

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Strategi *Index Card Match*

2.1.1 Penegertian Strategi *Index Card Match*

Strategi *Index Card Match* adalah mencari pasangan dengan cara mencocokkan kartu index yang telah diberikan oleh guru. Dalam suatu kelas membuat potongan kertas yang berisi soal dan jawaban, kemudian soal dan jawaban tersebut disebarakan keseluruh siswa dan tiap siswa disuruh untuk mencari pasangannya masing-masing yang sesuai.

Strategi *Index Card Match* menurut (Rahayu, 2013) adalah strategi pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis pada temannya. Strategi *index card match* merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu proses pembelajaran untuk menguatkan siswa agar belajar dengan menggunakan berbagai cara atau strategi maupun metode aktif dalam konteks pembelajaran aktif, guru dan siswa sama-sama diberdayakan secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami sendiri kegiatan belajar dan dapat memainkannya.

Index Card Match adalah strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerja sama kelompok kecil dan kemamungkinan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi (Situmorang, 2016).

Index card match merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *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 (Silberman, 2012).

Index card match adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2013). Model pembelajaran aktif tipe *index card match* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Jadi, dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Strategi *Index Card Match* adalah strategi yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara menyenangkan. Siswa bekerja sama dan saling membantu unruk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain.

2.1.2 Langkah-langkah Penerapan Strategi *Index Card Match*

Dalam menerapkan strategi *Index Card Match* terdapat Langkah-langkah penerapan strategi *Index Card Match*:

1. Buatalah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi pertanyaan.
4. Pada potongan kertas yang lain, tulis jawaban yang telah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
6. Bagikan kepada setiap siswa satu potong kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang akan dilakukan secara berpasangan, dan sebagian siswa mendapatkan pertanyaan dan sebagian yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk mencari pasangannya. Jika sudah ada yang menemukan pasangannya mintalah memberikan materi yang telah mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan keras kepada teman yang lain. Selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangan yang lain. Bagi yang bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar akan mendapatkan tambahan nilai.
9. Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Sabri, 2021).

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Index Card Match*

Adapun kelebihan Strategi *Index Card Match* yaitu:

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 mencari taraf ketuntasan belajar.

5. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Adapun kekurangan Strategi *Index Card Match* yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
3. Lama untuk membuat persiapan.
4. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
5. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
6. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain (Hasyim, 2020).

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010). Banyak upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan yang mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Purwanto 2011).

Hasil belajar adalah hasil dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur berupa tes yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Hasil belajar setiap siswa pasti berbeda, hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus di pengaruhi banyak faktor diantaranya pemahaman, materi, media, model, dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas proses belajar yang baik. Sebaliknya, jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar yang didapat juga baik (Surawan, 2020).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling dinilai oleh guru dari sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan

yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa (Susanto, 2014).

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan atau cara yang ditunjukkan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap pengajar dituntut memiliki kemampuan dalam menentukan pendekatan dan cara-cara evaluasi, penyesunan alat-alat evaluasi, pengolahan dan penggunaan hasil evaluasi (Zaenuddin, 2022).

Berdasarkan dari pendapat di atas penulis menarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil pembelajaran siswa yang mencakup dari berbagai aspek baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat dari evaluasi akhir pelajaran. Dengan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima pelajaran dari guru sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Menurut Gagne membagi lima kategori hasil belajar yaitu:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyeluruh dan mengarahkan aktifitas kognitif sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek tersebut (Suprijo, 2013).

Dalam sistem pendidikan nasional tujuan intelektual menggunakan klasifikasi hasil belajar dan Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif yaitu membahas tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ketingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Ranah kognitif terdiri dari 6 tingkatan yaitu:

- a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*), diartikan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), diartikan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.
- c. Tingkat penerapan (*application*), diartikan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul di kehidupan sehari-hari.
- d. Tingkat analisis (*synthesis*), diartikan kemampuan menyatukan bagian-bagian secara terintegrasi menjadi suatu bentuk tertentu yang semula belum ada.
- e. Tingkat evaluasi (*evaluation*), diartikan kemampuan membuat penilaian *judgment* tentang nilai (*value*) untuk maksud tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif yaitu satu ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interest, apresiasi atau penghargaan dan penyesuaian perasaan sosial.

