

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH*
DAN BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS III SDIT HIDAYAH NGAWEN
TAHUN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

HUSNA YUSRINA

A510110119

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
MARET, 2015**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan Kartasura, Telp. (0271) 7174717 fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Dra. Risminawati, M.Pd.
NIP/NIK : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Husna Yusrina
NIM : A510110119
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : STUDI KOMPARASI PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DAN BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SDIT HIDAYAH NGAWEN TAHUN 2014/2015

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 24 Februari 2015
Pembimbing

Dra. Risminawati, M.Pd
NIK 195403171982032002

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH*
DAN BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS III SDIT HIDAYAH NGAWEN
TAHUN 2014/2015**

Oleh:

Husna Yusrina, A510110119, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) adakah perbedaan pengaruh antara penerapan strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015, (2) manakah yang lebih besar pengaruhnya antara penerapan strategi *Index Card Match* dan strategi Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang terlebih dahulu dengan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,272 > 2,012$ dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IIIA lebih besar dibandingkan kelas IIIB, yaitu $82,61 > 75$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ada perbedaan pengaruh antara penerapan strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015, (2) strategi *Index Card Match* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015.

Kata kunci: *strategi, index card match, bermain jawaban, hasil belajar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang mampu menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Menurut Purwanto (2010: 19) “pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tentang hidup yang dihadapi oleh anak”. Pendidikan juga sebagai salah satu faktor berkembangnya peradaban dalam suatu bangsa. Bahkan pembangunan dan kemajuan bangsa dapat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan penduduknya.

Pada taraf pendidikan dasar sering ditemui berbagai masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Beberapa permasalahan yang sering terjadi antara lain, pendidik yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran, minimnya sarana prasarana yang digunakan saat dalam pembelajaran, minimnya referensi buku yang sesuai dengan materi dan bahan ajar, dan seterusnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eusabinus Bunau, dkk (2009) dalam penelitian yang berjudul “Kondisi Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Di Kabupaten Hulu Provinsi Kalimantan Barat menunjukkan bahwa kondisi sekolah di daerahnya dari aspek kondisi siswa, sumber daya guru yang kurang, sarana prasarana yang masih sangat minim.

Kurangnya kreativitas merupakan salah satu masalah yang cukup banyak terjadi, sering kita temukan diberbagai sekolah dasar yang biasanya para pendidik yang sudah tua cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan dirasa kurang menarik dalam penyampaiannya. Minimnya sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran kerap kali menghambat seorang guru dalam penyampaian materi, selain karena mungkin keterbatasan sekolah akan tetapi biasanya pendidik kurang kreatif dalam membuat sebuah alat yang digunakan dalam mengajar dengan disesuaikan dengan materi.

Pada proses pembelajaran yang terdapat di SD negeri maupun swasta, banyak ditemukan proses pembelajaran yang sangat beragam dengan berbagai strategi pembelajaran yang digunakan. Ada yang menggunakan kegiatan yang sangat kreatif dan ada juga yang menggunakan metode yang monoton seperti ceramah. Tetapi kebanyakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah bukan dengan strategi dan metode-metode yang menarik dengan disesuaikan dengan materi dan keadaan siswa.

Kurangnya kreatifitas dan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran oleh pendidik menjadikan kegiatan belajar mengajar kurang dapat menarik perhatian siswa dan bahkan ilmu yang di sampaikan oleh pendidik tidak dapat dipahami oleh siswa. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen Tahun 2014/2015”**.

B. Metode Penelitian

“Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, nilai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya” (Arikunto, 2013: 27). Dan “jika peneliti ingin mengetahui gambaran tentang data yang secara sengaja ditimbulkan, maka penelitiannya berbentuk eksperimen (Arikunto. 2013: 30). Dalam bidang pendidikan, penerapan penelitian eksperimen di lapangan biasanya dilakukan di ruang kelas dimana seorang guru ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu akibat.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu strategi *index card*

