

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI GERAK PADA TUMBUHAN

U Rodiyah^{1)a)}, Fitri Oviyanti²⁾, Yustina Hapida³⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Biologi, Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang
Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

²⁾Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang
Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

³⁾Prodi Pendidikan Biologi, Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang
Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

a) umhiesaja@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning strategy Index Card Match on student learning activities on the material plants movement system in VIII class. Subjects in this study came from 2 classes include VIII.1 and VIII. 2 The research method used in this research is quasi experimental design method with Pretest-Posttest Control Group Design Design. Sampling technique is using non probability sampling technique. Instrument that is used in this research is observation sheet to measure student activity, the test to measure student learning result as supporting data. The result of this research shows that there is influence of student activity using index card match strategy. This can be seen in the students' learning activity in the experimental class at 72%, while the control class 55%. In the second meeting in the experimental class was increased by 82%, while the control class was 66%. The average value of post test in the experimental class is 85,31 while the mean posttest of the control class is 73,57.

Keywords: *learning strategy, index card match, learning activity, plant movement system*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang aktif yaitu siswa terlibat aktif dalam kegiatan untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. sebaliknya siswa tidak diharapkan pasif atau hanya menerima materi dari guru saja. Melainkan siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional. Keaktifan siswa adalah kegiatan belajar siswa untuk selalu aktif memproses mengolah perorehan belajarnya dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Uno, 2012). Sardiman (2006) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pada kegiatan belajar keduanya saling berkaitan, aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2009). Banyak sekali model, strategi, serta metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar yang berhubungan dengan aktivitas belajar siswa adalah memilih strategi pembelajaran aktif. Salah

salah satu strategi pembelajaran aktif adalah tipe *Index Card Match*. Alasan pemilihan strategi *index card match* karena melalui strategi ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi menyenangkan, siswa memiliki tanggung jawab yang lebih, tanpa harus banyak melibatkan guru.

Strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah siswa 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 (Silberman, 2009).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experimental design* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest*

Control Group Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIII.1 berjumlah 35 orang siswa dan VIII.2 berjumlah 35 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data statistik menunjukkan persentase aktivitas siswa dalam dua kali pertemuan disajikan Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pertemuan 1

No	Indikator	Persentase (%) Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	<i>Aktivitas Visual</i>	70%	69%
2.	<i>Aktivitas Oral</i>	64%	51%
3.	<i>Aktivitas Listening</i>	82%	51%
4.	<i>Aktivitas Motor</i>	85%	54%
5.	<i>Aktivitas Mental</i>	49%	45%
6.	<i>Aktivitas Emotional</i>	86%	69%
Rata-rata persentase per indikator		73%	57%
Rata-rata persentase siswa		72%	55%
Kriteria Keaktifan Siswa		Aktif	Cukup Aktif

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 di kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Index Card Match* lebih tinggi daripada di

kelas kontrol. Rata-rata persentase siswa kelas eksperimen 73% termasuk pada kriteria aktif sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56% termasuk pada kriteria yang cukup aktif.

Tabel 2. Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pertemuan 2

No	Indikator	Persentase (%) Kelas:	
		Eksperimen	Kontrol
1.	<i>Visual Activities</i>	87	69
2.	<i>Oral activities</i>	75	59
3.	<i>Listening activities</i>	86	62
4.	<i>Motor activities</i>	88	66
5.	<i>Mental activities</i>	75	57
6.	<i>Emotional activities</i>	94	70
Rata-rata persentase per indikator		84%	64%
Rata-rata persentase siswa		82%	66%
Kriteria Keaktifan Siswa		Sangat Aktif	Cukup Aktif

Berdasarkan Tabel 2 pada pertemuan 2 ini siswa kelas eksperimen terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dibandingkan pada pertemuan pertama. Hal tersebut terlihat dari hasil rata-rata persentase siswa kelas eksperimen 82% termasuk pada kriteria sangat aktif, sedangkan kelas kontrol sebesar 66% cukup aktif. Berdasarkan hasil persentase aktivitas siswa per indikator pun meningkatkan yaitu 84%, sedangkan kelas kontrol 64%.

Strategi pembelajaran aktif *index card match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena

siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada penelitian Sarah (2013) membuktikan bahwa strategi pembelajaran aktif *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Peningkatan ini juga diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan rata-rata keaktifan siswa dengan persentase mencapai 88,57% termasuk kategori sangat aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh strategi *index card match* terhadap aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *index card match* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari data analisis lembar observasi pada kelas eksperimen sebesar 82%, sedangkan kelas kontrol 66%. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 85,31. Hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 73,57. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran aktif *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Uno, H. B., dan Mohammad, N. 2012. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Sardiman A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [3] Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (diterjemahkan oleh: Sarjuli, dkk.). Yogyakarta : Insan Madani.