Tingkat afektif ini ada 5, yaitu:

- a. Menerima (*receiving*), yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
- b. Menjawab (*responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. Menilai (*valuing*), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d. Organisasi (*organization*), yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by value or value complex*).

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik yaitu berkaitan dengan keterampilan atau skill yang bersikap manual atau motoric. Tingkat Psikomotorik ini, yaitu:

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari sudah merupakan kebiasaan).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan.
- c. Kemampuan dan ketetapan.

- d. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan skill, mulai dan keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- e. Kemampuan yang berkaitan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Purwanto, 2011)

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan menjadi lebih baik.

2.3 Pembelajaran Tematik

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Melalui pembelajaran tematik, siswa diajak memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep (Sabri, 2021).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran terpadu menggunakan topik atau tema. Tema berfungsi sebagai pemersatu beberapa muatan mata pelajaran dengan pengalaman siswa dalam belajar. Prinsip dasar pembelajaran tematik yaitu adanya perencanaan pembelajaran, penentuan tema, adanya proses pembelajaran, prinsip evaluasi dan prinsip terukur (Pane, 2022).

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema ditinjau dari berbagai macam mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari

mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, Bahasa, dan Seni, pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan (Trianto, 2011).

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran aktif, yang melibatkan beberapa mata pelajaran dari berbagai kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran lainnya.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu :

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan siswa.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan siswa (Majid, 2014).

Adapun kekurangan pembelajaran tematik antara lain dapat ditinjau dari beberapa aspek sberikut:

1. Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

2. Aspek siswa, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik, baik dalam akademik dan maupun kreativitasnya.
3. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
4. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa bukan pada pencapaian materi.
5. Aspek penilaian, membutuhkan cara yang penilaian yang menyeluruh (komprehensif).
6. Aspek suasana belajar, guru berkecenderungan menekankan atau mengutamakan sebtansi gabungan tersebut sesuai dengan pemahaman, selera, latar belakang pendidikan guru itu sendiri (Depdiknas, 2006).

2.3.3 Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut (Kemendikbud, 2014) tujuan pembelajaran tematik yaitu:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dan bertahan lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap orang lain.

Selain itu, model pembelajaran tematik disekolah dasar atau madrasah ibtida'iyah, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik antara lain sebagai berikut (Depdiknas, 2006) :

1. Berpusat pada siswa, pembelajaran tematik berpusat pada siswa (Student centre), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar matapelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata

pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, afektif, dan menyenangkan.

Aktif, bahwa dalam pembelajaran siswa secara fisik dan mental dalam hal mengemukakan penalaran (alasan), menemukan kaitan yang satu dengan yang lain, mengomunikasikan ide atau gagasan, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah.

Kreatif, berarti dalam pembelajaran siswa, melakukan serangkaian proses pembelajaran secara runtut dan berkesinambungan seperti memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan memeriksa ulang pelaksanaan pemecahan masalah.

Efektif, yaitu berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Dengan kata lain, dalam pembelajaran telah terpenuhi apa yang menjadi tujuan dan harapan yang hendak dicapai.

Menyenangkan, berarti sifat terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asik dalam belajar sampai lupa waktu, penuh percaya diri, dan tertantang untuk melakukan hal serupa atau hal yang lebih berat lagi.

Berdasarkan pemaparan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik bukan hanya perencanaan dari setiap kegiatan yang

berkaitan dengan mata pelajaran. Pembelajaran tematik dapat dikembangkan seputar tema yang lebih padat yang berkaitan dengan aspek-aspek kurikulum yang dapat dipelajari bersama melalui pengembangan tema-tema tersebut.

2.4 Penelitian Relevan

2.4.1 Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Karisma Putrid dan Elfia Sukma (2021) dengan judul “Peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan strategi aktive learning tipe *index card match*”, hasil penelitian ini yaitu: (1) Persentase penilaian RPP mengalami peningkatan dari sebesar 86,11% meningkat menjadi 94,44% pada siklus II. (2) Persentase penilaian pengamatan aspek guru dan siswa pada siklus I adalah 80,35% (B) dan meningkat menjadi 96,42% (SB) pada siklus II. (3) Hasil belajar pada siklus I sebesar 75,33 (B) meningkatkan menjadi 87,82 (SB) pada siklus II. Dengan demikian strategi Active Learning tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan proses pembelajaran di SD Negeri 10 Kota Jua Kabupaten Pesisir Selatan.

2.4.2 Penelitian Nur Hakim (2018) dengan judul “Meningkatkan hasil mata pelajaran tematik melalui metode *index card match*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik 6 Impianku, Subtema 3 Aktif Berusaha Mencapai Cita-cita, pembelajaran 2. Hal ini terlihat pada perolehan hasil belajar yang diberikan guru setiap akhir siklus, bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada tema Tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 2 pada siklus I sebesar 63,93 dengan persentase ketuntasan 50%, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,46 dengan persentase ketuntasan

76,86% dan rata-rata pada siklus III meningkat menjadi 79,64 dengan persentase ketuntasan 92,86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4.3 Penelitian Rini Purwandari (2013) dengan judul “Peningkatan partisipasi Belajar Siswa Melalui Strategi *Index Card Match* pada mata pelajaran Pkn Materi Perundang-undangan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti meningkat dengan angka persentase siswa pada kondisi awal yang hanya 38,89% meningkat menjadi 61,11% pada siklus I dan mencapai angka 88,89% pada akhir siklus II. Berdasarkan kondisi ini terbukti bahwa pembelajaran dengan penerapan strategi *Index Card Match* mampu meningkatkan partisipasi belajar Pkn siswa.

2.4.4 Penelitian Sabri (2018) dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa pada sub tema lingkungan tempat tinggal menggunakan metode *Index Card Match* di kelas IV SD Negeri 101114 Aek Badak Jae Kabupaten Tapanuli Selatan” penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian apakah terdapat peningkatan yang relevan antara penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101114 Aek Badak Jae Kabupaten Tapanuli Selatan. Berdasarkan hasil analisis nilai rata-rata siswa pada sub tema lingkungan tempat tinggal sebelum menggunakan metode *Index Card Match* nilai rata-rata 65,37 berada pada kategori “kurang”, sesudah menggunakan metode *Index Card Match* nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70 dan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 79,25 berada pada kategori “Baik”, dari

perbandingan hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I sebesar 55% dan pada siklus II sebesar 90%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.4.5 Penelitian Ifah Zakiyah (2013) dengan judul “Penerapan model Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengaruh Globalisasi Terhadap Lingkungan Siswa Kelas IV SD 3 Temulus”. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketentuan 73,68%, pada siklus II mencapai 89,47%. Siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,79%. Dan analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan antar penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada ruang lingkup yang meliputi subjek dan tempat penelitian.

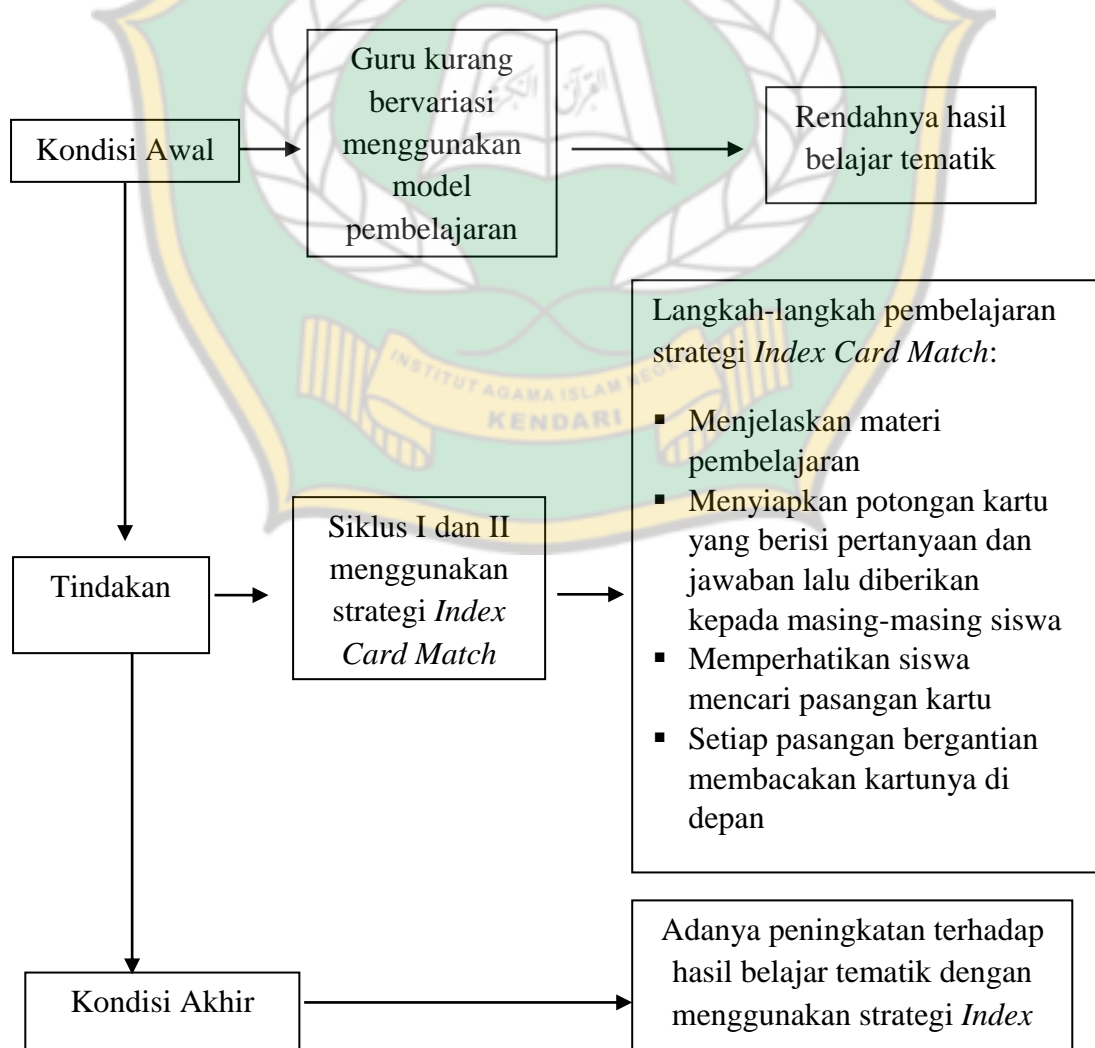
2.5 Kerangka Pikir

Permasalahan yang dihadapi kelas V SDN 3 Pongo yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional pada saat pembelajaran

tematik. Pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa masih banyak yang pasif saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran tematik masih rendah.

Pembelajaran tematik di kelas V SDN 3 Pongo dengan menggunakan strategi *Index Card Match* diharapkan dapat memecahkan masalah ini sehingga proses pembelajaran di kelas tidak lagi monoton sehingga pembelajaran tematik siswa juga meningkat. Berikut langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan dapat dilihat skema di bawah ini.

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir



2.6 Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Strategi *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas V SDN 3 Pongo”.

