

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS MELALUI METODE *INDEX CARD MATCH* DI KELAS 7A PADA
SMP NEGERI 1 ANGGANA**

NURHANIAH

SMP Negeri 1 Anggana

e-mail: nurhaniah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS melalui metode *Index Card Match* di kelas 7A pada SMP Negeri 1 Anggana. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode *Index Card Match*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa kelas 7A yakni 33 orang siswa yang terdiri dari 18 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes tulis dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengamatan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan pembahasan dan analisis data membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan kartu *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam pada peserta didik kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu Pada siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 12 dengan persentase 36,36%, sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa dengan persentase 63,63 %. Pada siklus II dilihat dari rata-rata tes siswa adalah siswa yang mencapai ketuntasan 33 siswa dengan persentase 100% tuntas dengan nilai ketuntasan 85,52%.

Kata Kunci: Aktivitas dan Hasil Belajar, *Index Card Match*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This research aims to improve the activities and learning outcomes of students in social studies subjects through the *Index Card Match* method in class 7A at SMP Negeri 1 Anggana. This research is classroom action research using the *Index Card Match* method. The subjects of this research were class 7A students at SMP Negeri 1 Anggana for the 2022/2023 academic year with the number of class 7A students being 33 students consisting of 18 boys and 15 girls. Data collection techniques use observation sheets, written tests and documentation. Data analysis techniques use observation, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on discussion and data analysis, it is proven that the application of learning using *Index Card Match* cards can improve learning outcomes in social studies subjects on the life of Indonesian society during the Praaksara, Hindu, Buddhist and Islamic periods for students in class 7A of SMP Negeri 1 Anggana. This can be seen from the results of data analysis, namely in cycle I the students who achieved completeness were 12 with a percentage of 36.36%, while the students whose grades had not yet reached completeness were 21 students with a percentage of 63.63%. In cycle II, it can be seen from the average of the students' tests that 33 students achieved completeness with a percentage of 100% complete with a completeness score of 85.52%.

Keywords: Activities and Learning Outcomes, *Index Card Match*, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh. Sedangkan
Copyright (c) 2023 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur-unsur yang ada didalamnya.

Unsur-unsur pembelajaran antara lain yaitu kompetensi guru, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, sarana prasarana, situasi atau kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar dan model pembelajaran. Semua unsur-unsur tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar (Astuti, dkk. 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang berorientasi pada kompetensi yang utuh. Pelajaran IPS merupakan integrasi dari empat mata pelajaran yaitu geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah. Keempat mata pelajaran tersebut dipadukan oleh konsep ruang dan interaksi antar ruang serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan (Setiawan, dkk. 2016). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Fajri, 2016).

Dalam proses pembelajarannya, peserta didik dikenalkan dengan konsep ruang yang diwujudkan dalam materi tentang letak Indonesia, potensi sumberdaya alam, kemaritiman, kependudukan, kondisi alam, flora dan fauna Indonesia. Kondisi dan potensi yang berbeda antar ruang kemudian mengakibatkan adanya interaksi antar ruang di Indonesia. Interaksi antar ruang kemudian kehidupan ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.

Sejarah adalah ilmu atau rangkaian suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Sejarah merupakan kejadian dan peristiwa yang berhubungan dengan manusia, yang menyangkut perubahan nyata di dalam kehidupan manusia. Sejarah merupakan cerita yang tersusun secara sistematis (teratur dan rapi). Dapat diartikan bahwa sejarah merupakan ilmu tentang manusia. Sejarah diambil dalam bahasa Arab dari kata 'syajarah' yang berarti pohon. Arti pohon disini dimaksudkan sebagai pohon keluarga atau silsilah serta usul dari adanya sesuatu, dan perkembangan tentang peristiwa yang berkesinambungan.

Dalam pembelajaran sejarah menurut Kartodidjo dalam Effendi (2021) bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya semata-mata mengingat sebuah peristiwa, nama, tempat, angka dan tahun. Akan tetapi, sejarah itu sebagai fakta yang memberikan penyadaran atau membangkitkan kesadaran sejarahnya pada anak.

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang di peroleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar (Sadiman *dalam* Trianto 2011). Kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif adalah upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, (pp no 9 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksudkan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 dinyatakan bahwa Guru dan Dosen pada pasal 4 tertulis guru berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru yang profesional tentu memiliki kompetensi dalam bidangnya. Disamping memiliki kompetensi profesional yang berarti menguasai bidang yang diampunya, guru harus memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai metodik pembelajaran baik penguasaan kurikulum, merancang proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, mengadakan evaluasi dan analisa pembelajaran serta melaksanakan program tindak lanjut.

Disamping itu guru dituntut memiliki kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Tentunya guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik terhadap

lingkungannya. Guru mencapai kualitas peserta didik dilihat dari potensi seperti yang dinyatakan di atas titik tolaknya tidak lain adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru beserta para siswanya sebagai subyek belajar.

Karenanya proses pembelajaran yang dimotori oleh guru haruslah direncanakan dan dilaksanakan secara mantap sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan terdahulu, peneliti mendapatkan data bahwa hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Aktivitas siswa masih rendah, hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak kurang memperhatikan pelajaran karena guru masih menggunakan metode ceramah. Siswa terlihat bosan dan sibuk sendiri berbicara dengan teman sebelahnya.

Guru yang baik adalah guru yang mampu memilih dan menggunakan metode, strategi dan media yang tepat dalam pembelajaran. Kenyataan dilapangan, kendala utama dalam menentukan penggunaan metode, seringkali kurang pas dengan yang dalam tujuan instruksional. Metode ceramah seringkali menjadi bahan andalan. Padahal berbagai metode lain masih ada yang lebih tepat sesuai dengan tujuan instruksional.

Metode *Index Card Match* adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan. Metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Index Card Match* Di Kelas 7A Pada SMP Negeri 1 Anggana Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode *Index Card Match*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa kelas 7A yakni 33 orang siswa yang terdiri dari 18 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes tulis dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengamatan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian ini 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 2) Menyiapkan kartu *Index Card Match* sebagai media pembelajaran bagi siswa. 3) Menyiapkan media pendukung pembelajaran : LCD, Speaker, papan tulis. Spidol, daftar hadir. 4) Menyiapkan lembar observasi siswa untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Menyiapkan alat evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelitian pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kartu *Index Card Match* dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus II. Adapun rincian analisa data yakni sebagai berikut:

Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Anggana dilaksanakan dua kali pertemuan dalam seminggu. Pada kelas 7A pembelajaran IPS dilaksanakan setiap hari Senin dan Kamis. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Pada siklus I dihadiri oleh 33 peserta didik, materi yang

dipelajari adalah kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam dengan menggunakan kartu *Index Card Match* pada kegiatan pembelajaran.

Pada saat pembelajaran peserta didik masih ada beberapa yang tidak memperhatikan pelajaran, mengobrol dengan teman sebangkunya serta peserta didik sedikit bingung dengan penggunaan kartu *Index Card Match* karena metode pembelajaran ini belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk saling tanya jawab tentang materi yang belum dipahami, masih ada beberapa peserta didik yang belum berani untuk bertanya.

Ketidakberhasilan siklus I terjadi karena adanya beberapa faktor yaitu : Peserta didik belum terbiasa belajar dengan penerapan kartu *Index Card Match*. Sehingga ketika digunakan kartu *Index Card Match* mereka belum terlihat siap, terlihat sedikit bingung dan hanya menatap kartu *Index Card Match* kurang menyimak apa yang dipaparkan oleh guru dari kartu *Index Card Match* tersebut sehingga pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan kartu *Index Card Match* ini belum terlaksana sebagai mana mestinya.

Kemudian peneliti melanjutkan siklus II dengan pembahasan materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam. Kekurangan pada siklus I harus menjadi bahan pertimbangan yang penting bagi guru pada saat penyusunan siklus II. Sebab siklus II ini merupakan penyempurna dari siklus I.

Pada siklus II peneliti sudah lebih memperhatikan dan memberikan bimbingan yang lebih baik, khususnya pada peserta didik yang belum tuntas pada siklus I. Siklus II klasikal yang dicapai adalah lebih dari 80% dengan hasil postes meningkat menjadi 82,79%. Sebanyak 33 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM artinya bahwa semua peserta didik tuntas dalam mencapai bahkan melampaui nilai KKM. Ini berarti pada siklus II sudah mencapai indikator pencapaian yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Evaluasi Siklus I dan siklus II

| No | Pelaksanaan Siklus | Jumlah Peserta Didik | | Persentase | | Ketuntasan Klasikal |
|----|--------------------|----------------------|--------------|------------|--------------|---------------------|
| | | Tuntas | Belum Tuntas | Tuntas | Belum Tuntas | |
| 1. | Siklus I | 12 | 21 | 36,36% | 63,63% | 36,36% |
| 2. | Siklus II | 34 | - | 100% | - | 82,79% |

Berdasarkan hasil belajar dan hasil observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan kartu *Index Card Match* pada siklus II ini diperoleh gambaran bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini telah terlaksana dengan baik dan ini bisa dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar dan pelaksanaan proses belajar dengan menggunakan kartu *Index Card Match* sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya dikarenakan hasil yang dicapai sudah cukup maksimal.

Kesimpulan dari proses pembelajaran siklus II adalah tes belajar peserta didik pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam sangat memuaskan dari pada siklus I. Hal ini disebabkan peneliti dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kartu *Index Card Match* sudah bisa dikuasai siswa.

Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik senang dan semangat belajar dengan dengan penerapan kartu *Index Card Match*, dengan demikian dalam

penggunaan kartu *Index Card Match* ini ada peningkatan dari tahap siklus I sampai siklus II, oleh karena itu hipotesis tindakan dapat tercapai. Hal ini menandakan bahwa indikator keberhasilan dalam pembelajaran telah tercapai juga.

Pembahasan

Pada Pembahasan ini akan dibahas tentang hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian tindakan kelas. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung dari keberhasilan kegiatan pembelajaran sebagai sinergi dari komponen-komponen pendidikan baik instrumen *output* maupun *input* yang berupa kurikulum, tenaga kependidikan, sarana prasarana, sistem pengolahan maupun lingkungan sosial dengan peserta didik sebagai subyeknya.

Dari komponen tersebut, kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang sangat penting guna menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Kualitas sumber daya manusia mencakup model atau cara pembelajaran yang digunakan sebagai metode pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan kartu *Index Card Match* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berkembang pada taraf pengajaran. Taraf pengajaran tersebut dapat bervariasi, memberikan kesempatan kepada seorang guru untuk menggunakan cara cerdas atau mengulang pelajaran sampai beberapa kali atau sekedar memberikan pengulangan singkat dari materi yang dipersentasikan oleh guru.

Pembahasan keberhasilan belajar dengan mengimplementasikan pembelajaran kartu *Index Card Match* dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil bahwa terhadap pembelajaran IPS telah diterapkan penggunaan kartu *Index Card Match*. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran penerapan kartu *Index Card Match*.

Adapun dalam hasil belajar peserta didik, peneliti menilai penelitian dicukupkan sampai dengan siklus 2 karena telah terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Nilai pencapaian hasil belajar peserta didik untuk masing-masing siklus.

Hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana. Sebelum diterapkan pembelajaran dengan kartu *Index Card Match* hasil belajar IPS peserta didik kelas 7A masih rendah. Setelah diterapkan pembelajaran dengan kartu *Index Card Match* pada siklus pertama yakni dengan jumlah 33 peserta didik. 12 peserta didik yang tuntas dengan persentase 36,36% sedangkan 21 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 63,63%.

Selanjutnya pada siklus kedua peserta didik yang tuntas sebanyak 33 orang dengan persentase ketuntasan 100% dan nilai ketuntasan sebesar 85,52%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan kartu *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan kartu *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam pada peserta didik kelas 7A SMP Negeri 1 Anggana. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu Pada siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 12 dengan persentase 36,36%, sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa dengan persentase 63,63 %. Pada siklus II dilihat dari rata-rata tes siswa adalah siswa yang mencapai ketuntasan 33 siswa dengan persentase 100% tuntas dengan nilai ketuntasan 85,52%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan kartu *Index Card Match*

dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu Budha dan Islam pada siswa kelas 7A di SMP Negeri 1 Anggana.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. "Video" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Vol.4 No.1 Hal.63.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Arsyad, Azhar. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Sri Susi Wiji, dkk. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMPN 1 Senori Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal Pendidikan volume 07 nomor 01 januari 2021. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*.
- Effendi, dkk. 2021. *Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah*. Prabayaksa: Journal of History Education Volume 1, Nomo 1, Maret 202. e-ISSN: 2775-8869
- Fajri, Nurul. Dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII MTsN Meuruxa Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* Volume 1, Nomor 1, Oktober 2016, hal. 98-109. Gaung Persada Press.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara*
- Ibrahim, dkk. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang : Universitas Negeri Malang
- M. Sardiman. 2006. *Motivasi dan Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta
- Media For Learning (Kesembilan ed)*. Terjemahan A. Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.
- Melinda, Vannisa Aviana, dkk. (2017). Pengembangan Media kartu Index Card Match IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP, Volume 3, Nomor 2, April 2017*.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Iwan, dkk, 2016. *Buku Paket IPS Kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:
- Smaldino, S. E, Lowther, D, L., & Russel, J. D. 2008. *Instructional Technology & Media*
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. 2007. *Instructional Technology and Media for Learning (9thed.)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: