

Implementasi Pemanfaatan Metode Index Card Match Untuk Mengukur Kemampuan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Budi Tri Cahyono¹

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

E-mail: buditricahyono@staff.uns.ac.id

*Corresponding Author

Article History: Received: October 6, 2023; Accepted: December 5, 2023; Published: December 31, 2023

ABSTRAK

Melalui pendidikan seseorang mampu memahami dan menciptakan teknologi baru dengan maksud dan tujuan untuk mempermudah dalam mengerjakan pekerjaan serta memudahkan dalam memecahkan permasalahan. Ilmu-ilmu yang dipelajari di dalam dunia pendidikan sangatlah bermacam-macam mulai dari ilmu alam, ilmu pasti, ilmu sosial, ilmu ekonomi dan ilmu budaya. Semuanya merupakan ilmu-ilmu yang dipelajari oleh masing-masing individu yang sifatnya tergantung dari kemauan individu tersebut dalam mempelajarinya. Salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran dengan menggunakan metode index card match lebih menjamin keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah secara optimal, sehingga perlu ada upaya untuk meningkatkannya. Belajar merupakan bagian dari hidup setiap manusia. Dengan belajar manusia dapat meningkatkan kemampuan baik, dalam keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap yang nantinya bermanfaat untuk diri sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disadari dan timbul akibat praktek pengalaman latihan bukan kebetulan. pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, dari tidak adanya kegiatan sampai adanya kegiatan atau aktivitas dalam belajar. Dengan perkataan terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara siswa dengan pendidik. Metode ini juga dapat memberikan semangat belajar di kelas kepada siswa. Hasil belajar pada SDN Mulur 03 Sukoharjo masih tergolong rendah, hal ini diperlihatkan dengan 13 siswa tuntas atau 52% dan 12 siswa belum tuntas atau 48%. Pada pembelajaran perbaikan siklus pertama aktivitas siswa hanya sebesar 58,9 dan dikatakan cukup, kemudian pada siklus kedua sebesar 88,16. Nilai belajar siswa setelah diterapkan penelitian dengan metode index card match ini memperoleh hasil yang baik, dimana pada siklus pertama memperoleh nilai 60,71 dan pada pembelajaran Siklus II memperoleh nilai 82,14. Hasil tersebut dapat dijadikan bukti bahwa dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode index card match memiliki hasil yang baik untuk siswa di sekolah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode, Teknologi



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Era globalisasi pendidikan merupakan satu kesatuan yang sangat penting bagi setiap individu maupun golongan karena tanpa pendidikan seseorang tidak mungkin bisa mengetahui dan mampu menciptakan sesuatu yang bermanfaat (Setyawati et al., 2021). Proses belajar memberikan pengalaman bagi pelakunya dan memberikan kesempatan bagi pelakunya untuk bisa memahami segala sesuatu secara teoritis maupun ilmiah, selain itu pendidikan akan menentukan keberadaan status sosial seseorang secara umum maupun secara khusus (Supit et al., 2020).

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang melakukan kegiatan tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup melalui pemecahan masalah yang dapat teridentifikasi (Prihatin et al., 2020). Melalui pendidikan pula seseorang mampu memahami dan menciptakan teknologi baru dengan maksud dan tujuan untuk mempermudah dalam mengerjakan pekerjaan serta memudahkan dalam memecahkan permasalahan (Tri Cahyono et al., n.d.). Ilmu-ilmu yang dipelajari di dalam dunia pendidikan sangatlah bermacam-macam mulai dari ilmu alam, sosial, ekonomi dan budaya semuanya merupakan ilmu-ilmu yang dipelajari oleh masing-masing individu yang sifatnya tergantung dari kemauan individu tersebut dalam mempelajarinya (Saputra, 2020)

Maka guru perlu memberikan balikan dan merangsang otak murid dengan mengajukan pertanyaan kepada murid seluruh kelas. Maka hal tersebut yang menunjukkan tingkat kecerdasan para murid dikelas tersebut cukup tinggi dan tugas para pendidik adalah mengembangkan suasana belajar berdasarkan kemampuan masing-masing murid. Seorang guru senantiasa dihadapkan dengan siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda dan guru harus mampu mengatasi dan dapat mendorong mereka untuk menjawab dari pertanyaan yang diajukan oleh guru (Cahyono, 2022).

Pendidikan adalah kegiatan yang memiliki tujuan tertentu. Kegiatan tersebut mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan mampu mengubah pola pikir dari pasif menjadi aktif. Pendidikan juga mampu mengubah pengetahuan seseorang. Tujuan dari Pendidikan yaitu mampu mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu (Nusyirwan et al., 2019).

Permasalahan yang ada di kelas khususnya pada materi pelajaran Matematika pada kelas VI ini disebabkan oleh: (1) guru menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan varian strategi pembelajaran, (2) murid belum dilibatkan secara langsung dalam melakukan diskusi di kelas, (3) murid terlihat tidak aktif kegiatan pembelajaran, (4) murid masih sulit mengingat pelajaran yang telah diberikan oleh guru, (5) pembelajaran dengan index card match belum pernah diterapkan di kelas VI.

Pada materi pelajaran Matematika kelas VI SDN Mulur Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024, nilai yang diperoleh murid masih jauh dari yang diharapkan yakni kisaran 14 siswa (53%) tuntas dan 11 siswa (47%) belum tuntas dari kriteria ketuntasan minimal 75. Aktifitas belajar murid berbanding lurus dengan hasil belajar. Permasalahan yang terjadi menimbulkan dorongan bagi peneliti untuk melakukan sebuah penelitian terhadap kelas VI. Berbagai macam strategi yang dapat digunakan dalam menunjang keaktifan siswa, salah satunya yaitu strategi pembelajaran dengan index card match. Peneliti beranggapan metode pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VI. Strategi ini akan menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas murid karena dalam menggunakan strategi ini menuntut murid untuk saling bekerjasama dan saling membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Belajar dari adanya proses mencari pengalaman yang bersifat tetap atau permanen. Belajar diharapkan mampu merubah perilaku seseorang. Perubahan perilaku tersebut didasari dengan adanya pengalaman yang telah didapat. Belajar adalah kegiatan yang dapat dilakukan oleh semua insan. Belajar membuat seseorang mendapatkan pengalaman baru. Belajar membutuhkan proses untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Belajar merupakan sebab akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons (Afriani, 2018). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Kegiatan aktifitas murid dalam hal ini aktivitas belajar merupakan kegiatan berfikir yang dilakukan seseorang dalam mencari atau menemukan ide dengan cara melakukan sesuatu yang bersifat positif. Berkaitan dengan teori tersebut maka aktivitas harus berkaitan dengan ide yang berhubungan dengan aktivitas fisik murid. Hasil belajar adalah salah satu tolak ukur kemampuan murid baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar mampu menjadi salah satu acuan murid dalam menguasai materi pelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar murid (Shintya, 2020).

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam upaya meningkatkan nilai murid menjadi lebih baik dan juga berupaya agar kegiatan atau aktifitas murid mengalami peningkatan yang baik dan akan dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Mulur 03 Sukoharjo tahun Pelajaran 2023/2024. Sehingga diharapkan melalui penelitian yang dilaksanakan ini akan memberikan dampak yang bermanfaat dalam meingkatkan nilai belajar siswa khususnya pada siswa kelas VI SDN Mulur 03 Sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan memanfaatkan strategi pembelajaran dengan indek card match, dimana dengan memanfaatkan permainan untuk mengaktifkan murid dalam proses pembelajaran dengan berkelompo atau Bersama-sama. Kegiatan ini mampu membangkitkan aktifitas murid dan mampu membuat murid mengingat kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari. Pada kegiatan ini menggunakan 2 kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Setiap siswa harus mencari pasangan dari kartu mereka masing-masing. Penelitian yang dilakukan ini memiliki 3 tahapan yang dilalui.

Data penelitian didapat dari pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan oleh guru dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan dan mengisi indikator berdasarkan hal-hal yang dilihat guru secara langsung pada saat kegiatan. Selain itu juga dipersiapkan alat tes berupa soal yang harus dijawab siswa dan hasil jawaban siswa akan dinilai oleh guru.

Dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan memerlukan sebuah teknik analisis data:

1. Data aktivitas murid

Dalam mengumpulkan data aktifitas murid menggunakan lembar observasi yang digunakan pada setiap pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan-kegiatan murid dinilai berdasarkan pedoman pada lembar observasi dengan cara memberikan tanda ceklist berdasarkan aktifitas yang dilakukan murid di kelas selama kegiatan perbaikan pembelajaran berlangsung. Sedangkan dalam penelitian ini ditekankan pada aktivitas yang tidak relevan (off task) antara lain:

- a. Bicara yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.
- b. Tengok kanan, tengok kiri.
- c. Mengerjakan tugas lain.
- d. Mengganggu teman.
- e. Tidak mendengarkan penjelasan guru.
- f. Tidak mengerjakan tugas dari guru dsb.

Proses analisis untuk data aktivitas belajar:

- a. Pemberian nilai/skor untuk siswa dilihat dari aspek aktivitas yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar di kelas
- b. Perhitungan persentase dilakukan dengan menggunakan rumus/perhitungan

$$\% \text{ off task} = \frac{\text{Jumlah aspek yang dilakukan} \times 100\%}{6}$$

$$\% \text{ on task} : 100 \% - \% \text{ off task}$$

- c. Nilai aktifitas setiap siswa

Nilai aktifitas setiap siswa = % aktifitas (dihilangkan % nya)

- d. Hasil rata-rata aktifitas siswa diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata aktifitas siswa} = \frac{\sum \text{nilai aktifitas setiap siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

2. Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data perolehan atau temuan deskripsi dan refleksi temuan, penulis melakukan pembahasan dengan menggunakan data kuantitatif. Dari data kuantitatif yang diperoleh penulis dengan mengamati siswa, mencatat aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktifitas siswa tersebut antara lain :

- a. Keberanian siswa bertanya kepada guru
- b. Memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan guru
- c. Memahami materi pelajaran yang dipelajari dengan cara guru memberikan pertanyaan kecil kepada siswa dan membiarkan siswa menjawabnya
- d. Aktivitas menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rentang nilai, seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1 Acuan Penilaian

Interval	Keterangan	Abjad
86 - 100	Sangat Baik	A
76 – 85	Baik	B
60 – 75	Cukup	C
55 – 59	Kurang	D
≤ 54	Sangat Kurang	E

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan proses penelitian untuk melihat perubahan nilai murid maka dilakukan observasi, observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah yang menjadi penyebab rendahnya nilai murid. Penggunaan strategi metode index card match dengan cara penggunaan kartu dalam mencari jawaban yang diajukan oleh guru, strategi ini sangat menyenangkan karena murid belajar sambil bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap murid kelas VI SDN Mulur 03 Sukoharjo, merupakan penelitian jenis penelitian tindakan kelas, dimana setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilaksanakan. Penelitian ini akan meneliti bagaimana aktifitas belajar murid dan nilai yang dicapai murid pada akhir pembelajaran.

Setelah penelitian dilakukan maka akan didapatkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, khususnya pada murid kelas VI SDN Mulur 03 Sukoharjo dengan menggunakan metode index card match.

Pada awal pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus pertama, guru perlu melakukan perbaikan terhadap hal yang belum sesuai dengan kegiatan belajar, masih terdapat murid yang keluar masuk kelas yang menunjukkan kurangnya disiplin pada murid saat pembelajaran di kelas. Pada kegiatan pembelajaran siklus pertama ada beberapa siswa yang telat menyerahkan pekerjaan yang telah diberikan oleh guru, ada beberapa murid mengganggu teman sebangkunya serta tidak mendengarkan materi pelajaran yang dipelajari di kelas. Kerjasama antar murid dalam bentuk diskusi kelompok juga masih belum terlaksana dengan baik, masih banyak murid yang hanya mementingkan dirinya sendiri dalam menjawab pertanyaan daripada kepentingan yang lain, beberapa murid masih belum bersedia membantu murid yang lain dengan alasan jawaban merupakan hasil pribadi, serta masih banyak siswa diskusi kelompok yang cenderung didominasi pada murid tertentu.

Tabel 2 Hasil Pada Kegiatan Pembelajaran

Aktifitas yang dilakukan Siswa	Siklus satu	Siklus dua
Persentase Ketuntasan	60,71	82,14
Peningkatan Siklus 1 ke 2	6,67%	

Pada siklus pertama aktifitas murid yang tuntas dalam pembelajaran 60,71 dan pada siklus kedua 82,14, berdasarkan hasil yang didapat ini, maka terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari kegiatan yang dilakukan murid saat belajar di kelas. Pembelajaran siklus kedua juga mengalami peningkatan dalam aktivitas belajar murid dengan strategi pembelajaran aktif tipe index card match (ICM). Pada kegiatan ini menunjukkan nilai rata-rata klasikal sebesar 81,91. Pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 31,37 dan murid mulai aktif dalam pembelajaran.

Setelah proses belajar mengajar murid akan menguasai kompetensi atau kemampuan yang bersifat kognitif maupun afektif, hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar murid jika dihubungkan dengan pengertian di atas maka terjadi peningkatan hasil belajar murid seperti yang dijelaskan pada tabel

Tabel 3 Peningkatan Aspek Afektif

Afektif Murid	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Persentase Ketuntasan	60,71	82,14
Peningkatan siklus 1 ke 2	21,4%	

Pada kegiatan pembelajaran siklus pertama persentase ketuntasan murid memperoleh hasil sebesar 60,71 dan mengalami peningkatan pada siklus kedua sebesar 82,14. Berdasarkan hasil tersebut maka terjadi peningkatan sebesar 21,4%.

Tabel 4 Peningkatan Aspek Ketuntasan

Ketuntasan Murid	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Persentase Ketuntasan	62,49	80,5
Peningkatan siklus 1 ke 2	18%	

Hasil penelitian siklus pertama dari segi kognitif murid mendapatkan nilai 52,49 dan pada siklus kedua 80,5 dengan peningkatan 18%. Pada siklus kedua, indikator kognitif murid yang tuntas yaitu 22 murid dengan presentase ketuntasan sebesar 80,5%.

Penyampaian materi pelajaran pembelajaran yang dilakukan guru pada kegiatan belajar yang dilakukan dengan cara yang efektif dan efisien akan membawa dampak yang baik juga terhadap nilai belajar murid. Nilai belajar merupakan perubahan pada diri murid hasil dari proses belajar yang mempengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jika dikaitkan dengan hasil belajar murid dalam proses pembelajaran tematik dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe index card match (ICM) menunjukkan adanya peningkatan setiap siklusnya.

Tabel 5 Peningkatan Aspek Kognitif

Kognitif Murid	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Persentase Ketuntasan	67,85	76,78
Peningkatan siklus 1 ke 2	9%	

Pada siklus pertama indikator penilaian psikomotor murid, proses pembelajaran dikelas dengan pelajaran tematik menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (ICM) didapat hasil 67,85 dengan kategori baik, sedangkan untuk psikomotor murid menunjukkan nilai klasikal sebesar 76,78.

KESIMPULAN

Hasil belajar yang diperoleh pada murid kelas VI SDN Mulur 03 Sukoharjo mengalami peningkatan yang cukup baik. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dengan menggunakan metode eksperimen, dimana terjadi peningkatan sebesar 89,28 terhadap hasil belajar murid. Berdasarkan kesimpulan diatas, guru harus melakukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar murid, diantaranya guru harus mempelajari materi pelajaran yang berkarakteristik khusus. Menggunakan metode pengajaran yang tepat dan memodifikasinya sesuai tujuan serta peningkatan peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Cahyono, B. T. (2022). Study Management to Improve the Motivation of Educators Through Merdeka Belajar. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, X(1), 1–9.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/jaf.v10i1>
- Nusyirwan, D., Prayetno, E., Ali Singer, H., Nugraha, S., Hekso Yuniarto, A., Suhendra, T., Hadi, A., Shafira, A., Oktavia, D., & Agustina Sinaga, L. (2019). PELATIHAN EDUTECH FOR CHILDREN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TEKNIS DAN MELATIH POLA PIKIR INOVATIF SISWA. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2).
<http://logista.fateta.unand.ac.id>
- Prihatin, R., Degeng, I. N. S., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2020). Path Analysis Factors Effect Teacher Competence: Case Studies in Indonesia during Covid-19. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 7054–7068. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081273>
- Saputra, A. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Sosial, Moral dan Keagamaan melalui Metode Bercerita. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9472>
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Aulia Ningrum, R., & Hidayah, R. (2021). IMBAS NEGATIF GLOBALISASI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).
- Shintya, G. A. T. (2020). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 di Tengah Covid-19. <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah-covid-19#:~:text=Bidang pendidikan sangat berkaitan dengan,yang unggul dan mampu bersaing.>
- Supit, M., Pongoh, S., & Dame, J. (2020). PENGARUH STATUS SOSIAL EKONOMI, PENDAPATAN ORANG TUA, DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP MINAT MELANJUTKAN PENDIDIKAN (Vol. 5, Issue 1). <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai>

Cahyono

Tri Cahyono, B., Prihatin, R., Sukmawati, F., & Budhi Santosa, E. (n.d.). Mengukur Kemampuan Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Video Animasi. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5008>