

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MELALUI STRATEGI *INDEX CARD MATCH*

EFFORT TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN HISTORY SUBJECTS THROUGH INDEX CARD MATCH

Zumiliah Hadrann¹ dan Desma Yulia²

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau Kepulauan, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

Zumii0510@gmail.com¹, desmayulia48@gmail.com²

ABSTRACT

The problem of this research namely that the teacher still uses the method that has not varied, therefore the students tend to be passive, on the other hand the students will be bored in learning history because the learning process only listening, recording, and memorizing. Another problem is the absence to learn this can be seen from student learning outcomes under the KKM. The purpose of this study in accordance with the formulation of the problem then this research aims to determine student learning outcomes with the implementation of index card match strategy class X IPS Nahdlatul Wathan. This research uses quantitative research with a classroom action approach (PTK) using two cycles. This study uses index card match strategy. Objects in the study are various activities that occur in the classroom during the learning process. The research process is carried out in two cycles each cycle consists of four stages namely (1) planning action, (2) implementation of the action, (3) observation (observation), (4) reflection. The results of this study indicate that using the index card match strategy can improve student learning outcomes. Based on the results of research conducted over two cycles, then the end of this study concluded that the pre-action student learning outcomes were only 5 students (68,75%) and in the second cycle increased to 16 students (100%). The increase occurred after the teacher conducted and index card match strategy on history learning. Thus it can be concluded that the application of the index card match strategy can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Index Card Match Strategy, MA Nahdlatul Wathan Batam.*

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah guru masih menggunakan metode yang belum bervariasi sehingga siswa cenderung pasif, disisi lain siswa merasa bosan dalam belajar sejarah karena proses pembelajaran hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Masalah lain ialah kurangnya minat belajar siswa untuk belajar hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dibawah KKM. Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan adanya penerapan strategi index card match dikelas X IPS MA Nahdlatul Wathan Batam. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Objek dalam penelitian ini adalah siswa dalam berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama berlangsungnya proses pembelajaran. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan (observasi), (4) refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi index card match dapat meningkatkan hasil belajar sejarah. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa pra tindakan hanya 5 siswa (31,25%), pada siklus I yang tuntas sebanyak 11 siswa (68,75%) dan pada siklus II meningkat menjadi 16 siswa (100%). Peningkatan itu terjadi setelah guru melakukan strategi index card match pada pembelajaran sejarah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan strategi index card match dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata kunci: *Hasil Belajar, Strategi Index Card Match, MA Nahdlatul Wathan Batam*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Guru masih menggunakan metode yang belum bervariasi seperti menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Di sisi lain siswa merasa bosan dalam belajar sejarah karena proses pembelajaran hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal. Masalah lainnya adalah kurangnya keinginan siswa untuk belajar, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1. Nilai rata-rata tengah semester siswa kelas X IPS pada mata pelajaran sejarah semester genap tahun pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Total Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata	Jumlah siswa		Persentase	
					Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	X	16	70	60	6	10	40%	60%

Sumber: guru mata pelajaran Sejarah

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya ialah dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*. *Index card match* adalah bentuk pelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pasangan dengan jawaban. Dengan strategi ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima. Dalam strategi pembelajaran *index card match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Strategi pembelajaran *index card match* memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Hamruni, 2011: 1). Menurut Kozma (dalam Hamruni, 2011: 2) secara umum strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Dick (dalam Hamruni, 2011: 3) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu

peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Seorang guru pasti akan menerapkan strategi pembelajaran yang baik untuk peserta didiknya agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Dari beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Rencana yang dimaksud termasuk penggunaan model, metode, media dan segala sesuatu yang menunjang proses pembelajaran sehingga tercapai proses pembelajaran yang dicapai.

Strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi pembelajaran aktif agar siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, menarik dan mencerdaskan dalam belajar. Dalam pembelajaran tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, tapi berpindah-pindah, berkolaborasi, dan berfikir keras. Belajar secara aktif akan membantu siswa dalam meningkatkan teknik dan kemampuan mendengar, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan materi pelajaran yang dipelajari siswa lain (Hamruni, 2011: 155).

Dari berbagai macam strategi pembelajaran aktif guru mampu membuat suasana lebih semangat dan siswa dapat lebih aktif dengan strategi pembelajaran *index card match*. *Index card match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Menurut Zaini (dalam Mustikasari, 2014: 38) pembelajaran *index card match* (mencari pasangan) adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Senada dengan pendapat di atas Silbirman (dalam Mustikasari, 2014: 38) mengemukakan, *index card match* adalah cara menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran karena memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas. Berdasarkan pendapat tersebut, strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Kelebihan dan kekurangan index card march

Marwan (dalam Irwandi, 2015: 16) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan *index card match*. *Kelebihan index card match* adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
2. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

4. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
5. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Sedangkan kekurangannya adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
3. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Abdurrahman (dalam Parhusip, 2015: 21) menjelaskan hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Kemudian Bloom (dalam Suprijono, 2013: 6) mengungkapkan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sementara Lingren (dalam Suprijono, 2013: 7) memaparkan hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Jerome Bruner (dalam Wahap, 2015: 52) menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara yang disebut *discovery learning* yaitu, murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermakna. Dengan belajar penemuan mendorong siswa untuk aktif dan memberikan semangat dalam belajar sehingga melatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan suatu permasalahan.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti secara langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2014: 3). Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain penelitian Model Kurt Lewin. Ada empat komponen yang dikenalkan

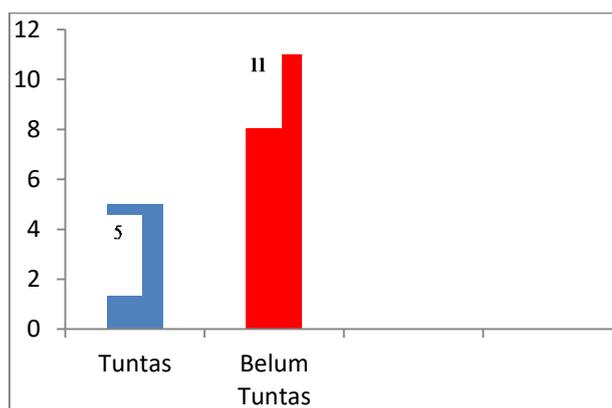
dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Instrument penelitian digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card march*. Dalam hal ini lembar hasil belajar berupa kartu yang berisikan soal dan jawaban yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator yang dicapai dan telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bidang studi. Penelitian ini dirancang sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang melibatkan kerjasama guru mata pelajaran sejarah untuk melakukan penelitian secara bersama-sama. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses penelitian tindakan kelas ini memiliki tahapan kegiatan yang terdiri dari dua siklus atau lebih tergantung dalam implementasinya.

Lembar observasi merupakan langkah pertama setelah dibuat peneliti untuk memudahkan dalam menganalisa data dan mencatat secara sistematis mengenai tingkah laku individu atau berkelompok secara langsung. Lembar observasi dilakukan dalam beberapa siklus sampai data yang ingin diperoleh peneliti lengkap. Data yang diperoleh dari peneliti ini adalah sebuah informasi yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi *index card match*. Data yang diperoleh meliputi data sekolah, data siswa dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

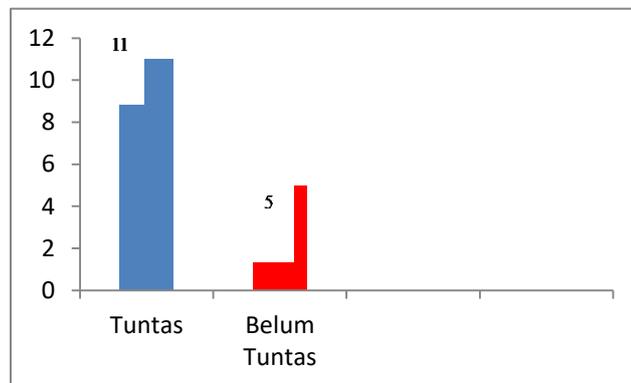
Hasil Penelitian



Gambar 1. Hasil belajar siswa pra tindakan pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS

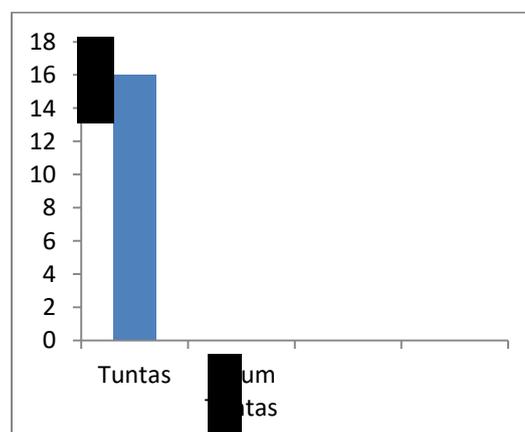
Gambar 1 menunjukkan hasil belajar siswa pada pra-perlakuan. Berdasarkan gambar 1 dapat diamati bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimal 70 tergolong masih rendah, yaitu hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 31,25% siswa yang mencapai nilai di atas 70

dan sisanya 68,75% mendapatkan nilai di bawah 70. Dengan demikian diperlukan tindakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan strategi *index card match*.



Gambar 2. Hasil belajar siklus I pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS

Gambar 2 menunjukkan hasil belajar siswa setelah penerapan siklus pertama. Berdasarkan gambar 2 dapat diamati bahwa terdapat penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dalam belajar dari 11 siswa (68,75%) menjadi 5 siswa (31,25%). Sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 5 siswa (31,25%) menjadi 11 siswa (68,75%). Oleh karena masih terdapat siswa yang belum tuntas dalam belajar maka peneliti melanjutkan ke siklus selanjutnya.



Gambar 3. Hasil belajar siklus 2 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS

Pada gambar 3 dapat diamati bahwa jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 11 siswa menjadi 0 siswa. Sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar mengalami peningkatan dari 5 siswa menjadi 16 siswa. Pada siklus kedua ini, persentase ketuntasan sudah mencapai 100%. Dengan demikian, penelitian dicukupkan pada siklus 2 karena sudah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkan dengan kondisi semua siswa sudah mencapai ketuntasan belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X IPS MA Nahdlatul Wathan, diketahui bahwa dengan menerapkan strategi *index card match* dalam pembelajaran sejarah sebagai permainan pencocokan kartu indeks dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Permainan pencocokan kartu *index* ini juga menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat Hamruni (2012: 162) yang mengatakan bahwa *index card match* atau pencocokan kartu *index* adalah “cara yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran”. Dalam meningkatkan hasil belajar, siswa harus aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu sesuai dengan teori belajar menurut Jerome Bruner (dalam Wahap, 2015:52) yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas.

Peran guru dalam menerapkan strategi *index card match* juga menentukan keberhasilan penelitian ini terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I kinerja guru dalam menerapkan strategi *index card match* sudah baik, namun masih ada beberapa aspek dalam lembar observasi yang belum dilaksanakan oleh guru. Setelah diadakan refleksi pada siklus I, maka guru memperbaiki kinerja pada siklus II. Semua aspek yang terdapat dalam lembar observasi dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, bahwa rata-rata awal diambil hasil penilaian sebelum peneliti melakukan tindakan sebesar 67,81% dimana KKM mata pelajaran sejarah adalah 70, maka dari itu hasil belajar siswa kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dari 16 siswa, terdapat 11 siswa yang mendapat nilai di bawah 70 (sebanyak 68,75%), sedangkan yang memperoleh nilai di atas 70 hanya 5 siswa (31,25%).

Penerapan strategi *index card match* dalam proses pembelajaran sejarah kelas X IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus II nilai hasil siswa adalah 100% terjadi peningkatan nilai dibandingkan sebelum melakukan penerapan strategi *index card match*. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan setelah melakukan strategi *index card match* terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar lebih tinggi setelah dilakukan tindakan dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS MA Nahdlatul Wathan Tahun Pelajaran 2017/2018.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa sebelum tindakan dilakukan hanya 5 orang (31,25%) dari total 16 siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan strategi *index card match* pada siklus I yang sebanyak 11 siswa (68,75%) mencapai ketuntasan. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 16 siswa (100% mencapai ketuntasan). Karena lebih dari 70% dari total jumlah siswa sudah mencapai ketuntasan, maka penerapan strategi *index card match* pada pembelajaran sejarah di kelas X IPS Nahdhatul Wathan dikatakan berhasil.

REFERENSI

- Aunurahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Asep Jihad. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Media
- Arikunto Suharsimi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S.B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faturrahman, dkk. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandani
- Hanafiah, dkk. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Irwandi. (2015). *Meningkatkan Prestasi Belajar Mufradat Melalui Strategi Index Card Match Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, 16, 178-314-1-SM.
- Kusuma Tri Septiana. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Index Card Match di Kelas V SDN Brosot*. Yogyakarta: Skripsi program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas Yogyakarta.
- Munawaroh, (2012). *Panduan Memahami Metodologi Penelitian*. Jawa Timur: Intemedia.
- Mustikasari, F.D., Suratno., & Wahyuni Dwi. (2014). *Penerapan Strategi Index Card Match Dengan Teknik Mind Mapping Dalam Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X.E Man 2 Jember Tahun 2012/2013*, 38, 721-1-137-1-10-20140902.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Wali Pers
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutikno. (2014). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Holitiska
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sutanti Theresia, (2015). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Yogyakarta.
- Triwiyanto Teguh, (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Hadrann dan Yulia: Upaya meningkatkan hasil belajar siswa...

Widayat, Beni. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Semester Genap Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016*. Bandar Lampung: Skripsi Program Studi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Wahap Rohmanila. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Zaini Hisyam, B.M. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD