

**Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam dengan Metode
Index Card Match pada Siswa Kelas VI SDN 2 Tanak Awu
Tahun Pelajaran 2018/2019**

Nurul Hidayah

Guru Kelas SDN 2 Tanak Awu Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah

Abstrak. Penelitian ini adalah merupakan penelitian tindakan kelas (*class action reseach*) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 2 Tanak Awu pada Mata pelajaran IPS materi Gejala Alam Tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *index card machk* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan guru. Dari hasil pengolahan nilai pada siklus I hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Gejala Alam belum maksimal dari hasil tes diperoleh nilai rata – rata sebesar 66 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau persentase sebesar 51%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau persentase sebesar 49%, dengan demikian belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan belajar baru mencapai 51% .Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 51% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar $\geq 80\%$. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum terbiasa diajarkan dengan Metode Index Card Match Siklus II nilai rata – rata diperoleh sebesar 77 persentase siswa yang tuntas belajar sebanyak 92% atau sebanyak 36 siswa tuntas belajar dan persentase siswa dari 39 siswa yang menjadi sasaran penelitian. Melihat data yang diperoleh pada siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata –rata sebesar 66 meningkat pada siklus II menjadi 73 terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 7 poin. Kemudian jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 orang atau persentase sebesar 51% meningkat pada siklus II menjadi 36 orang siswa yang tuntas atau persentase sebesar 92% meningkat 41 poin dari siklus I, maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan Metode Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam di Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Kecamatan Pujut Tahun Pelajaran 2018 / 2019

Kata Kunci: *Metode index Card Mach, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan dapat berlangsung di dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha yang dianggap penting guna menjaga keselamatan bangsa dan negara.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan adalah tuntunan di dalam tubuh anak-anak. Adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Haryanto, 2012). Untuk mencapai semua itu

diperlukan adanya kerjasama yang baik antara keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Bahkan karena sangat pentingnya dalam hal masalah pendidikan, pemerintah sangat mengapresiasi sehingga lahir UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistm pendidikan nasional

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi efesiensi menejemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Peningkatan kualitas pendidikan disekolah dapat di tempuh dengan berbagai cara, antara lain:perubahan kurikulum,sebagai ujud peran pemerintah peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran, efektivitas metode pembelajaran, peningkatan sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai.

Selama ini proses pembelajaran di lingkungan SD/MI masih menganut metode pembelajaran konvensional, yaitu proses pembelajaran berpusat pada guru dan selama itu pada kemampuan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar tidak tampak. Pembelajaran konvensional menganggap guru adalah Satu-satunya sumber belajar yang serba tahu. Hal ini di perkuat oleh peengalaman peeneliti selama mengajar setiap pelajaran di mulai banyak siswa yang berbicara sendiri dan kelihatan sekali mereka merasa bosan dengan metode yang selama ini diterapkan

Hal ini diduga akan mempengaruhi aktifitas belajar siswa di dalam kelas sehingga berdampak pada hasil belajar, ternyata setelah pelaksanaan ulangan harian, menunjukkan bahwa dari 39 siswa hanya 24 siswa atau 62% yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 15 orang atau persentase sebesar 38% dalam mencapai Ketuntasan Minimal yang ditetapkan SDN 2 Tanak Awu Tahun pelajaran 2018/2019 yaitu 70 untuk mata Pelajaran IPS dengan ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Dari hasil ulangan tersebut ternyata penyebab rendahnya hasil belajar dan pencapai KKM karen dalam PBM masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran atau kurangusias dalam PBM, faktor lain juga tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, jadi siswa merasa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran hanya guru saja yang aktif.

Untuk itu guru dalam pelajaran IPS, Perlu melakukan pemilihan metode yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu , guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman proses belajar bagi siswa,oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan pembelajaran inovatif dengan

menggunakan penerapan metode *index card match* sesuai penerapan misi Konsep pembelajaran inovatif dengan penerapan *index card match* akan mendorong guru dan peserta didik melaksanakan praktik pembelajaran secara aktif dan kreatif sehingga dapat di harapkan tercapainya peningkatan hasil dalam pembelajaran.

