

Penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match* dalam pembelajaran materi tokoh sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam

Nurul Alif Hanifah¹, Ece Sukmana², Risa Marini³, Julia⁴, Ani Hernawati⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

¹hanifahnurulalif@gmail.com, ²nauranaufakembar23@gmail.com, ³nauranaufakembar23@gmail.com, ⁴juliantijuli319@gmail.com, ⁵hernawatiani0@gmail.com

Abstract

Based on observations conducted among fifth-grade students at SDN Karangpawulang, it was found that learning outcomes for the topic “Historical Figures During the Hindu, Buddhist, and Islamic Kingdoms” remained below the minimum passing score of 70. This was influenced by the students’ low motivation to participate in learning activities. This, in turn, was influenced by the teacher’s performance in the classroom. The learning strategies employed by the teacher failed to engage the students’ interest in learning. Based on these issues, a study was conducted by implementing the Active Learning Strategy known as the Index Card Match, with the aim of improving both the learning process and outcomes. The Index Card Match is an engaging active learning strategy; during its implementation, students are actively involved, and the activity includes games and quizzes. This study used the PTK method with a research design based on Kemmis and Taggart, consisting of planning, action, observation, and reflection. The research instruments used were observation guidelines, interviews, field notes, and student learning outcome tests. This research was conducted over three cycles. In Cycle I, 55% of students achieved mastery. In Cycle II, 70% of students achieved mastery. In Cycle III, 95% of students achieved mastery; the target was met in Cycle III. The target set is for 90% of students to achieve the minimum passing grade. Based on the research conducted, it can be concluded that the implementation of the Index Card Match active learning strategy can improve students’ learning outcomes on the topic of Historical Figures during the Hindu, Buddhist, and Islamic Periods.

Keywords: Active Learning Strategy 1, Index Card Match 2, Cognitive Learning Outcomes 3.

Abstrak

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Karangpawulang, terlihat bahwa hasil belajar pada materi Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam masih dibawah KKM yaitu 70. Hal tersebut dipengaruhi oleh rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kinerja guru dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik minat siswa untuk belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match, agar proses dan hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Index Card Match merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menyenangkan, dalam pelaksanaannya siswa benar-benar dilibatkan secara aktif serta terdapat game dan kuis didalamnya. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan desain penelitian mengacu kepada Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, wawancara, catatan lapangan, serta tes hasil belajarsiswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Pada siklus I 55% siswa mencapai ketuntasan. Pada siklus II 70% siswa mencapai ketuntasan. Pada siklus III 95% siswa mencapai ketuntasan., pada siklus III target tercapai. Target yang ditentukan yaitu 90% dari jumlah siswa mencapai KKM. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Aktif 1, Index Card Match 2, Hasil Belajar Kognitif 3.

1. Pendahuluan

Pembelajaran materi tokoh sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam pada pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Karangpawulang terdapat masalah pembelajaran yang berhubungan dengan dengan aktivitas siswa terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran masih sangat rendah. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat satu arah yakni dari guru ke siswa saja. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar yang dimiliki siswa rendah. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar berujung pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal tersebut menyebabkan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan 45 % dari jumlah siswa mencapai KKM sedangkan 55% belum mencapai KKM.

Berdasarkan data yang diperoleh, tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu aktif dalam pembelajaran yang diharapkan mampu memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*.

Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif untuk meninjau ulang (*Reviewing Strategis*). Menurut Silberman (2009, hlm. 240) "*Index Card Match* (Mencocokkan Kartu Indeks) adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran". Merujuk pada pendapat tersebut maka strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat diterapkan dalam berbagai matapelajaran dalam hal ini khususnya pada matapelajaran IPS. Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* hanya salah satu dari sekian banyak strategi pembelajaran aktif, *Index Card Match* merupakan salah satu strategi meninjau ulang materi pelajaran dengan cara yang aktif dan menyenangkan membuat strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi IPS, mengingat banyaknya materi pembelajaran IPS yang bersifat hafalan merasa perlu untuk dilakukannya peninjauan ulang untuk mengetahui paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut juga berguna untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Jika siswa memahami materi yang disampaikan maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan baik. Oleh karena itu strategi ini cocok sekali digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah kelebihan dari strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* sekaligus menjadi alasan peneliti untuk menggunakan pembelajaran ini.

Marwan (dalam Widayat, 2016, hlm 17) menyatakan bahwa kelebihan dalam *Index Card Match* adalah sebagai berikut: a) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar. b) Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. c) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. d) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar. e) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan dan pemain. Penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match* di kelas V SDN Karangpawulang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* efektif dalam meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2015) menunjukkan bahwa penerapan strategi *Index Card Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Suryodingratan II Yogyakarta mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Melalui penelitian tindakan kelas dua siklus, motivasi belajar meningkat dari skor rata-rata 2,83 menjadi 3,15, sedangkan prestasi belajar meningkat dari nilai rata-rata 60 pra-tindakan menjadi 80,23 pada siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa strategi tersebut dapat mengoptimalkan partisipasi siswa dan meningkatkan capaian akademik.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian eksperimen oleh Widayat (2016) pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan strategi Index Card Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat dari 31,184 menjadi 66,989, dengan nilai signifikan uji t sebesar $0,029 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi ini efektif memberikan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selain itu, Lusia (2013) melalui penelitian tindakan kelas pada pembelajaran matematika menemukan bahwa strategi Index Card Match dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara bertahap. Persentase aktivitas belajar meningkat dari 47,11% pada siklus I menjadi 75,12% pada siklus III. Hasil belajar siswa juga meningkat dari 59,67% pada siklus I menjadi 79,44% pada siklus III, dengan peningkatan ketuntasan belajar mencapai 88,89% pada siklus akhir. Penelitian lain oleh Luthfiana (2012) pada siswa kelas IV MIN Tirta Salam Magelang juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi belajar matematika melalui penerapan metode Index Card Match. Nilai rata-rata meningkat dari 60,36 pada pra-tindakan menjadi 77,36 pada siklus akhir. Ketuntasan belajar pun meningkat dari 35,71% menjadi 89,29%, menunjukkan efektivitas strategi ini dalam meningkatkan capaian belajar matematika.

Secara keseluruhan, keempat penelitian tersebut menunjukkan pola yang konsisten bahwa strategi pembelajaran aktif tipe Index Card Match mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan strategi Index Card Match sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, khususnya melalui pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat kembali dan meninjau ulang materi yang telah dipelajari melalui aktivitas mencari pasangan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara interaktif. Menurut Zaini, dkk (2008, hlm. 67), *Index Card Match* adalah strategi yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Meskipun demikian, strategi ini juga dapat digunakan untuk mempelajari materi baru asalkan peserta didik telah mempelajari topik tersebut terlebih dahulu. Pendapat serupa dikemukakan oleh Silberman (2009, hlm. 240) bahwa *Index Card Match* merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran melalui kegiatan berpasangan dan permainan kuis di kelas.