match dan strategi bermain jawaban. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes dan dokumentasi. Teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu butir item tes yang akan digunakan diuji kevalidan dan reliabilitasnya dengan cara melakukan uji coba atau *try out*. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data tentang profil sekolah, nama-nama siswa kelas III, daftar nilai siswa kelas IIIA dan IIIB, serta silabus kelas III. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dengan uji F dan uji normalitas dengan metode *Lilliefors*.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini meliputi soal tes hasil belajar. Soal tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Selanjutnya dilakukan uji coba (*try out*) soal kepada siswa kelas III SDIT Nurul Akbar. Tujuan uji coba adalah untuk mendapatkan soal-soal yang baik, dalam penelitian ini berarti soal-soal yang valid dan reliabel. Setelah uji coba terdapat 21 soal yang valid.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas butir soal. Validitas butir soal digunakan untuk mengetahui dukungan suatu butir soal terhadap skor total. Hasil perhitungan validitas ini dapat digunakan untuk menyelidiki lebih lanjut butir-butir soal yang mendukung (valid) dan yang tidak mendukung (tidak valid). Dukungan setiap butir soal dinyatakan dalam bentuk korelasi. Karena tes hasil belajar yang akan digunakan berupa tes pilihan ganda, maka validitas butir soal diuji dengan menggunakan uji korelasi dengan rumus *product moment* Karl Pearson.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Butir Soal *Post-test*

No.	r_{hitung}	$r_{0,05;23}$	Keterangan
1	0,597	0,413	Valid
2	0,166	0,413	Tidak Valid
3	0,746	0,413	Valid
4	0,541	0,413	Valid
5	0,490	0,413	Valid
6	0,281	0,413	Tidak Valid
7	0,783	0,413	Valid
8	0,699	0,413	Valid
9	0,636	0,413	Valid
10	0,829	0,413	Valid
11	0,644	0,413	Valid
12	0,0083	0,413	Tidak Valid
13	0,607	0,413	Valid
14	0,546	0,413	Valid
15	0,620	0,413	Valid
16	0,549	0,413	Valid
17	0,626	0,413	Valid
18	0,541	0,413	Valid
19	0,644	0,413	Valid
20	0,763	0,413	Valid
21	0,714	0,413	Valid
22	0,843	0,413	Valid
23	0,738	0,413	Valid
24	0,534	0,413	Valid
25	-0,245	0,413	Tidak Valid

Berdasarkan uji coba terdapat 21 soal yang valid, yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24. Dengan demikian kedua puluh satu soal yang valid tersebut dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

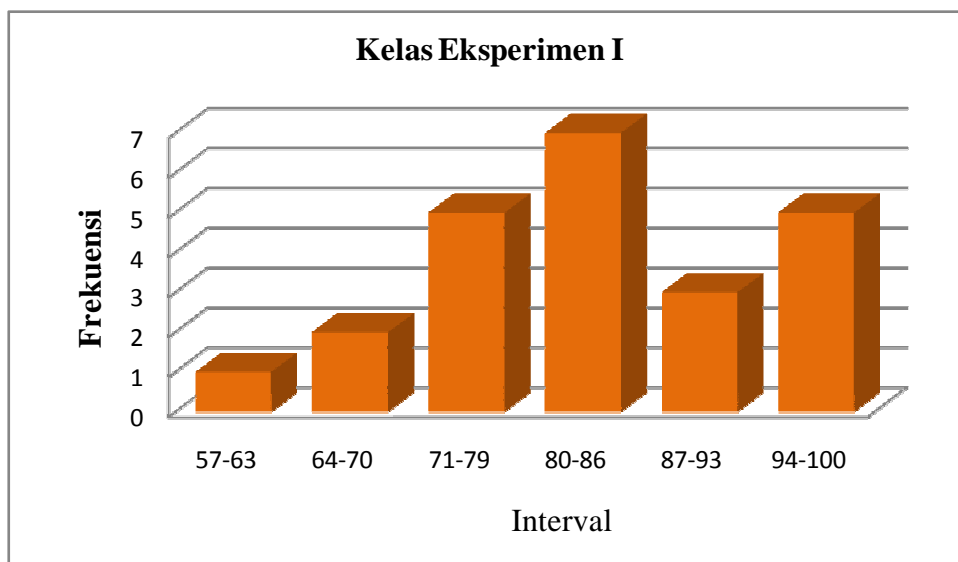
Dari perhitungan di atas diperoleh koefisien reliabilitas K-R. 20 sebesar 0,906. Besarnya r_{tabel} untuk $N=23$ pada tingkat kepercayaan 95% adalah 0,413. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga soal yang diuji tersebut reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Berdasarkan hasil tabulasi data diperoleh skor hasil belajar tertinggi 100 dan terendah 61,9. Nilai rata-rata (mean) sebesar 82,61 dan standar deviasi sebesar 11.35989. Hasil pengelompokan interval yang dilakukan berdasarkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen I dipaparkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Pengelompokan Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I

Interval	Fi	Fk	Frekuensi Relatif
57-63	1	1	4%
64-70	2	3	9%
71-79	5	8	22%
80-86	7	15	30%
87-93	3	18	13%
94-100	5	23	22%
Jumlah	23		100%

Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Grafik Histogram Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen I

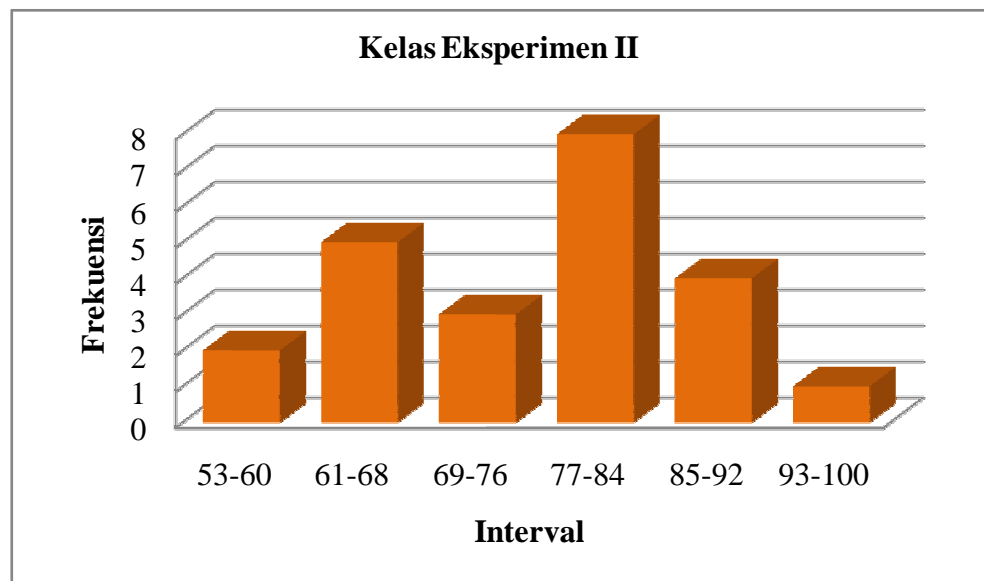
Berdasarkan hasil tabulasi data diperoleh skor hasil belajar tertinggi 100 dan terendah 53,38. Nilai rata-rata (mean) sebesar 75 dan standar deviasi sebesar 11.32978. Hasil pengelompokan interval yang

dilakukan berdasarkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen II dipaparkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Pengelompokan Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II

Interval	F_i	F_k	Frekuensi Relatif
53-60	2	2	9%
61-68	5	7	22%
69-76	3	10	13%
77-84	8	18	35%
85-92	4	22	17%
93-100	1	23	4%
Jumlah	23		100%

Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Grafik Histogram Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen II

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Dalam penelitian ini untuk uji prasyarat analisis digunakan uji keseimbangan dan uji normalitas. Uji keseimbangan dilakukan dengan uji F dan uji normalitas dilakukan dengan metode Lilliefors. Hasil uji keseimbangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Rangkuman Uji Keseimbangan

Kelas	N	Mean	s ²	F _{hitung}	F _{0,05; 23,22}	Keterangan
Eksperimen I	24	78,92	69,3	0,676	2.037666	Seimbang
Eksperimen II	23	75,96	102,5			

(lampiran 12)

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata. Berdasarkan uji F diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,676 < 2.037666$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama atau keadaan kelas dalam kondisi seimbang.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	0.12326	0,178	Normal
Eksperimen II	0.1099928	0,178	Normal

(lampiran 13)

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa L_{hitung} dari masing-masing kelas lebih kecil daripada L_{tabel}. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal antara kelas IIIA dan IIIB.

Analisis data berupa pengujian hipotesis dengan uji t. Rangkuman hasil perhitungan analisis dengan uji t disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{0,025;44}	Keterangan
Eksperimen I	82,61	2,272	2,012	H ₀ ditolak
Eksperimen II	75			

(lampiran 14)

Dari tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H₀ ditolak. Berarti hipotesis menyatakan bahwa “ada perbedaan pengaruh antara penerapan strategi Index Card Match dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/ 2015” dapat diterima.

Dari nilai rata-rata dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen I lebih besar daripada rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $82,61 > 75$. Sehingga hipotesis yang menyatakan “penerapan strategi Index Card Match lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi Bermain Jawaban terhadap hasil belajar” dapat diterima.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung sebesar 2,272 sedangkan t_{tabel} adalah 2,012 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara strategi Index Card Match dan strategi Bermain Jawaban. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar diperoleh rata-rata kelas IIIA lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas IIIB, yaitu $82,61 > 75$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar melalui penerapan strategi Index Card Match lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi Bermain Jawaban.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga H_0 ditolak. Sehingga ada perbedaan pengaruh antara penerapan antara strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015. Dengan nilai rata-rata untuk *Index Card Match* adalah 82,61 lebih besar dari Bermain Jawaban 75 sehingga penerapan strategi *Index Card Match* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan Bermain Jawaban. Seperti hasil penelitian dari Ayuni Hastuti (2014) yang menyatakan bahwa penerapan strategi *Index Card Match* lebih baik daripada *Think Pair Share* dan penelitian yang dilakukan oleh Vinda Mayasari yang menyimpulkan bahwa prestasi belajar matematika yang dikenai strategi pembelajaran *Index Card Match* lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran Two Stay Two Stray.

Pembelajaran dengan strategi Index Card Match merupakan teknik pembelajaran dengan struktur pembelajaran yang khas yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan

secara luas dan memberika kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab sehingga dapat melatih siswa untuk mengungkapkan rasa ingin tahunya tentang materi. Strategi Index Card Match adalah strategi dimana setiap siswa tugaskan untuk mencari pasangan yang sesuai dengan materi yang mereka dapatkan. Caranya, setelah siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya jawab bersama-sama, siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu satu untuk kelompok pertanyaan dan yang satu untuk kelompok jawaban. Kemudian guru memberikan waktu 1 menit kepada siswa untuk menentukan jawaban apa tau pertanyaan apa yang sesuai dengan kartu yang ada di tangannya. Setelah itu semua siswa saling mencari pasangannya dan kemudian untuk didiskusikan isi yang berkaitan dengan kartu pertanyaan dan jawabannya disetiap pasangan. Setiap pasangan membacakannya di depan kelas agar semua siswa dapat mengetahui materi yang disampaikan.

Sedangkan strategi Bermain Jawaban merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dengan kelompoknya untuk mencari jawaban yang benar diantara jawaban yang salah. Strategi ini mempunyai tujuan untuk melatih ketelitian siswa dan kelompok agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar serta lebih cepat. Sehingga pembelajaran dibangun dengan basis kelompok untuk bekerja sama mencari jawaban yang paling tepat diantara jawaban-jawaban yang salah sehingga setiap kelompok harus mencari jawaban yang benar diantar jawaban yang salah didalam kantong kategori.

Strategi ini diimplementasikan dengan cara berkelompok untuk mempermudah cara kerja strategi ini. Sehingga masing-masing siswa mendapat tugas giliran untuk mencari jawaban yang ada di setiap kantong kategori untuk menemukan jawaban yang tepat untuk soal dalam kelompoknya yang ada di depan kelas. Setelah itu didiskusikan dengan kelompoknya. Kemudian setiap kelompok maju untuk membacakan hasil

diskusi tentang soal diberikan guru kepada setiap kelompok dan jawabannya yang kemudian kelompok lain memberi tanggapan.

Menurut Marno dan Idris (2010: 36) menyatakan bahwa “guru sangat dituntut untuk memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar serta menguasai bahan pelajaran yang akan disajikan kepada siswa”. “Dan guru memerlukan wawasan yang mantap mengenai kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran” (Rohani, 2010: 38). Sehingga penerapan berbagai strategi sangat diperlukan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Jadi hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penerapan strategi Index Card Match dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA dan hipotesis strategi Index Card Match lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA dapat dibuktikan kebenarannya.

D. Kesimpulan

1. Ada perbedaan pengaruh antara penerapan strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/2015. Berdasarkan uji t yang telah dilakukan, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,272 > 2,012$.
2. Strategi *Index Card Match* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi Bermain Jawaban terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Hidayah Ngawen tahun 2014/ 2015. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen I $>$ rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $82,61 > 75$.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prodesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian (Edisi Ke-2)*. Surakarta: UNS Press.
- Bunau, Eusabinus dkk. 2009. Kondisi Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Di Kabupaten Hulu Provinsi Kalimantan Barat.
- Hatuti, Ayuni. 2014). “Studi Komparasi Antara Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV di SD Desa Sindon Tahun 2013/ 2014”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Marno dan Indris. 2010. *Strategi & Metode Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mayasari, Vinda. 2013. “Pengaruh Strategi *Index Card Match* dan Strategi *Two Stay Two Stray* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri 1 Singopuran Tahun Ajaran 2012/ 2013”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: PT Rineka Cipta.