Dengan demikian mereka akan menemukan suasana yang menyenangkan sehingga keberhasilan pembelajaran diharapkan dapat lebih maksimal. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam dengan Metode *Index Card Match* pada Siswa Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Tahun pelajaran 2018/2019

Rumusan Masalah

Adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam dengan Metode *Index Card Match* pada Siswa Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Tahun Pelajaran 2018 /2019?.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam dengan Metode *Index Card Match* pada Siswa Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Tahun pelajaran 2018/2019”.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara praktis dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa tentang penerapan metode *index card match* dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Sebagai masukan yang positif bagi SDN 2 Tanak agar dapat meningkatkan kualitas pengelolaan kelas atau dapat memberikan masukan kepada guru-guru yang lain untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran *index card match*

KAJIAN PUSTAKA

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Departemen Agama, 2004:77). Sedangkan menurut Rasimin (2012:11) IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, dimana dalam kajiannya mengintegrasikan bidang- bidang ilmu- ilmu sosial dan humaniora.

Menurut Ahmadi (2007:34) IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah (elementary and secondary school).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan pengertian IPS adalah suatu disiplin ilmu sosial atau bidang kajian sosial kemasyarakatan yang mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Bidang kajian IPS adalah mempelajari kehidupan manusia dan interaksinya dalam kehidupan yang ada pada lingkungan masyarakat.

Fungsi dan Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Secara umum tujuan IPS adalah sebagai berikut : (a) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, (b) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) Sistem sosial dan budaya, (b) Manusia, tempat, dan lingkungan, (c) Perilaku ekonomi, dan kesejahteraan, (d) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Sistem berbangsa dan bernegara.

Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena kebetulan (Mulyati, 2005:5).

Seseorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah

mengikuti proses belajar (Sam's, 2011:33). Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.

Susanto (2013:5) membagi ke dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-tujuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan motorik dan memanipulasi bahan atau objek (Sam's, 2005:35). Hasil belajar dalam ranah kognitif menurut Susanto (2013:5) ini secara rinci mencakup kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari peserta didik.

Beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa berupa keterampilan yang dinyatakan dalam penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar

Hasil belajar kaitan erat dengan proses belajar sehingga faktor yang mempengaruhi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Seperti apa yang diutarakan oleh Suryabrata, 2004 (dalam Sriyanti, 2009:23), secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Alat untuk Mengukur Hasil Belajar

Menurut pengertian umum, alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien (Mustaqim, 2005:170). Adapun Arikunto membagi alat evaluasi menjadi 2 macam, yaitu : tes dan non tes (1995:23).

Metode Pembelajaran

Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran (Sudjana, 2005:76). Metode pembelajaran cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Wina Sanjaya, 2008:147). Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Menurut Abdurrahman Ginting, (2008:42) metode pembelajaran dapat diartikan cara atau

pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Abu Ahmadi dan Joko Tri Prastya, 2005:52).

Dalam kenyataannya, cara atau metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Khusus metode pembelajaran di kelas, efektifitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri.

Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Cepat lambatnya peserta didik dalam belajar IPS sangat erat kaitannya dengan metode yang dipakai karena berpengaruh dengan cocok apa tidaknya metode itu diterapkan. Suatu metode mempunyai cara-cara yang berbeda dengan metode yang lain sehingga harus melihat lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat. Oleh karena itu salah satu yang bertanggung jawab dalam pendidikan adalah guru.

Index Card Match

Index Card Match adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan quiz kepada lawan sekelas (Mel. Silberman, 2001:232). *Index Card Match* merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk mengkaji materi pembelajaran. Para peserta bermain dalam sebuah kuis dan berpasangan (Mel. Silberman, 2010:246)

Salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran *Index Card Match* (pencocokan kartu indeks). *Index Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan) (Mel. Silberman, 2006:250)

Metode *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini

dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2006:250) salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak dilihat dari aktivitas belajar siswa, siswa yang mendapat pelajaran dengan menggunakan metode *index card match* akan lebih aktif dan bergairah dalam belajar.

Hal yang sama terjadi pada indikator bentuk pembelajaran, metode *index card match* dalam penggunaannya menunjukkan interaksi banyak arah antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam kadar yang intensif serta suasana kelas yang harmonis.

Langkah-langkah dalam Membuat *Index Card Match*

1. Tulislah dalam kartu indeks terpisah nama teknik/atau konsep yang telah dipelajari pada sesi pelatihan (misalnya, "diskusi *fish bowl*"). Buatlah kartu-kartu tersebut sebanyak setengah jumlah peserta.
2. Pada kartu lain yang terpisah, tulislah definisi yang tepat atau contoh-contoh yang jelas tentang teknik dan konsep tersebut. Misalnya, diskusi *fish bowl* adalah "cara untuk mengadakan diskusi kelompok kecil dalam lingkup kelompok besar".
3. Gabungkan dua kelompok kartu tersebut dan kocoklah beberapa kali sehingga teracak sempurna.
4. Bagikan satu kartu pada setiap peserta. Jelaskan pada mereka bahwa ini adalah permainan mencocokkan kartu. Seagian

peserta memegang kartu yang bertuliskan nama teknik atau konsep yang dipelajari dalam sesi pelatihan, dan sebagian peserta lainnya memegang kartu bertuliskan definisi atau contoh-contohnya.

5. Seluruh para peserta menemukan pasangan kartunya. Apabila sudah terbentuk pasangan-pasangan, mintalah setiap pasangan untuk duduk bersebelahan. (beri tahu mereka untuk tidak membuka kartu masing- masing.
6. Apabila semua pasangan (dengan kartu-kartunya yang telah berpasangan) sudah duduk, salah satu anggota pasangan menanyakan pada semua peserta lain tentang teknik atau konsep yang ada di kartu mereka, dengan cara membacakan definisi atau contoh-contohnya.

Kelebihan dan kelemahan *Index Card Match*

Kelebihan Metode Pembelajaran *Index Card Match* ;Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan dalam kegiatan belajar mengajar,Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, Mampu meningkatkan hasil belajar siswamencapai taraf kesuksesan belajar.

Kelemahan Metode Pembelajaran *Index Card Match*; Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan presntasi, Guru harus meluangkan waktu yang lebih, Lama untuk membuat persiapan., Guru harus memiliki jiwa demokratis dan eterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas, Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas

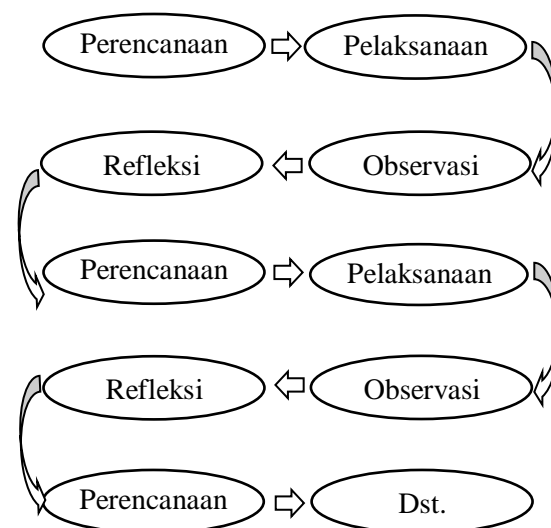
METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kolaboratif, dimana peneliti bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru kelas. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang

berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (2009:14) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi. Siklus ini berlanjut dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

Desain Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (2008:14), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Alur PTK
Tempat ,Waktu, dan Subyek Penelitian
Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN 2 Tanak Awu Tahun Pelajaran 2018/2019, pada siswa kelas IV dengan jumlah 39 orang terdiri atas laki 18 orang dan perempuan 21 orang

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis dekriptif

kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap siklus nya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis paa setiap akhir siklus . Analisi ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumla semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk ketuntasan belajar Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2018 yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 70% atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar apa bila di kelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 80%. (Krm SDN 2 Tanak Awu 2018)

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Prosentase ketuntasan kelas

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian yang diperoleh adalah data tes formatif siswa pada setiap siklus, Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan Metode *Index Card Match*

Siklus I

Untuk memperoleh gambaran dari hail penelitian diperlukan data. Data tersebut adalah sejumlah fakta yang digunakan sebagai sumber atau masukan untuk menentukan kesimpulan. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif siklus 1 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan Data hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Gejala alam belum maksimal dari hasil tes diperoleh nilai rata – rata sebesar 66 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau persentase sebesar 51%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau persentase sebesar 49% dari 39 siswa, maka dengan demikian belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan belajar baru mencapai 51 % .Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 51% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar ≥ 80 % . Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum terbiasa diajarkan dengan Metode *Index Card Match*

Siklus II

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Perbaikan Pembelajaran 2, LKS, 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif 2 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif 2. Adapun data hasil penelitian pada siklus 2 adalah nilai rata – rata diperoleh sebesar 73 persentase siswa yang tuntas belajar sebanyak 92 % atau sebanyak 36 dari 39 jumlah siswa keseluruhan. dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 8 % atau 3 orang siswa tidak tuntas karena kurang perhatian ketika proses belajar mengajar lebih banyak main – main. Dengan demikian ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai yaitu sebesar ≥ 80 % .Hal ini disebabkan karena siswa sudah paham

dengan metode yang digunakan guru dengan menerapkan Metode *Index Card Match*

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *index card match* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan guru.

Siklus I hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Gejala Alam alam belum maksimal dari hasil tes diperoleh nilai rata – rata sebesar 66 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau persentase sebesar 51%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau persentase sebesar 49%, dengan demikian belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan belajar baru mencapai 51%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 51% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar $\geq 80\%$. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum terbiasa diajarkan dengan Metode *Index Card Match*

Siklus II nilai rata – rata diperoleh sebesar 77 persentase siswa yang tuntas belajar sebanyak 92 % atau sebanyak 36 siswa tuntas belajar dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 8 % atau 3 orang siswa tidak tuntas dari 39 siswa yang menjadi sasaran penelitian.

Melihat data yang diperoleh pada siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 66 meningkat pada siklus II menjadi 73 terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 7 poin. Kemudian jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 orang atau persentase sebesar 51% meningkat pada siklus II menjadi 36 orang siswa yang tuntas atau persentase sebesar 92% meningkat 41 poin dari siklus I, maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan Metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi

gejala alam di Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Kecamatan Pujut Tahun Pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 39 siswa. Penelitian ini bertempat di SDN 2 Tanak Awu Desa Tanak Awu pada Semester I tahun pelajaran 2018/2019. Dengan Hasil Penelitian sebagai berikut; data yang diperoleh pada siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 66 meningkat pada siklus II menjadi 73 terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 7 poin. Kemudian jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 orang atau persentase sebesar 51% meningkat pada siklus II menjadi 36 orang siswa yang tuntas atau persentase sebesar 92% meningkat 41 poin dari siklus I, maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan Metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam di Kelas VI SDN 2 Tanak Awu Kecamatan Pujut Tahun Pelajaran 2018 / 2018

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. Ilmu Sosial Dasar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prastya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Galia Indonesia.
- Departemen Agama. 2004. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. J: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.

- Haryanto. 2012. *Pengertian Pendidikan Menurut Ahli, (Online)*,
- Mel. Silberman. 2001. *Aktive Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset. Semarang.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Rasimin. 2012. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publising.
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A.M, 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Cara Belajar Siswa Aktif-Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprijono, Agus. 2007. *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmadi. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwandi, Sarwiji, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Usman, Moh. Uzer, dan Lilis Setiawati. 2003. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.