Langkah-langkah penerapan strategi ini menurut Silberman (2009, hlm. 240) meliputi: menulis pertanyaan dan jawaban pada kartu terpisah, mengocok kartu secara acak, membagikan kartu kepada siswa, meminta mereka menemukan pasangan yang sesuai, dan kemudian setiap pasangan menguji teman sekelas dengan membacakan pertanyaan dan jawabannya. Zaini, dkk (2008, hlm. 67) juga menjelaskan langkah-langkah serupa dengan menekankan pentingnya aktivitas berpasangan, menemukan pasangan kartu, serta kegiatan klarifikasi dan penarikan kesimpulan di akhir pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, strategi *Index Card Match* menuntut keterlibatan aktif seluruh siswa, sehingga guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun kelebihan strategi *Index Card Match* antara lain pembelajaran menjadi lebih menarik, menumbuhkan kegembiraan, menciptakan suasana belajar aktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Marwan dalam Widayat, 2016, hlm. 17; Prawira, Zulaikha, & Negara, 2014, hlm. 3; Wahyuningsih dalam Widayat, 2016, hlm. 17). Selain itu, strategi ini juga melatih kerja sama antar siswa. Namun, strategi ini memiliki kelemahan seperti membutuhkan waktu persiapan yang lama, pelaksanaan yang relatif panjang, serta adanya potensi ketidakseimbangan penilaian antara siswa aktif dan pasif (Wahyuningsih dalam Widayat, 2016, hlm. 17; Marwan dalam Widayat, 2016, hlm. 17). Secara teoritis, strategi *Index Card Match* sejalan dengan hakikat belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Rusman (2014, hlm. 1) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi terhadap

situasi di sekitar individu. Majid (2015, hlm. 33) menambahkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk menyesuaikan tingkah laku dalam meningkatkan kualitas hidup. Sementara itu, Sagala (2005, hlm. 13) menegaskan bahwa belajar adalah tindakan kompleks yang hanya dapat dialami oleh siswa itu sendiri. Dengan demikian, hakikat belajar mencakup upaya sadar individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya melalui pengalaman langsung dalam aktivitas pembelajaran. Strategi *Index Card Match* mencerminkan prinsip tersebut karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya.

Dalam sejarah kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam terdapat tokoh-tokoh penting yang berpengaruh. Tokoh sejarah kerajaan Hindu di Indonesia yaitu: a) Raja Mulawarman merupakan raja terbesar dari kerajaan Kutai. b) Raja Purnawarman merupakan raja terbesar dari kerajaan Tarumanegara. c) Raja Hayam Wuruk merupakan raja terbesar dari kerajaan Majapahit. d) Patih Gajah Mada merupakan panglima perang dari kerajaan Majapahit. Tokoh sejarah kerajaan Budha di Indonesia yaitu: a) Ratu Sima berasal dari Kerajaan Holing. Ia seorang pemimpin yang bijaksana. b) Raja Balaputradewa, di bawah kepemimpinannya kerajaan Sriwijaya menjadi kerajaan maritim yang kuat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain. Tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia yaitu: a) Sultan Iskandar Muda berasal dari Kerajaan Samudera Pasai. b) Raden Patah merupakan raja pertama dari kerajaan Demak. c) Sultan Agung merupakan raja yang paling tersohor dari Kerajaan Mataram Islam. d) Sultan Hasanudin merupakan raja dari Kerajaan Gowa Tallo (Kerajaan Makasar).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2015, hlm. 1) "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut".

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain penelitian model spiral yang mengacu pada Kemmis dan Taggart. Perencanaan yang digunakan Kemmis dan Taggart (dalam Wiriaatmaja, 2005, hlm. 66) menggunakan sistem spiral bahwa 'tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas dimulai dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*) dan perencanaan kembali'. Tahap perencanaan ini meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta instrumen yang akan digunakan untuk memperoleh data seperti format wawancara, format observasi, serta catatan lapangan. Selanjutnya adalah tahapan tindakan (*act*), dalam tahap ini dilakukan sebuah tindakan yang mengacu pada perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam rangka menyelesaikan masalah. Tahap selanjutnya yaitu pengamatan (*observe*), pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan itu dilakukan dengan mencatat keseluruhan proses yang terjadi dalam pembelajaran mulai dari kinerja guru sampai aktivitas siswa. Terakhir adalah tahap refleksi (*reflect*), tahapan ini merupakan tindak lanjut dari hasil pengamatan (*observe*) yang telah dilakukan sebelumnya, hasil pengamatan tersebut dijadikan sebagai bahan refleksi untuk melakukan tindakan selanjutnya. Jika hasil refleksi tersebut mengatakan perlu adanya perbaikan, maka dilakukan kembali perencanaan ulang, hal tersebut dilakukan hingga tindakan yang dilakukan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan kelas dengan penerapan model spiral yang mengacu pada Kemmis dan Taggart (*plan, act, observe, reflect dan perencanaan kembali*). Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

3.1.1 Data Awal

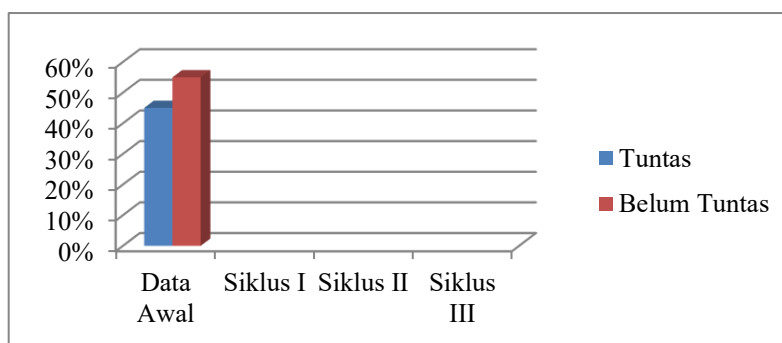
Berdasarkan data hasil observasi, wawancara, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam saat pengambilan data awal di kelas V SDN Karangpawulang masih rendah dan mengalami beberapa kendala. Berikut data hasil belajar siswa.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Belajar Siswa (Data Awal)

Banyak Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM	Keterangan	
	Rentang Nilai 0 - 100				Tuntas	Belum Tuntas
20	91	25	65	70	9 siswa (45%)	11 siswa (55%)

Dari tabel 4.1 mengenai pencapaian hasil belajar diperoleh data hanya 9 siswa yang nilainya mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, sedangkan 11 siswa lainnya masih memperoleh nilai dibawah KKM. Melihat kondisi tersebut pembelajaran yang telah berlangsung masih belum optimal karena baru 45% yang dapat mencapai nilai KKM, sedangkan 55% belum dapat mencapai KKM.

Berdasarkan tabel 4.1 hasil belajar siswa yang tuntas dan belum tuntas dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa Data Awal

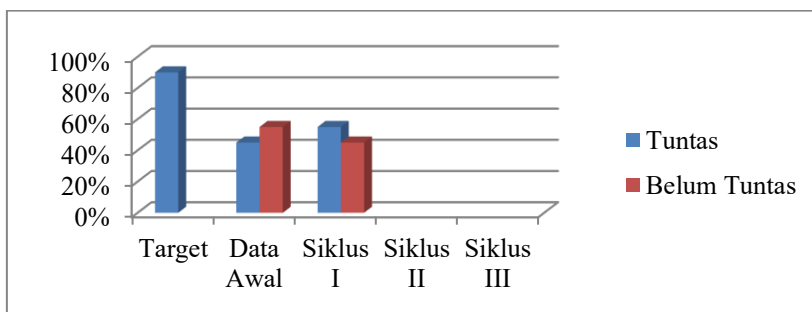
3.1.2. Hasil Siklus I

Data hasil pelaksanaan tindakan siklus I. Data diperoleh melalui pelaksanaan tes kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan essay mengenai Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam yang diberikan kepada siswa. Data hasil tindakan disajikan untuk memberikan informasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif Index Card Match. Berikut ini data hasil tes siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS materi Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

Tabel 2. Rangkuman Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Banyak Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM	Keterangan	
	Rentang Nilai 0 - 100				Tuntas	Belum Tuntas
20	89	26	78,8	70	11 siswa (55%)	9 siswa (45%)

Berdasarkan tabel 4.4 dari 20 siswa hanya 11 siswa atau 55% yang sudah mencapai KKM sedangkan 9 siswa tau 45% siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 26. Hal ini belum mencapai target yang ditentukan, sebagian siswa masih belum memahami materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam sehingga siswa belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal tersebut juga belum sesuai dengan target yang ditentukan dalam penelitian yaitu 90% siswa dari keseluruhan siswa mampu mencapai KKM. Namun, perolehan nilai pada data awal mengalami peningkatan pada siklus I ini. Berikut diagram hasil belajar siswa pada siklus I.



Gambar 2. Diagram Pencapaian Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I mangalami peningkatan sebanyak 10% dari data awal, namun belum mencapai target yang ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siklus I yaitu 55% siswa tuntas dan 45% belum tuntas, sedangkan target yng ditentukan adalah 90% dari seluruh siswa tuntas.

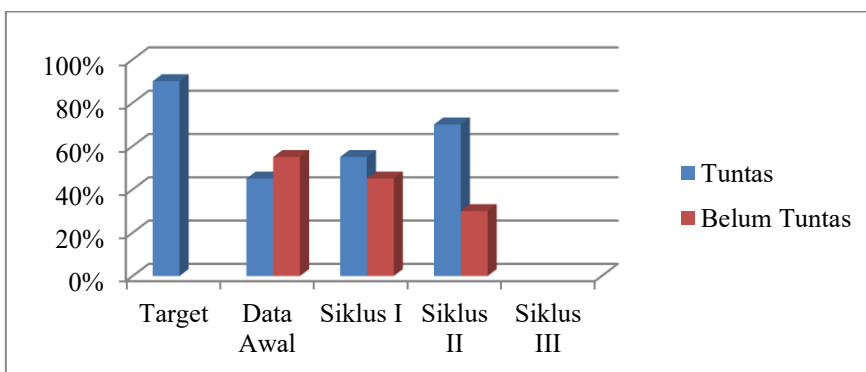
3.1.3. Hasil Siklus II

Data hasil pelaksanaan tindakan siklus II. Data diperoleh melalui pelaksanaan tes kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan essay mengenai Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam yang diberikan kepada siswa. Data hasil tindakan disajikan untuk memberikan informasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*. Berikut ini data hasil tes siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS materi Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

Tabel 3. Rangkuman Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Banyak Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM	Keterangan	
	Rentang Nilai 0 – 100				Tuntas	Belum Tuntas
20	100	42	80,9	70	14 siswa (70%)	6 siswa (30%)

Berdasarkan tabel 4.8 dari 20 siswa 14 siswa atau 70% sudah mencapai KKM sedangkan 6 siswa atau 30% siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 42. Hal ini belum mencapai target yang ditentukan, sebagian siswa masih belum memahami materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam sehingga siswa belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal tersebut juga belum sesuai dengan target yang ditentukan dalam penelitian yaitu 90% siswa dari keseluruhan siswa mampu mencapai KKM. Berikut diagram hasil belajar siswa pada siklus I.



Gambar 3. Diagram Pencapaian Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 20% dari siklus I, walaupun belum mencapai target yang ditentukan. Pada siklus II 70% dari seluruh siswa sudah dikatakan tuntas atau mencapai KKM dan 30% lainnya belum tuntas atau belum mencapai KKM sedangkan target yang ditentukan adalah 90% tuntas dari jumlah seluruh siswa.

