

**PENERAPAN METODE *INDEX CARD MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DALAM PEMBELAJARAN IPS
SISWA KELAS IV SD**

Oleh:

**Tatmimatun Ni'mah¹, Triyono², Joharman³
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret
1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS
2, 3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS
e-mail: Tatmy.Pryta@gmail.com**

Abstract: *Application Of The Index Card Match Methods To Improve The Liveliness Of Social Sciences Learning Elementary Social Studies IV Grade. This research aimed to: describe the process of learning, active learning in the social Studies. The research was conducted in three cycles. Subjects of this study is the IV graders of Elementary School 1 Petanahan, which has 21 students. Data sources came from teachers , students and researchers. Data collection techniques using observation, documentation and testing. The validity of data using triangulation techniques and other methods. Analysis of the data used by the qualitative and quantitative analysis. The results showed that the application of the index card match model methods, can improve the liveliness student in the IV grades social sciences learning.*

Keywords: *Index Card Match, liveliness, Social Studies*

Abstrak: Penerapan Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan proses pembelajaran, keaktifan dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Petanahan yang berjumlah 21 siswa. Sumber data berasal dari siswa, teman sejawat dan peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *index card match*, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV.

Kata Kunci: *Index Card Match, Keaktifan, IPS.*

PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi banyak masalah dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan adalah lemahnya pembelajaran di sekolah-sekolah. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berperan secara aktif. Pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menerima dan menghafal informasi yang diperolehnya. Fakta ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah , geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya". Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang studi yang merupakan perpaduan atau fusi dari berbagai mata pelajaran seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, dan antropologi. IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Melalui pengajaran IPS para siswa di-

harapkan dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan atau memadukan konsep-konsep terpilih dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan yaitu dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat ketika memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang pelaksanaannya terpadu. Untuk itu, perlu keaktifan siswa dalam pembelajaran agar siswa mengalami sendiri dan tidak mudah lupa terhadap materi-materi IPS yang terkenal banyak hafalannya. Keaktifan dalam pembelajaran IPS adalah suatu sikap yang dimiliki siswa yang meliputi fisik, mental emosional dan intelektual sebagai implikasi dari informasi atau pengetahuan yang diperolehnya melalui proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kegiatan fisik misalnya membaca, dapat mencari pasangan (dari kartu soal dan kartu jawaban yang diperoleh masing-masing siswa). Sedangkan kegiatan mental (psikish) misalnya siswa dapat mengingat kembali isi pelajaran sebelumnya, dapat menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam pengetahuan yang dihadapi. Keterlibatan siswa dalam emosional dan intelektual terjadi pada waktu kegiatan kognitif dalam pencapaian atau perolehan pengetahuan.

Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain

sehingga siswa akan berperan secara aktif pada proses pembelajaran sehingga nantinya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk itu perlu disadari bahwa dalam melaksanakan pembelajaran perlu diupayakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberikan pengalaman terhadap materi yang diberikan.

Fakta di lapangan, dalam pembelajaran IPS kelas IV, karena keterbatasan waktu yang tersedia guru melakukan pembelajaran melalui metode ceramah kemudian latihan soal dan siswa memperhatikan penjelasan guru tanpa melakukan aktivitas sehingga siswa bersikap pasif. Pembelajaran semacam ini tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif sehingga menyebabkan pengetahuan yang diterima siswa hanya dari guru. Dengan kondisi siswa yang pasif menyebabkan materi pelajaran yang dipelajari siswa tidak berkesan atau tidak membekas pada diri siswa, sehingga pembelajaran tersebut tidak menghasilkan hasil belajar yang baik.

Penulis melakukan pengamatan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Dari kegiatan tersebut hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif. Itupun siswa yang terkenal pandai di kelasnya. Selain itu juga melakukan wawancara sederhana dengan siswa kelas IV tentang proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Jawabannya: IPS bersifat hafalan yang membosankan, tidak menarik dan berbagai alasan lain yang bermuara pada rendahnya minat siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar. Model pembelajaran kooperatif terdiri atas berbagai macam tipe antara lain STAD, Jigsaw, dan structural. Untuk tipe structural terdiri dari berbagai macam metode. Salah satunya adalah metode *index card match*. Jadi, *Index Card Match*, adalah salah satu jenis metode pendukung dalam model pembelajaran kooperatif. Metode *Index Card Match* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena menerapkan cara belajar sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan atau jenuh serta dapat

memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah metode pembelajaran yang penggunaannya dengan cara memasang kartu-kartu tentang materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Kartu tersebut sebagian berisi jawaban dan sebagian berisi soal. Metode pembelajaran ini dilaksanakan secara berpasangan. Dengan cara ini diharapkan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak akan merasa bosan, dan pembelajaran yang di berikan dapat diterima oleh siswa dengan baik sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan kenyataan di lapangan mengenai pembelajaran IPS yang masih pasifnya sikap siswa dalam proses pembelajaran serta penyampaian yang hanya bersifat menerima dan sementara saja, sehingga menghasilkan produk atau hasil belajar yang kurang, kiranya faktor penerapan metode dalam pembelajaran merupakan faktor yang utama dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Dengan pemilihan metode yang tepat dan inovatif, dalam hal ini metode *Index Card Match* atau mencari pasangan kartu index, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Menurut Suprijono (2011) *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu. Metode ini cukup menyenangkan untuk digunakan dalam mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya atau materi baru yang sedang diajarkan. Hal ini karena siswa siswa dapat belajar sambil bermain. Metode *Index Card Match* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Metode *Index card Match* juga cocok untuk semua kelas atau tingkatan. Menurut Hamruni (2011) *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Hal ini memberi kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis dalam hal ini kartu berisi jawaban dan berisi soal kepada kawan sekelas. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Index card match* adalah salah satu metode

pendukung dalam pembelajaran kooperatif karena melibatkan siswa secara berpasangan yaitu dengan cara mencari pasangan kartu index yang diterima masing-masing siswa, dimana kartu tersebut sebagian berisi jawaban dan sebagian lagi berisi soal. Metode pembelajaran ini tepat digunakan untuk mengaktifkan siswa serta mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Tujuan *index card match* adalah dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk menjadikan belajar tepat dengan cara meninjau ulang apa yang telah dipelajari. Materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik mungkin disimpan lima kali lebih kuat dari materi yang tidak ditinjau. Dengan demikian, peserta diddik akan merasa lebih yakin dan mantap dengan materi yang telah dipelajari.

Untuk langkah-langkah pembelajaran *index card match* meliputi (1) Membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada didalam kelas,(2) Bagi potongan-potongan kertas tersebut menjadi dua bagian, (3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan pada satu bagian kertas tersebut. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, (4) Tulis jawaban pada satu bagian kertas lainnya berdasarkan pertanyaan yang telah ditulis. Satu kertas berisi satu jawaban, (5) Kocoklah potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban tersebut sehingga menjadi tercampur. (6) Bagilah potongan-potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban tadi pada seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Satu siswa mendapatkan satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separoh peserta didik akan mendapatkan soal dan separoh siswa akan mendapatkan jawaban. (7) Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, (8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal

tersebut dijawab oleh pasangannya, (9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Metode ini dapat ditempuh untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena melibatkan siswa secara kolaboratif. Aktifitas belajar kolaboratif membantu mengarahkan belajar aktif. Kemampuan mengajar melalui aktifitas kerja kolaboratif dalam kelompok kecil akan memungkinkan untuk memproporsikan belajar aktif dengan cara khusus (Mel Silberman 2009:10). Dalam pembelajaran IPS, metode *index card match* (mencari pasangan kartu) mengarah pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa serta merupakan salah satu metode yang baik digunakan untuk mengingat pelajaran, utamanya adalah pelajaran IPS yang cukup banyak materi hafalannya. Penggunaan metode *index card match* dalam pembelajaran IPS dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan sesama, mengingat bahwa inti dari pembelajaran IPS adalah manusia dan lingkungan.

Penerapan metode *index card match* tidak hanya dapat mengaktifkan siswa sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran tetapi juga mampu memicu kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS. Guru perlu memahami materi dan mempersiapkan instrumen yang tepat bagi siswa dalam pelaksanaan *index card match* sehingga guru tidak hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar tetapi kemampuan merancang media berupa kartu-kartu pembelajaran sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *index card match* dapat diterapkan dan berlangsung dengan lancar. Jadi, dengan menerapkan metode *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pelaksanaan metode *index card match* dalam meningkatkan keaktifan pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Petanahan tahun ajaran 2012/2013?; (2) Apa kendala dan solusi metode *index card match* dalam

meningkatkan keaktifan pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Petanahan tahun ajaran 2012/2013?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pelaksanaan metode *index card match* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD, (2) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan metode *index card match* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di 1 Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yakni bulan Oktober 2012 sampai dengan bulan Mei 2013. Subjek dalam penelitian ini yaitu: siswa kelas IV SDN 1 Petanahan yang berjumlah 21 siswa.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, peneliti, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, foto kegiatan dan video, dan lembar tes.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi observasi, dokumentasi, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan observer. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis interaksi untuk menganalisis data hasil penelitiannya. Data yang diperoleh dari lapangan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang bisa dianalisis secara diskriptif. Data ini dapat diperoleh dengan melihat hasil evaluasi siswa. Sedangkan data kualitatif yaitu data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang keaktifan siswa terhadap proses pembelajaran. Data tersebut diolah dengan model interaksi dengan langkah-langkahnya yaitu: reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dua pertemuan. Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah tentang perkembangan teknologi produksi. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah tentang perkembangan teknologi komunikasi. Sedangkan pada siklus ketiga materi yang dipelajari adalah tentang perkembangan teknologi transportasi.

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *index card match* sebanyak 85%, keaktifan siswa dalam pembelajaran sebanyak 80% dan hasil belajar siswa sebanyak 80% .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Maret 2013. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menentukan materi dan mempersiapkan media pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan berbagai macam metode. Pada kegiatan inti, guru menggunakan metode *index card match* untuk membahas materi yang dipelajari yaitu dengan membagikan kartu index kepada masing-masing siswa, kemudian siswa diberi tugas untuk mencari pasangan kartu indexnya. Setelah menemukan pasangannya siswa duduk berdekatan atau masuk dalam satu lingkaran jika pembelajaran dilaksanakan secara outdoor. Selanjutnya masing-masing pasangan membacakan kartu yang didapatnya. Lalu bersama guru, siswa mengklarifikasi materi yang baru dipelajari.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang diterapkan, maka semakin baik pula keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar siswa. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih kurang baik, terbukti dengan masih rendahnya persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran. Namun, untuk hasil evaluasi atau ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa cukup baik. Karena keaktifan siswa masih kurang, maka masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan. Keaktifan pun terlihat meningkat, tetapi hasil belajar atau evaluasi mengalami penurunan. Setelah dianalisis penyebabnya, ternyata pada siklus II ini pembelajaran dilaksanakan secara outdoor, jadi walaupun keaktifan siswa meningkat tetapi siswa kurang berkonsentrasi pada materi sehingga hasilnya menurun. Oleh karena itu, peneliti merasa belum puas kemudian melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III memuaskan dan sudah mencapai target atau capaian penelitian sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berikut tabel 1 persentase pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *index card match* siklus I-III:

Tabel 1. Persentase Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
68,9%	83,7%	87,6%	Meningkat

Penilaian atau observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tabel 1, persentase pelaksanaan pembelajaran selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai indikator capaian 85%. Selain observasi pelaksanaan pembelajaran, juga dilaksanakan observasi khusus terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berikut tabel 2 persentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siklus I-III:

Tabel 2. Persentase Keaktifan Siswa Siklus I-III

Persentase Keaktifan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
66,7%	75,8%	84,4%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, persentase keaktifan siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai indicator capaian kerja yaitu 80%.

Dengan meningkatnya keaktifan siswa berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar yang dicapai siswa. Adapun tabel 3 berisi tentang hasil evaluasi siswa dari siklus I-III.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Persentase Ketuntasan		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
80,0%	69,0%	97,5%
Meningkat	Menurun	Meningkat

Ketuntasan hasil evaluasi atau hasil belajar siswa tiap siklusnya ada yang mengalami peningkatan. Namun ada pula yang mengalami penurunan. Hasil evaluasi pada siklus I sudah mencapai target atau capaian kerja yaitu minimal 70%. Namun setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, hasil evaluasi menurun. Selain materi yang tambah sulit, faktor penyebab lainnya adalah karena siswa belum beradaptasi dengan lingkungan. Pembelajaran dilaksanakan secara outdoor atau di luar ruangan sehingga siswa lebih banyak bermain dan konsentrasi siswa kurang terarah. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan kembali di ruang kelas dengan merubah posisi tempat duduk siswa sehingga siswa tidak merasa bosan. Hasilnya menunjukkan keaktifan siswa meningkat dan evaluasi siswa pun ikut meningkat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukmadinata dalam Suyono dan Hariyanto (2011:128) bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, serta usaha dari individu secara aktif, dan dalam belajar terjadi hambatan-hambatan karena belum ada penyesuaian individu dengan lingkungan, kejenuhan atau kelelahan dalam belajar.

Penerapan metode *index card match* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD

melalui 3 siklus dalam 6 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan melakukan perbaikan-perbaikan langkah penerapan metode *index card match* dalam setiap pertemuan dan antar siklus berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan dan penilaian observer. Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 langkah yang terjabarkan dalam 15 kegiatan.

Pada tahap perencanaan terdiri atas langkah-langkah pembelajaran yang meliputi penentuan materi dan persiapan sumber belajar. Sesuai dengan pendapat dari Solihatin (2009) dalam model pembelajaran kooperatif, guru juga menetapkan materi yang akan dipelajari serta menyiapkan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan terdiri atas 7 langkah pembelajaran. Langkah tersebut dikhususkan pada langkah-langkah pembelajaran dengan metode *index card match* yang meliputi pengulangan materi, pembagian kartu *index*, mencari pasangan kartu *index*, membimbing siswa dalam mencari pasangan, bagi siswa yang menemukan pasangan duduk dalam satu bangku, diskusi berpasangan, pembacaan kartu *index* secara berpasangan. Sesuai dengan pendapat Suprijono (2011:120) dan Zaini (2008:67) Langkah pembelajaran *index card match* meliputi membuat potongan kertas sejumlah siswa, menulis pertanyaan dan jawaban pada kertas tersebut, mengocok kartu sehingga menjadi tercampur, tiap siswa diberi satu kartu, menugaskan siswa untuk mencari pasangan, bagi siswa yang telah menemukan pasangan duduk berdekatan, kemudian membacakan kartu *index* mereka secara berpasangan.

Pada kegiatan akhir, terdiri atas 4 langkah pembelajaran yaitu klarifikasi, pemberian aplous, penyimpulan, dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2011) kegiatan diakhiri dengan membuat klarifikasi dan penyimpulan, (hlm. 120). Pemberian aplous peneliti gunakan untuk memberikan semangat pada siswa setelah melakukan pembelajaran, sesuai dengan pendapat Solihatin (2009) pemberian pujian dan kritikan yang membangun sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran

(hlm. 11). Sedangkan kegiatan evaluasi ini merupakan kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari bersama dengan melakukan serangkaian kegiatan menggunakan metode *index card match*.

Penerapan metode *index card match* disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV, yaitu pada tahap operasional konkret sehingga anak membutuhkan suasana pembelajaran yang nyata. Menurut Desmita (2008:55), anak usia SD mengembangkan kemampuan permainan dengan aturan-aturan. Metode *index card match* adalah salah satu metode permainan dengan menerapkan aturan-aturan tertentu.

Berdasarkan perbandingan hasil penelitian antar siklus yang telah dideskripsikan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *index card match* pada siklus I sampai dengan siklus III telah memenuhi target kesesuaian langkah pembelajaran pada skenario pembelajaran dengan perolehan hasil observasi lebih dari kriteria minimum kesesuaian langkah pembelajaran yaitu 85%.

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *index card match* dalam penelitian ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perbandingan keaktifan siswa pada siklus I, II dan III, keaktifan siswa selalu meningkat setelah menerapkan metode *index card match*. Keaktifan siswa sesuai dengan indikator capaian kerja yaitu 80%. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamruni (2011: 162) *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Selain itu, juga sesuai dengan pendapat Silberman (2009:240) Salah satu cara belajar siswa aktif dengan menerapkan metode *index card match* (mencari pasangan kartu *index*).

Dampak positif dari keaktifan siswa tersebut ialah pada evaluasi siswa. Perolehan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III ada yang mengalami peningkatan namun ada pula yang mengalami penurunan. Pada siklus I sudah sesuai dengan target atau capaian kerja yaitu minimal 70%. Namun

pada siklus II mengalami penurunan. Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan di luar ruangan. Pada siklus III kembali mengalami peningkatan. Pembelajaran dilaksanakan kembali dalam ruangan. Sesuai dengan pendapat Sukmadinata dalam Suyono dan Hariyanto (2011:128) bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, serta usaha dari individu secara aktif, dan dalam belajar terjadi hambatan-hambatan karena belum ada penyesuaian individu dengan lingkungan, kejenuhan atau kelelahan dalam belajar.

Berdasarkan analisis dari siklus I-III, peneliti menemukan kendala dalam menerapkan metode *index card match*, yaitu: (1) Kesulitan dalam mengkondisikan anak. (2) Dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswa kurang optimal. Hal ini dikarenakan guru harus memberikan layanan bimbingan kepada seluruh siswa baik secara individu maupun kelompok sedangkan waktunya terbatas; (3) Banyak siswa yang masih menggantungkan diri pada temannya. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Slavin (1995) bahwa jika tidak dirancang dengan baik, pembelajaran akan memunculkan beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya dan hanya mengekor apa yang dilakukan teman-teman satu kelompoknya (Huda, 2011); (4) Waktu pembelajaran kurang dipergunakan secara efektif.

Dari siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti mengatasi kendala-kendala yang terjadi dengan melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan; (2) Peneliti memberikan pengarahan tentang pentingnya kerjasama dan gotong royong dalam kelompok sehingga menjadikan kelompok hidup; (3) Peneliti lebih memotivasi anak dan memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa; (4) Peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode *index card match* dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada pelaksanaan tindakan penerapan metode *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD terdiri dari 3 langkah yaitu: (a) tahap perencanaan, (b) tahap pelaksanaan (c) tahap akhir. Dari 3 langkah tersebut peneliti uraikan menjadi 15 kegiatan pelaksanaan pembelajaran.

Kendala penerapan metode *index card match* untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD adalah sebagai berikut: (a) kesulitan dalam mengkondisikan anak, (b) saat diskusi kelompok siswa yang pintar meremehkan teman pasangannya, (c) kurang optimal dalam memberikan layanan bimbingan, (d) waktu pembelajaran kurang dipergunakan secara efektif. Adapun solusinya, yaitu: (a) peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan (b) peneliti memberikan pengarahan tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok menjadi hidup, (c) peneliti lebih memotivasi anak dan memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa, (d) peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

Berdasarkan simpulan tersebut, bahwa penerapan metode *index card match* yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Namun, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu: (1) Pertimbangan dalam menerapkan metode *index card match* tentang waktu, biaya serta tenaga, diharapkan perlu perencanaan yang tepat agar tindakan berjalan efektif serta efisien; (2) Penerapan metode *index card match* dapat berjalan secara efektif dan efisien jika didukung keterampilan guru dalam mengelola kelas pada saat permainan serta diskusi dalam kegiatan pembelajaran; (3) Metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran perlu diterapkan di sekolah. Metode *index card match* dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa; (4) Siswa hendaknya menyadari pentingnya belajar bersama, karena semua beban akan terasa menjadi lebih ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Kusmana, Suherli. 2010. *Model Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Sketsa Aksara Lalitya
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mel Silbermen. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solihatini, E. dan Raharjo. (2009). *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zaini, H. ,dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

