0 - 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali
5	Negatif	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2012:232)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019 dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil analisis uji daya beda soal

Indeks Daya Beda	No Soal	Klasifikasi
0,0 - 0,19	3, 13, 16, 22, 25, 28	Jelek
0,20 – 0,39	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 18, 20, 21, 23, 29	Cukup
0,40 – 0,69	4, 10, 12, 17, 19, 27,	Baik
0,70 – 1,00	30	Baik sekali
Negatif	14, 24, 26,	Tidak baik

Sumber: Hasil penelitian (2023)

Berdasarkan tabel 14, hasil perhitungan analisis daya beda soal diperoleh 6 soal dikategorikan jelek, 14 soal dikategorikan cukup, 6 soal dikategorikan baik, 1 soal dikategorikan baik sekali, dan 3 soal dikategorikan tidak baik. **(data lengkap dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 126).**

I. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t regresi sederhana, uji t, dan n-gain.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

No	X_i	$Z = \frac{\sum X_i - X}{SD}$	F_T	F_s	$ F_T - F_s $
1					
2					
Dst					

Keterangan:

X_i = angka pada data

Z = transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

F_T = probabilitas kumulatif normal

Kumulatif proporsi luasan kurva normal berdasarkan notasi Z_i , dihitung dari luasan kurva mulai dari ujung kiri kurva sampai dengan titik Z

F_s = probabilitas kumulatif empiris

Data dapat dikatakan normal apabila nilai $|F_T - F_s|$ terbesar < nilai tabel *Kolmogorov Smirnov*, maka berdistribusi normal. Jika nilai $|F_T - F_s|$ terbesar > nilai tabel *Kolmogorov Smirnov*, maka berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Sederhana

Regresi sederhana digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar dan strategi *Card Sort* terhadap hasil belajar. Uji regresi sederhana ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Berikut langkah-langkah analisis SPSS 24:

- 1) Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai.
- 2) Langkah selanjutnya pilih menu *Analyze*, kemudian pilih *Regression*, lalu pilih *Linear*. Maka akan muncul kotak dialog.

- 3) Setelah jendela *Linear Regression*, masukkan variabel aktivitas ke kotak *independents* dan variabel hasil belajar ke kotak *dependent*.
- 4) Klik OK, hasil analisis ditampilkan pada jendela output.

Berikut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

b. Uji t

Untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Card Sort*, maka pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t test*) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Langkah-langkah menguji hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai t hitung kelas eksperimen dengan langkah sebagai berikut:
 - a) Membuat hipotesis

H_a : ada perbedaan hasil belajar sebelum diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Index Card Match* (*pretest*) dengan hasil belajar sesudah diberi penerapan

model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Index Card Match* (*posttest*).

Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum (penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Index Card Match* (*pretest*)) dengan hasil belajar sesudah diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Index Card Match* (*posttest*).

b) Membuat tabel penolong

c) Mencari nilai D dengan rumus sebagai berikut:

$$D = X_2 - X_1$$

Keterangan:

D = Selisih data posttest dan pretest

X₂ = Data posttest

X₁ = Data pretest

d) Mencari nilai \bar{D} dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n}$$

e) Mencari nilai SD dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2}$$

f) Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih data posttest dan pretest

SD = standar deviasi selisih data posttest dan pretest

n = jumlah sampel

g) Menarik kesimpulan dengan membandingkan t_{hitung} dengan

t_{tabel} pada tabel distribusi t, dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n-1$.

Apabila:

t_{hitung} > t_{tabel} maka Ho ditolak

t_{hitung} < t_{tabel} maka Ho diterima

2) Menghitung nilai t hitung kelas kontrol dengan langkah sebagai berikut:

a) Membuat hipotesis

Ha : ada perbedaan hasil belajar sebelum diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Card Sort (pretest)* dengan hasil belajar sesudah diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Card Sort (posttest)*.

Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Card Sort (pretest)* dengan hasil belajar sesudah diberi penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan strategi *Card Sort (posttest)*.

b) Membuat tabel penolong

c) Mencari nilai D dengan rumus sebagai berikut:

$$D = X_2 - X_1$$

Keterangan:

D = Selisih data posttest dan pretest

X₂ = Data posttest

X₁ = Data pretest

d) Mencari nilai \bar{D} dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{\sum D}{n}$$

e) Mencari nilai SD dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2}$$

f) Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih data posttest dan pretest

SD = standar deviasi selisih data posttest dan pretest

n = jumlah sampel

g) Menarik kesimpulan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tabel distribusi t, dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n-1$.

Apabila:

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini efektif atau tidak. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka akan diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat digunakan rumus berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 13. Kategori n-gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Aryani dan Mansur (2017:67)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar IPA. (2) pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *card sort* terhadap hasil belajar IPA. (3) perbedaan hasil belajar IPA antara model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* dan *card sort* pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *two group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan populasi sebanyak 59 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan memperoleh $F_{hitung} = 78.079$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai *R Square* sebesar 0,753 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol memperoleh $F_{hitung} = 33.261$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai *R Square* sebesar 0,543.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar IPA dan pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan strategi *card sort* terhadap hasil belajar IPA. Sedangkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan uji t dengan rumus *paired sample t test*, diperoleh nilai t hitung kelas eksperimen \geq t hitung kelas kontrol, yaitu $(7,705 \geq 2,482)$. Sehingga

didapat data bahwa ada perbedaan hasil belajar IPA antara model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* dan *card sort* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *index card match* dan *card sort* sebagai alternatif dalam memilih model dan strategi pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik berupa fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran yang maksimal dengan penerapan model pembelajaran dengan strategi *index card match* dan *card sort*.

3. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan dapat meneliti hasil belajar yang lebih luas selain pada aspek kognitif. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan strategi lain dalam penerapan model kooperatif. Selanjutnya lingkup materi yang digunakan dalam penelitian diharapkan tidak hanya pada materi perpindahan kalor, serta diharapkan populasi yang digunakan dapat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, S. dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Samudra Biru, Yogyakarta.
- Ali, Ismun. 2021. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264.
- Arrasyid, & Marhaeni. 2018. Pengaruh Strategi *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Sikap Sosial. *Jurnal of Elementary Education*, 2(2), 101-107.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ariyani, W. & Mansur. 2017. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat, *Primary*, 9(1), 57-78.
- Asminarseh, R. 2018. Implementasi Pembelajaran *Card Sort* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Membaca Teks pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Malili Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Pengembangan Sumber Daya Insani*, 3(2), 332-343.
- Asni. 2020. Motivasi dan Hasil Belajar PAI menggunakan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* dan *Card Sort*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 6(1), 97-114
- Asnijuniati, A. dkk. 2020. Pengaruh Strategi *Card Sort* pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SDN Sukun 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4(1), 104-114.
- Asrori, M. 2013. Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Madrasah*, 5(2), 163-188.
- Asyhariyah, S. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas IX MTS Negeri Gemolong. *Jurnal Ijtima'iyah*, 2(2), 101-110.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Dirjen Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan.
- Elviani, S. U. & Tahmid, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Literasi Sains IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1-13.
- Fakhrurrazi. 2016. Penerapan Metode *Card Sort* dalam Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Belajar Siswa Bidang Studi Al-Qur'an Hadits pada Siswa MTs Darul Huda Kota Langsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 87-101.
- Hamdayama, J. 2016. *Metodologi Pengajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Harefa, D. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Haryanto. 2011. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* dan *Index Card Match* Terhadap Prestasi Belajar Getaran dan Gelombang. *JP2F*, 2(2), 165-174.
- Hill, W. F. 2014. *Theories Of Learning*. Nusa Media, Bandung.
- Isjoni. 2014. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan antar Peserta Didik*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada, Medan.
- Istini, D. D. 2012. *Efektivitas Penggunaan Strategi Card Sort dan Index Card Match Terhadap Nilai Kognitif dan Keaktifan Siswa Pada Materi Fungsi*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Keliat, C. S. U. 2022. *Analisis Ketersediaan Serta Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Kelas V SDN. 101837 Seka Makmur Tahun Ajaran 2021/2022*. Universitas Quality, Medan.
- Kosilah. & Septian. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- Lubis, M. A. & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta.

- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Maulida, S. 2018. *Pengaruh Strategi Index Card Match terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Az-Zahra Sendang Rejo Langkat T/A 2017-2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Meidawati, P. 2018. *Pengaruh Strategi Index Card Match terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Muakhirin, B. 2014. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Peserta Didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik "COPE"*, 1(1), 51-57.
- Mudiono, A. dkk. 2016. *Developing of Integrated Thematic Learning Model through Scientific Approaching with Discovery Learning Technique in Elementary School*. *International Academic Journal of Social Sciences*, 3(10), 19-27.
- Mulyono, I. & Suardi, W. 2018. *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Gawe Buku, Yogyakarta.
- Nahak, K. N. 2019. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(6), 785-794.
- Nasution, W. N. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing, Medan.
- Ni'amah, K. & Hafidzulloh. 2021. Teori Pembelajaran Kognitivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 10(2), 204-217.
- Novianti, L. 2017. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Card Sort* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Ismaria Al Qur'anniyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Nugralia, S. H. & Juhji. 2019. Pengaruh Penggunaan Strategi *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi (Pre Eksperimen Siswa Kelas IV SD Negeri Kemang Kota Serang). *Ibtida'i*, 2(1), 80-94.
- Nur, S. 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Card Sort* terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik. *Jurnal Saintifik*, 2(1), 61-67.

- Nurlan, F. 2019. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pilar Nusantara, Parepare.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Lontar Mediatama, Yogyakarta.
- Nurzimah, M. A. & Zariul, A. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 003 Pagaran Tapah Darussalam Kecamatan Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. *Jom FKIP*, 5(2), 1-12.
- Oxford. 1990. *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. Newbury House, New York.
- Pane, A. & Muhammad, D. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pisesa, D. & Akrom. 2019. Pengaruh Penggunaan Metode *Card Sort* terhadap Hasil Belajar Tematik pada Tema Keluargaku Sub Tema Keluarga Besarku. *Ibtida'I*, 6(2), 105-118.
- Puspita, D. & Puji, P. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang diajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Di SMA Negeri 1 Binjai. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6 (3), 133-142.
- Putri, A. M. dkk. 2021. Efektifitas Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(3), 460-468.
- Putri, D. A. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* di Kelas V SD. *Jurnal of Basic Education Studies*, 4(1), 2470-2479.
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan Strategi *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93-124.
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, hlm 6.
- Rosyidah, U. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *Jurnal SAP*, 1(2), 115-124.
- Rufahniya, L. & Mochamad, H. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Membaca Melalui Penggunaan Strategi Pembelajaran *Card Sort* pada Siswa

- MTs Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari. *Jurnal Al-Murabbi*, 2(2), 264-270.
- Sappe, I. & Ernawati, I. 2018. Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 530-539.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa itu Belajar?. *Jurnal Helper*, 35(1), 31-46.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Silberman, M. L. 2009. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusa Media, Bandung.
- Siregar, E. & Hartini, N. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Situmorang, P. C. & Uswatun, H. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* Pada Materi Organisasi Kehidupan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4 (2), 114-121.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Suharman. 2018. Tes sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93-115.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sumardi. 2021. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif sebagai Strategi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 81-94.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79-88.
- Suzana, Y. & Imam, J. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prena Media Group, Jakarta.

- Ulfa, N. A. 2019. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SD Muhammadiyah Perumnas Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Varun, A. & Venugopal, K. 2016. *Impact of Thematic Approach on Communication Skills in Preschool*. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, 2(10), 394-397.
- Wibisono, S. dkk. 2017. Pembelajaran Kooperatif sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Empati dan Perilaku Bekerjasama. *Jurnal of Psychological Research*, 3(1), 1-10.
- Wirda, Y. dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Wisudawati, A. W. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Yanti, I. 2014. *Penerapan Strategi Index Card Match dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Yanti, N. C. & Heri, M. Z. 2019. Pengaruh Model *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 2(1), 211-217.
- Zetriuslita. & Alzaber. 2020. Model-Model Pembelajaran sesuai Tuntutan Kurikulum 2013 (Pelatihan untuk Guru-Guru SMP Kampar Hilir Kabupaten Kampar). *Community Education Enggagement Journal*, 2(1), 30-37.
- Zuhari. dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VB pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah. *Jurnal Pemikiran Islam*, 3(1), 36-54.