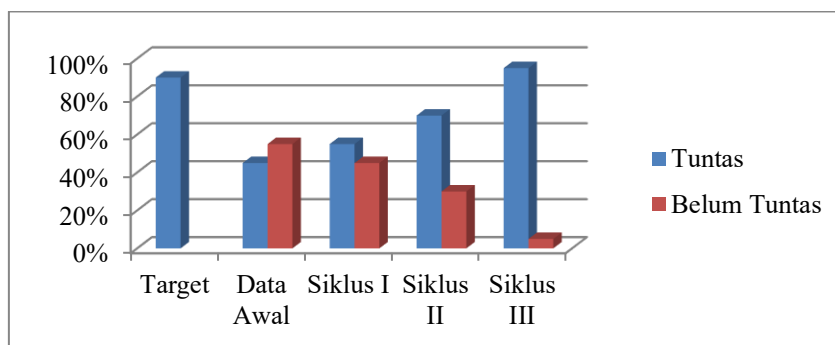
3.1.4. Hasil Siklus III

Data hasil pelaksanaan tindakan siklus III. Data diperoleh melalui pelaksanaan tes kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan essay mengenai Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam yang diberikan kepada siswa. Data hasil tindakan disajikan untuk memberikan informasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*. Berikut ini data hasil tes siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS materi Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

Tabel 4. Rangkuman Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

Banyak Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	KKM	Keterangan	
	Rentang Nilai 0 - 100				Tuntas	Belum Tuntas
20	100	58	90,8	70	18 siswa (95%)	1 siswa (5%)

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dari 20 siswa 18 siswa atau 95% mencapai KKM sedangkan 1 siswa atau 5% tidak mencapai KKM yangtelah ditentukan yaitu 70. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 58. Pada siklus III hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 90% siswa mencapai KKM, bahkan melebihi 5% dari target yang ditentukan. Berikut diagram hasil belajar siswa pada siklus I.



Gambar 4. Diagram Pencapaian Hasil Belajar Siswa Siklus III

Berdasarkan gambar diagram diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus III mengalami peningkatan 25% dari siklus II. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus III sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 90% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan, bahkan dalam siklus III jumlah yang siswa yang mencapai ketuntasan melebihi 5% dari target yang telah ditentukan.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi Tokoh Sejarah Masa Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam melalui penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*. Peningkatan tersebut terlihat secara konsisten mulai dari data awal, siklus I, siklus II, hingga siklus III.

Penelitian ini menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri atas tahapan *plan*, *act*, *observe*, dan *reflect*. Menurut mereka, penelitian tindakan kelas merupakan upaya sistematis guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus tindakan yang berkelanjutan. Tahapan refleksi sangat menentukan tindakan pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, setiap siklus yang dilakukan menghasilkan temuan baru yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Temuan menunjukkan bahwa proses perencanaan ulang (*re-planning*) setelah refleksi setiap siklus berdampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan perbaikan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat McTaggart (1991) yang menegaskan bahwa penelitian tindakan kelas memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan data nyata di kelas.

Strategi *Index Card Match* dipandang relevan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa harus aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan aktivitas bermakna. Piaget (1973) menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru, sementara Vygotsky (1978) menekankan pentingnya pembelajaran sosial dan zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*). Dalam konteks penelitian ini, aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban memaksa siswa untuk mengaktivasi pengetahuan awal, melakukan penalaran, berdiskusi, dan saling membimbing. Proses tersebut memungkinkan siswa bergerak dari kemampuan mandiri menuju kemampuan yang dibantu teman sebaya, sesuai dengan gagasan Vygotsky bahwa interaksi sosial mempercepat perkembangan kognitif.

Pada data awal, hanya 45% dari jumlah siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata 65. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih bersifat pasif dan belum memfasilitasi pemahaman mendalam siswa. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2009) bahwa hasil belajar rendah biasanya disebabkan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Setelah penerapan *Index Card Match* pertama kali, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 55% dengan rata-rata meningkat menjadi 78,8. Walaupun belum mencapai target 90%, terjadi peningkatan 10% dari data awal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif mulai memberikan dampak positif. Akan tetapi, siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan strategi baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce & Weil (2003) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran membutuhkan adaptasi bertahap sebelum menghasilkan perubahan signifikan. Pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70%, dengan rata-rata 80,9. Peningkatan 20% dari siklus I menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi efektif untuk mengatasi kendala sebelumnya. Perbaikan tindakan seperti pemberian contoh lebih jelas, pengelolaan waktu, dan pengarahan aturan permainan membuat siswa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik. Hal ini mendukung teori McTaggart bahwa siklus perbaikan berkelanjutan merupakan inti dari PTK yang efektif. Pada siklus III, target penelitian tercapai bahkan terlampaui. Sebanyak 95% dari jumlah siswa mencapai KKM, dengan rata-rata meningkat signifikan menjadi 90,8. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Index Card Match* secara konsisten mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, memotivasi siswa untuk memahami materi, menciptakan interaksi yang bermakna, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan soal. Hal ini menguatkan pandangan Slavin (2005) bahwa pembelajaran kooperatif dan aktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena siswa merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab bersama.

Dengan demikian penerapan Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan model spiral Kemmis dan McTaggart menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi Tokoh Sejarah Masa Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di kelas V SDN Karangpawulang. Peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap pada setiap siklus.

- a. Pada data awal, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 45% dengan rata-rata nilai 65, menunjukkan bahwa pembelajaran belum optimal dan sebagian besar siswa belum memahami materi.
- b. Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 55% dengan rata-rata 78,8, menandakan adanya dampak positif dari penerapan strategi pembelajaran aktif meskipun hasilnya belum memenuhi target.
- c. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan ketuntasan mencapai 70% dan rata-rata 80,9, sebagai hasil dari perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus sebelumnya.
- d. Pada siklus III, target penelitian tercapai, bahkan melampaui standar yang ditentukan. Ketuntasan belajar mencapai 95% dengan rata-rata 90,8, yang berarti strategi Index Card Match telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif Index Card Match dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memberikan dampak nyata pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, strategi Index Card Match layak dijadikan alternatif model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya yang menuntut pemahaman konsep secara aktif dan kolaboratif. Kesimpulannya harus menjelaskan hasil yang didapat, juga bisa dipetakan hasil perhitungan statistik. Kesimpulan dapat berupa paragraf, tetapi harus dalam bentuk poin dengan menggunakan penomoran agar memudahkan pembaca untuk memahami. Jenis huruf yang digunakan Times New Roman 11 point, spasinya 1.

5. Referensi

- Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50(2), 179–211.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arikunto, Dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. George Washington University.
- Hasnatul, Luthfiana. (2012). Penggunaan Metode Active Learning “Indeks Card Match” Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Skripsi. [Online]. Diakses Dari <http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/10352/1/Bab%20i,%20iv,%20daftar%20pustaka.Pdf>
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2003). *Models of teaching* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Majid, Abdul. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- McTaggart, R. (1991). Principles for participatory action research. *Adult Education Quarterly*, 41(3), 168–187.
- Paramita, Lusita. (2013). Penerapan Strategi Indeks Card Match untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika. [Online]. Diakses Dari <http://Download.Portalgaruda.Org/Article.Php?Article=288959&Val=7239&Title=Penerapan%20strategi%20index%20card%20match%20untuk%20meningkatkan%20aktivitas%20dan%20hasil%20belajar%20matematika>
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers.
- Prawira, P., Zulaikha, Siti & Oka Negara. (2014). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal*. Vol. 2, No. 1, Hlm. 3
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Grafindo Persada
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Theresia. (2015). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Indeks Card Match untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. [Online]. Diakses Dari [Http://Eprints.Uny.Ac.Id/26474/1/Skripsi_Theresia%20sutanti_11108244092.Pdf](http://Eprints.Uny.Ac.Id/26474/1/Skripsi_Theresia%20sutanti_11108244092.Pdf)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widayat, Beni. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Indeks Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn*. [Online]. Diakses Dari [Http://Digilib.Unila.Ac.Id/21760/3/Skripsi%20tanpa%20bab%20pembahasan.Pdf](http://Digilib.Unila.Ac.Id/21760/3/Skripsi%20tanpa%20bab%20pembahasan.Pdf)
- Wiriaatmaja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rostakarya
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani