

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 17 MUNGГУK
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI *ASMAUL HUSNA*
DENGAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH***

Sumayati

SD Negeri 17 Mungguk. Jalan Merdeka Timur Gang Abadi, Kecamatan Sekadau Hilir,
Kabupaten Sekadau, Provinsi Kalimantan Barat. Kode Pos: 78592
E_mail: sumayati03@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 17 Mungguk berjumlah 14 orang. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna*. Penelitian dilaksanakan dalam dua putaran siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan dan dianalisis menggunakan statistik sederhana, menggunakan perhitungan persentase. Indikator keberhasilan tindakan apabila terjadi perubahan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil evaluasi akhir siklus mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu secara individu ≥ 70 sedangkan secara klasikal apabila siswa yang tuntas mencapai 80%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, yaitu pada pra siklus peserta didik yang tuntas belajarnya sebanyak 5 orang atau 35,71% dan rerata kelasnya sebesar 63,00; pada siklus I peserta didik yang tuntas belajarnya sebanyak 10 orang atau 71,43% dan rerata kelasnya sebesar 71,50; pada siklus II peserta didik yang tuntas belajarnya sebanyak 12 orang atau 85,71% dan rerata kelasnya sebesar 80,57.

Kata Kunci: Strategi *index card match* dan hasil belajar.

**EFFORTS TO INCREASE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV SDN 17
MUNGГУK *ASMAUL HUSNA* MATERIALS IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION
LESSONS WITH THE *INDEX CARD MATCH* STRATEGY**

Abstract: This classroom action research is carried out in the odd semester of the 2019/2020 school year. The research subjects were the fourth grade students of SD Negeri 17 Mungguk totaling 14 people. The purpose of the study was to improve student learning outcomes through the Index Card Match strategy in Islamic Religious Education learning the *Asmaul Husna* material. The research was carried out in two cycles, and each cycle consisted of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Research data were collected and analyzed using simple statistics, using percentage calculations. Indicators of success in action if there is a change in student behavior in participating in learning and the results of the final evaluation of the cycle reach the minimum completeness criteria, namely individually 70 while classically if students who complete reach 80%. The results showed an increase, namely in the pre-cycle of students who completed their studies as many as 5 people or 35.71% and the class average was 63.00; in the first cycle the students who finished their studies were 10 people or 71.43% and the class average was 71.50; in the second cycle, 12 students who completed their studies or 85.71% and the class average of 80.57.

Keywords: Index card match strategy and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pada sebuah proses pembelajaran di kelas setiap guru di sekolah dasar atau guru SD akan berperan sebagai pengajar dan pembimbing yang berkewajiban melaksanakan layanan bimbingan belajar baik secara kelompok maupun individual (Utami, dkk., 2019). Hal ini dikarenakan tugas pokok utamanya bagi guru SD adalah sebagai guru kelas dan secara psikologis peserta didik di SD itu masih fokus pada figur yang dihadapi dalam kesehariannya, yaitu seorang guru kelasnya.

Untuk itu sebagai guru SD harus terampil dan cerdas dalam memilih metode atau strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas supaya peserta didiknya merasa senang dan bergairah belajar sehingga hasil belajarnya bisa sesuai dengan kriteria dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Belajar merupakan sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan (Suprijono, 2012). Belajar juga dapat diartikan semua aktivitas peserta didik dalam melihat, mengamati, memperhatikan, dan memahami sesuatu yang ada pada lingkungannya (Sudjana dalam Rusman, 2010). Belajar dapat dipandang sebagai proses elaborasi dalam pencarian makna yang dilakukan oleh individu

supaya memperoleh kompetensi atau kemampuan berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Trinova, 2012).

Untuk meningkatkan kemampuan pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif bila dilakukan dengan cara sambil bermain karena bagi seorang anak seusia sekolah dasar, bermain itu merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spritual dalam sebuah pembelajaran (Trinova, 2012).

Atas dasar pemikiran tersebut, penulis mencobakan sebuah penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas IV SD Negeri 17 Mungguk pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna* dengan strategi *Index Card Match*.

Rumusan masalahnya adalah apakah strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 17 Mungguk pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna*?

Strategi *Index Card Match*

Index Card Match merupakan sebuah strategi pembelajaran dengan permainan, yaitu dengan cara mencari pasangan kartu (Rahayu dan Pramukantoro, 2013). Melalui strategi *Index Card Match* ini peserta didik bisa belajar sambil bermain dengan cara berpasangan dengan temannya sambil memberi kuis atau pertanyaan. Di sini peserta didik dituntut untuk bisa saling kerja sama serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap apa yang di pelajari dan dilakukan.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui saling mencari kartu pasangan. Utami, dkk. (2019) menjelaskan, bahwa strategi *Index Card Match* merupakan suatu strategi pembelajaran yang membawa peserta didik untuk belajar aktif dan dapat menumbuhkan jiwa kemandirian dalam belajar. *Index Card Match* ini berhubungan dengan bagaimana supaya bisa mengingat kembali terhadap apa yang telah dipelajari serta untuk menguji pengetahuan dan kemampuan peserta didik pada saat mencari pasangan kartu.

Melalui strategi *Index Card Match* ini peserta didik akan senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena adanya unsur permainan yang terkandung dalam strategi ini sehingga pembelajaran tidak membosankan (Rahayu dan Pramukantoro, 2013). Peserta didik akan antusias dan sangat senang mengikuti pembelajaran apabila guru membawa peserta didik untuk belajar sambil bermain sebagaimana dengan penerapan *Index Card Match*.

Hasil belajar peserta didik akan meningkat apabila mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan ceria penuh suka cita. Sudarmanto (2017) menjelaskan bahwa, hasil belajar tidak hanya berupa sesuatu yang dapat diukur secara kuantitatif saja, tetapi juga yang dapat diukur secara kualitatif yang berkenaan dengan perubahan perilaku peserta didik dari sebelum mengikuti proses belajar sampai dengan setelah mengikuti proses belajar.

Melalui strategi *Index Card Match* ini hasil belajar peserta didik akan terlihat terutama pada keterampilan dan sikapnya dalam kerja sama dan ketelitian dalam memadukan soal dan jawabannya dalam materi pelajaran yang sedang diikuti.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 17 Mungguk, Kecamatan Sekadau Hilir, Kabupaten Sekadau, Provinsi Kalimantan Barat berjumlah 14 orang.

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna*. Sebagaimana menurut Sugiyono (2015) yakni, penelitian tindakan itu merupakan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang mempunyai dua tujuan, yaitu mengambil tindakan atau untuk perbaikan kinerja (*take action*) dan membangun pengetahuan atau teori tentang tindakan (*develop theory of action*).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua putaran atau dua siklus, dan setiap siklusnya menurut Sugiyono (2015), penelitian tindakan itu terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Data penelitian dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan statistik secara sederhana, yaitu menggunakan

perhitungan persentase. Indikator keberhasilan tindakan apabila terjadi perubahan perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan hasil evaluasi akhir siklus melebihi kriteria ketuntasan minimal, yaitu secara individu ≥ 70 sedangkan secara klasikal apabila siswa yang tuntas mencapai 80%.

HASIL PENELITIAN

Penerapan strategi *Index Card Match* terhadap peserta didik telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian sebelumnya ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis Rahayu dan Pramukantoro (2013), diperoleh t -hitung = 3,26 dan t -tabel = 1,67 dengan signifikansi 5%. Karena t -hitung $>$ t -tabel berarti menunjukkan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dengan strategi *Index Card Match* ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu strategi *Index Card Match* lebih tinggi pengaruhnya dari pada model pembelajaran langsung. Kemudian hasil uji- t berada di daerah penolakan H_0 dan terima H_1 , artinya hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran

Think-Pair-Share dengan strategi *Index Card Match* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian Utami, dkk. (2019) menunjukkan, bahwa metode *Index Card Match* dapat meningkatkan daya ingat siswa pada materi *Asmaul Husna*, data pengamatan awal dan kedua terjadi peningkatan yang baik. Mutu pengajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* sangat efektif dan dapat meningkatkan hafalan *Asmaul Husna*.

Adapun hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan penulis dalam dua siklus terhadap siswa kelas IV SD Negeri 17 Mungguk yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna* ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Pada Pra Siklus

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

No.	Nilai	Jumlah Siswa	%	Rerata	KKM
1	≥ 70	5	35,71	63,00	70
2	< 70	9	64,29		
Jumlah		14	100		

Siklus I

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa	%	Rerata	KKM
1	≥ 70	10	71,43	71,50	70
2	< 70	4	28,57		
Jumlah		14	100		

Siklus II

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa	%	Rerata	KKM
1	≥ 70	12	85,71	80,57	70
2	< 70	2	14,29		

Jumlah	14	100
--------	----	-----

PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian yang terdahulu dan hasil penelitian tindakan kelas selama dua siklus menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dari hasil penelitian terhadap 14 orang siswa kelas IV di SD Negeri 17 Mungguk pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna* dengan menerapkan strategi *Index Card Match* menunjukkan bahwa pada siklus I, peserta didik yang tuntas belajarnya atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) sebanyak 10 orang atau 71,43% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau 28,57%; sedangkan rerata kelasnya sebesar 71,50.

Ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I ini bila dibandingkan dengan pra siklus mengalami peningkatan sebesar 35,72% yang menunjukkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan penelitian. Peserta didik menunjukkan keceriaan dalam belajar sambil bermain serta mengingat-ingat *Asmaul Husna* yang telah dipelajari sebelumnya. Utami, dkk.

(2019), menjelaskan bahwa melalui strategi *Index Card Match* peserta didik tumbuh cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dengan mencari pasangan kartu tersebut.

Pada siklus II, peserta didik yang tuntas belajarnya atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) sebanyak 12 orang atau 85,71% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2 orang atau 14,29%; sedangkan rerata kelasnya sebesar 80,57. Begitupun dengan ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II ini juga mengalami peningkatan hasil belajar yang menunjukkan sesuai dengan harapan penelitian, yaitu strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Asmaul Husna*.

Ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II ini bila dibandingkan dengan siklus I juga mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 14,28% dan peserta didik yang belum tuntas semakin berkurang, yaitu pada siklus I sebesar 28,57 dan pada siklus II sebesar 14,29%.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, yaitu hasil uji

hipotesis Rahayu dan Pramukantoro (2013), bahwa penerapan pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa yang lebih tinggi dari pada penerapan model pembelajaran langsung. Sedangkan hasil penelitian Utami, dkk. (2019) menunjukkan, bahwa metode *Index Card Match* dapat meningkatkan daya ingat siswa pada materi *Asmaul Husna*, dan mutu pengajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* sangat efektif dan dapat meningkatkan hafalan *Asmaul Husna*.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan bagi peserta didik dan merupakan strategi yang sangat baik digunakan untuk tujuan pengulangan materi yang telah diberikan sebelumnya (Ode Baddia, 2019 dalam Utami, dkk., 2019) bagi peserta didik usia sekolah dasar karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar itu masih suka bermain.

SIMPULAN

Index Card Match merupakan sebuah strategi pembelajaran dengan permainan mencari pasangan pada kartu yang disiapkan oleh guru. Peserta didik belajar sambil bermain dengan cara berpasangan dengan temannya sambil memberi kuis atau pertanyaan. Melalui

strategi *Index Card Match* peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui saling mencari kartu pasangan sehingga menumbuhkan jiwa kemandirian dalam belajar.

Melalui strategi *Index Card Match* peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena adanya unsur permainan dan pembelajaran tidak membosankan bagi mereka, dan hasil belajarnya juga meningkat.

Hasil penelitian terhadap 14 orang siswa kelas IV SD Negeri 17 Mungguk pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Asmaul Husna* dengan penerapan strategi *Index Card Match* menunjukkan adanya peningkatan. Pada pra siklus, peserta didik yang tuntas belajarnya atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) sebanyak 5 orang atau 35,71% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 9 orang atau 64,29%; sedangkan rerata kelasnya sebesar 63,00. Pada siklus I, peserta didik yang tuntas belajarnya atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) sebanyak 10 orang atau 71,43% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau 28,57%; sedangkan rerata kelasnya sebesar 71,50. Pada siklus II, peserta didik yang tuntas belajarnya atau

mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) sebanyak 12 orang atau 85,71% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2 orang atau 14,29%; sedangkan rerata kelasnya sebesar 80,57.

SARAN

Bagi guru yang akan menerapkan strategi *Index Card Match* dalam sebuah proses pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi peserta didik serta guru supaya mendampingi secara penuh karena peserta didik yang masih di sekolah dasar masih suka bermain dan apabila tidak didampingi tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Pembuatan kuis atau pertanyaan supaya dibuat tidak terlalu panjang sehingga lebih mudah difahami peserta didik serta kartu yang digunakan sebagai media dalam strategi *Index Card Match* hendaknya dibuat yang menarik penuh dengan warna warni karena anak-anak pada sekolah dasar lebih suka dengan warna yang bervariasi.

Instrumen penelitian supaya dibuat lebih mengarah pada pengamatan perilaku peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada kerja sama dan keterampilannya dalam

mencari kartu pasangan yang dapat menumbuhkan jiwa kemandirian dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN:

- Rahayu, Astining dan Pramukantoro, J.A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Think-PairShare Dengan Strategi Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika di SMK Negeri 1 Madiun. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 02(03). Halaman: 991-999.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudarmanto. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sunrise.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trinova, Zulvia. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*. Vol. 1(3). Halaman: 209-215.
- Utami, Sri., dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Hapalan Asmaul Husna Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match Siswa Kelas II SDN 07 Lakea Kecamatan Lakea Kabupaten Buol. *Jurnal Kolaboratif Sains*. Vol. 2(1). Halaman: 897 - 910.