

ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH

Agustina Setyaningsih⁽¹⁾, Napsawati⁽²⁾

(1) Politeknik Ilmu Pelayaran Makassar, agustina.s@pipmakassar.ac.id

(2) Universitas Muslim Maros, nafsa.wati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Index Card Match. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain One Shot Case Study. Penelitian dilaksanakan di MTs DDI Seppange. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan sampling jenuh sehingga jumlah sampel penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas IX pada tahun ajaran 2019/2020. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran Index Card Match. Hal tersebut terbukti dari terjadinya peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran index card match karena suasana belajar yang tercipta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut, dengan demikian maka model pembelajaran index card match dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA Fisika.

Kata kunci: aktivitas belajar, model pembelajaran, Index Card Match.

Abstract

This study aims to analyze the learning activities of students through the application of the Index Card Match learning model. The type of research used is a descriptive type of pre-experimental research with a One Shot Case Study design. The research was carried out at MTs DDI Sepange. The sampling technique is saturated sampling so that the total research sample is 24 students of class IX in the 2019/2020 school year. The research instrument is an observation sheet and a questionnaire sheet. Based on the research that has been obtained, it shows that one of the learning models that can create a pleasant learning atmosphere is the Index Card Match learning model. This is evident from the increase in student learning activities that apply the index card match learning model because the learning atmosphere created is able to increase student interest in the learning model, thus the index card match learning model can be used to increase students' learning activities in learning. IPA Physics.

Keywords: learning activities, learning model, Index Card Match.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Dalam mengembangkan potensi peserta didik tersebut berbagai upaya yang dilakukan oleh guru salah satunya melalui model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh

guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan atau pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Kiromah, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan yaitu mata pelajaran IPA Fisika. Hal tersebut dikarenakan IPA Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Napsawati & Yusdarina, 2021) bahwa masih banyak peserta didik yang menganggap mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Salah satu bagian pembelajaran IPA yang sering

menjadi momok menakutkan bagi peserta didik yaitu fisika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut berbagai upaya telah dilakukan oleh guru salah satunya melalui model pembelajaran yang menyenangkan seperti yang telah diungkapkan pada paragraf di atas. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *Index Card Match*.

Metode pembelajaran index card match merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara peserta didik mendapat sepotong kartu yang berisi soal dan peserta didik tersebut mencari kartu lain yang berisi jawaban yang sesuai dengan soal yang diperolehnya. Metode ini dimulai dari peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan oleh guru. Salah satu keunggulan model ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Pajar et al., 2017)

Index Card Match adalah cara yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi ini memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan teman sekelas. Strategi ini berpotensi membuat peserta didik senang. Unsur permainan yang terkandung dalam strategi ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan (Bima & Widodo, 2017)

Tujuan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* menurut Hisyam dalam (Ramadhani, 2015) yaitu untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran Index Card Match ini peserta didik akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif karena pada model ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk saling bekerja sama guna mencapai tujuan bersama. Hal tersebut sesuai dengan pengertian

model pembelajaran kooperatif yang diungkapkan oleh (Hasanah, 2021) bahwa kerja sama adalah salah satu ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Sementara itu, pembelajaran kooperatif dapat diartikan juga sebagai pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar peserta didik untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan (Kunandar, 2011).

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Index Card Match adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan potongan-potongan kertas sebanyak jumlah peserta didik dalam kelas yang akan diajar
2. Potongan-potongan kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama
3. Pada separuh potongan kertas ditulis pertanyaan tentang materi yang diajarkan dan setiap kertas berisi satu pertanyaan. Pada separuh bagian potongan kertas yang lain ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ditulis di potongan kertas yang lainnya setiap satu potongan kertas terdapat satu jawaban
4. Kemudian potongan-potongan kertas tersebut dicampur aduk secara acak sehingga tercampur antara kertas yang berisikan pertanyaan dan jawaban
5. Kemudian guru meminta peserta didik untuk mengambil potongan kertas yang sudah diacak satu kertas satu peserta didik
6. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa setiap peserta didik yang mendapatkan pertanyaan maka harus mencari jawabannya kepada teman-temannya yang lain demikian sebaliknya
7. Setelah peserta didik menemukan pasangannya atas pertanyaan yang didapat atau jawaban yang didapat. Maka guru meminta peserta didik untuk duduk berdekatan sesuai dengan pasangannya
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta untuk membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras secara bergantian agar dapat didengar oleh teman-

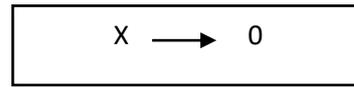
- teman yang lainnya, kemudian pasangannya membacakan jawabannya dengan suara yang keras pula
9. Setelah semua pasangan membacakan soal dan jawaban yang diperoleh, maka setiap pasangan diminta untuk menempelkan kartu tersebut dipapan tulis
 10. Terakhir guru membuat klasifikasi, guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan (Khasanah, 2012)

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain *One Shot Case Study* (Sugiyono, 2016). Karena tidak ada kelas kontrol, dan hanya ada satu variabel yang ingin dianalisis yaitu aktivitas belajar. *One Shot Case Study* merupakan eksperimen yang hanya dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas belajar peserta didik MTs DDI Seppange melalui model pembelajaran *Index Card Match*.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs DDI Seppange. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX pada tahun ajaran 2019/2020. Objek penelitian adalah aktivitas belajar peserta didik. Dalam penelitian ini faktor yang diteliti adalah faktor peserta didik yaitu melihat peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *non probability sampling*, sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 orang. Jadi, penelitian ini terdiri dari satu kelas eksperimen yang mendapatkan sebuah perlakuan, yaitu diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match*. Dalam penelitian ini, pengumpulan data selama proses pembelajaran peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa: (1) Lembar observasi, digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik. (2) Lembar kuesioner, untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap keefektifan model pembelajaran *Index Card Match*.

Berikut ini merupakan tabel desain penelitian *One Shot Case Study*.



Desain penelitian *One Shot Case Study*
Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik yaitu diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*

O : Aktivitas belajar peserta didik yang dilihat Lembar observasi dan lembar kuesioner peserta didik yang diberi setelah menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (Jaedun, 2011).

Untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik melalui lembar observasi dengan indikator aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, dan aktivitas mental. Sedangkan untuk pengukuran melalui lembar kuesioner dengan indikator kemudahan dalam menerapkan model pembelajaran, dan ketertarikan terhadap model pembelajaran. Klasifikasi aktivitas belajar peserta didik (tiap individu) dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Untuk mendapatkan klasifikasi aktivitas belajar peserta didik digunakan rumus:

Rentang aktivitas belajar =

$$\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah rentang kategori}} \quad (1)$$

Untuk mengukur persentase per indikator menggunakan rumus:

$$\%ln = \frac{\Sigma lx}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

% ln ln : Persentase indikator

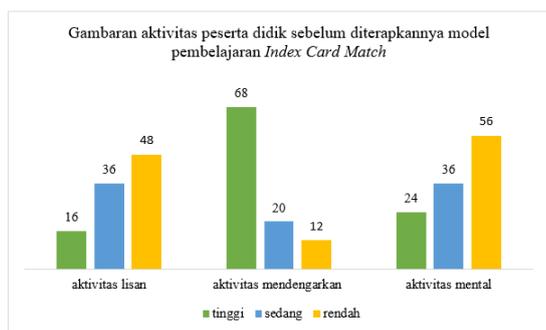
Σlx: Jumlah skor max indikator aktivitas

N: jumlah Sampel penelitian

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian berupa instrumen lembar observasi yang bertujuan untuk mengukur aktivitas peserta didik dimana instrument tersebut terdiri atas 3 indikator yaitu aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, dan aktivitas mental yang dibagikan kepada 25

peserta sebelum diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match* diperoleh gambaran data sebagai berikut:



Gambar 1. aktivitas peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match*

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik yang diukur dalam 3 indikator jika digambarkan melalui bentuk persentase diperoleh:

Tabel 1. aktivitas peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match*

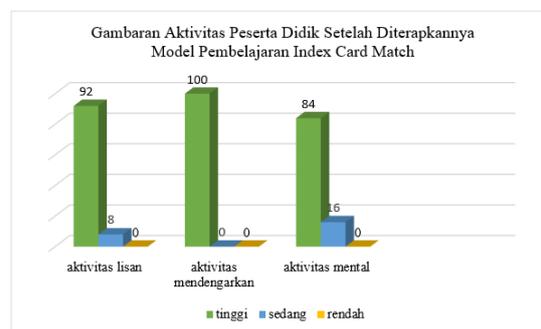
| Indikator | Presentase | kategori |
|------------------------|------------|----------|
| Aktivitas lisan | 48,0% | Rendah |
| Aktivitas mendengarkan | 68,0% | Tinggi |
| Aktivitas mental | 56,0% | Rendah |

Berdasarkan gambar 1 dan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik sangat bervariasi dimana peserta didik lebih fokus hanya mendengarkan namun masih rendah dalam hal aktivitas berbicara mengeluarkan pendapatnya dan hal tersebut berbanding lurus dengan keberanian peserta didik yang tergambar dalam indikator aktivitas mental.

Selanjutnya setelah dilakukan pengukuran awal aktivitas peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match*, maka langkah selanjutnya adalah mengatur kelas sesuai dengan aturan yang berlaku dalam model pembelajaran tersebut yaitu: guru memulai pembelajaran seperti biasanya yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

dibahas kemudian guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lain berisi jawaban. Setelah guru mengacak kartu soal tersebut, peserta didik diminta untuk mengambil masing-masing satu kartu dan selanjutnya peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya. Peserta didik yang telah menemukan pasangan mereka diminta untuk duduk bersama untuk membahas isi kartu yang mereka pegang.

Setelah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* diterapkan, selanjutnya dilakukan pengukuran aktivitas peserta didik dan adapun gambaran aktivitas peserta didik tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Aktivitas peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match*

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik yang diukur dalam 3 indikator jika digambarkan melalui bentuk persentase setelah diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match* diperoleh:

Tabel 2. aktivitas peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match*

| Indikator | Persentase | kategori |
|------------------------|------------|----------|
| Aktivitas lisan | 92,0% | Tinggi |
| Aktivitas mendengarkan | 100,0% | Tinggi |
| Aktivitas mental | 84,0% | Tinggi |

Berdasarkan hasil yang digambarkan pada diagram 2 dan tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas peserta didik baik. peserta didik yang sebelumnya hanya

mendengarkan materi yang disampaikan sudah dapat berani tampil dan mengeluarkan pendapatnya. Hal tersebut disebabkan karena dalam penerapan metode pembelajaran index card match ini dimulai dari peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan oleh guru. Peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan ini dapat memudahkan peserta didik di dalam memahami materi pelajaran sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran *Index Card Match* diukur melalui instrumen lembar kuesioner dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Index Card Match*

| Indikator | Persentase |
|--|------------|
| Kemudahan menerapkan model pembelajaran | 92,0% |
| Ketertarikan terhadap model pembelajaran | 84,0% |

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa, model pembelajaran *Index Card Match* layak untuk diterapkan berdasarkan tanggapan peserta didik. Hal tersebut terlihat dari mudahnya menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* dan suasana belajar yang menyenangkan tercipta saat model tersebut diterapkan sehingga peserta didik merasa tertarik. Ketertarikan peserta didik mampu meningkatkan aktivitas belajar mereka menjadi lebih baik.

Hasil penelitian yang telah diperoleh diatas sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Dharmadi, n.d.) yang menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match* peserta didik menjadi percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya, mampu

bekerjasama dalam kelompok dan terjadi perubahan dalam hal penguasaan materi yang cukup baik artinya setelah belajar dengan menggunakan strategi index card match terjadi perubahan perilaku belajar peserta didik dari sebelumnya yang kurang menguasai materi berubah menjadi lebih menguasai dan memahami.

Hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *index card match* mampu meningkatkan aktivitas peserta didik yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh (Intan Sari et al., 2019) dimana penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran index card match dalam proses pembelajaran sebagai model pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat berpartisipasi secara aktif agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *index card match* karena suasana belajar yang tercipta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut, sehingga model pembelajaran *index card match* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA Fisika.

Daftar Pustaka

- Bima, A. F., & Widodo, W. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada materi termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 26–31. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v8i1.1333>
- Dharmadi, O. S. (n.d.). *Penerapan strategi index card match pada mata pelajaran ips 1*). 1.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik. *Studi Kemahapeserta didikan*, 1(1), 1–13. [file:///C:/Users/DELL/Downloads/236-Article Text-652-2-10-20210310.pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/236-Article%20Text-652-2-10-20210310.pdf)

- Intan Sari, M., . R., & Agustini, F. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17283>
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. LPPM.
- Kiromah, A. (2018). *Analisis Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem (Pokok Bahasan Gaya dan Hukum Newton). 2–5.*
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98–106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Pajar, J., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Universitas, F., Volume, R., & Cetak, I. (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Peserta didik Kelas V Sd Negeri 002 Batu Bersurat Asnimar Sd Negeri 002 Batu Bersurat Pendahuluan 1*(November), 208–216.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Uswatun Khasanah. (2012). Pengaruh Pembelajaran Make A-Match dan Index Card Match Terhadap Pemahaman *Peserta didik* Kelas X SMA Institut Indonesia Semarang Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2(2). <https://www.neliti.com/id/publications/124523/pengaruh-pembelajaran-make-a-match-dan-index-card-match-terhadap-pemahaman-peserta-didik>