

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD
MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA
KELAS V SDN 22 TULANG BAWANG UDIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh:

Meliana Efendi

NPM : 1711100093

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 22 TULANG BAWANG UDIK

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh:

Meliana Efendi

NPM : 1711100093

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini pendidik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran saat terjadinya proses pembelajaran, hal ini mengakibatkan nilai hasil belajar peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA perlunya memakai metode pembelajaran yang dapat membuat nilai peserta didik memenuhi KKM. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Indek Card Match* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimennya yaitu *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian ini dengan cara yang digunakan adalah menggunakan pretes dan posstes dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 22 Tulang Bawang Udik dengan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelasnya diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen tersebut adalah kelas V A dan untuk kelas kontrol adalah kelas V B dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Data diperoleh dari buku-buku tentang model pembelajaran *Indek Card Match* dan jurnal-jurnal yang terkait dengan Model pembelajaran *Indek Card Match* dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dikatakan bahwa pengaruh Model pembelajaran *Indek Card Match* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 22 Tulang Bawang Udik dapat dilihat dari rata-rata *pretes* pada kelas eksperimen yaitu 52,50 dan nilai *posttes* 83,75 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dari rata-rata nilai *pretes* 46,50 dan nilai *posttes* 73,83 hasil penelitian juga menunjukkan bahwa uji-T melalui perhitungan diperoleh T_{hitung} adalah 0,38 dengan nilai t_{tabel} adalah 2,003 maka diperoleh $0,38 < 2,003$ (5%) dari jumlah 28 kelas eksperimen dan 30 kelas kontrol peserta didik. Dari kedua nilai tersebut terdapat perubahan nilai dari sebelum diberi perlakuan dengan sesudah perlakuan.

Kata Kunci : Metode *Indek Card Match* , Hasil Belajar dan IPA.

ABSTRACT

The problem in this research is that educators still have difficulty understanding the subject matter during the learning process, this results in the students' learning outcomes still not reaching the minimum completeness criteria (KKM), therefore the researcher concludes that in science learning it is necessary to use learning methods that can make Student scores meet the KKM. The aim of this research is to see the effect of using the Card Match Index learning model on science learning outcomes for class V students at SDN 22 Tulang Bawang Udik.

This research is a quantitative experimental research and the type of experiment is Quasi Experiment. This type of research uses a pretest and posttest in the experimental class and control class. This research was carried out at SDN 22 Tulang Bawang Udik with the sampling technique in this research, namely the Cluster Random Sampling technique. The sampling in this study consisted of two class groups including the experimental class and the control class. Where the experimental class is class V A and the control class is class V B with data collection techniques using tests. Data was obtained from books about the Index Card Match learning model and journals related to the Index Card Match learning model in science learning.

Based on the results of data analysis, it can be said that the influence of the Card Match Index learning model on the science learning outcomes of class V students at SDN 22 Tulang Bawang Udik can be seen from the average pretest in the experimental class, namely 52.50 and the posttest score of 83.75 is higher. Compared with the learning outcomes of students in the control class, the average pre-test score was 46.50 and the post-test score was 73.83. The research results also showed that the T-test through calculations obtained T-count was 0.38 with a t-table value of 2.003, so it was obtained $0.38 < 2.003$ (5%) of the 28 experimental classes and 30 control classes of students. From these two values, there is a change in value from before treatment to after treatment.

Keywords: *Card Match Index Method, Learning Outcomes and Science.*



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
Telp(0721)703260*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meliana Efendi
NPM : 1711100093
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEK CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 22 Tulang Bawang Udik**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka, apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 8 November 2023

Penulis



Meliana Efendi
1711100093



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX
CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA PADA SISWA KELAS V SDN 22 TULANG
BAWANG UDIK**

Nama : Meliana Efendi

NPM : 1711100093

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Ayu Reza Ningrum, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

NIP. 199403252019031012

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 22 TULANG BAWANG UDIK”** disusun oleh, **Meliana Efendi, NPM : 1711100093**, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : **Rabu, 27 maret 2024 pukul 08:00-10:00 WIB, Ruang Sidang PGMI.**

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang

: Sri Latifah, M.Sc.

Sekretaris Sidang

: Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama

: Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag

Penguji Pendamping I

: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II

: Ayu Reza Ningrum, M.Pd (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002

MOTTO

وَهُوَ مَعَكُمْ أَيْنَ مَا كُنْتُمْ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ﴿٤﴾

“Dan dia bersama kamu dimana saja kamu berada dan Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan”

(Q.S. Al-Hadid: 4)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, karunia dan hidayah-NYA yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran untuk penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, bapakku Didin Efendi dan ibuku Rohmi Yati sebagai tanda bakti, hormat dan rasa kasih sayang yang tiada henti sehinggaku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala ukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga, yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan bapak bahagia, karena aku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tuaku yang palingku cintai terimakasih selama ini banyak memberikan motivasi, memberikan semangat tiada henti, selalu mendoakanku dan selalu menasihatiiku untuk menjadi yang lebih baik. Ibu dan bapak menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
2. Adik Kandungku Hendri Efendi, Terimakasih telah ikut serta dalam prosesku dalam menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepadaku, tumbuhlah menjadi versi terhebat adikku.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung menjadi tempat dalam menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP



Meliana Efendi dilahirkan di Kota Bumi pada tanggal 18 Mei 2000. Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara, Pendidikan yang ditempuh penulis dimulai dari TK Melati Tulang Bawang Tengah pada tahun 2005, kemudian melanjutkan di SDN 01 Tulang Bawang Udik lulus pada tahun 2011, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 02 Tulang Bawang Tengah lulus pada tahun 2014, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 01 Tulang Bawang Tengah dan lulus pada tahun 2017. Tahun 2017 penulis melanjutkan study kependidikan tinggi dan menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan program strata 1 (S1) jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) fakultas tarbiyah dan keguruan. Selama menjadi mahasiswa penulis melakukan KKN-DR di kelurahan panaragan kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat dan PPL di MI Darul Huda Bandar Lampung.



Bandar Lampung, 8 November 2023

Penulis

Meliana Efendi

1711100203

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa menjadi panutan bagi umat manusia.

Penulis skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang pendidikan madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tak luput dari kesalahan, untuk itu penulis menyadari bahwa penulisan dan penyajian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya tulis ini.

Penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEK CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 22 TULANG BAWANG UDIK”** Hanya kepada Allah SWT penulis memperoleh berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku Ketua Jurusan Dan juga Bapak Deri Firmansah, M. Pd. Selaku sekertaris jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. Selaku pembimbing I skripsi dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M. Pd. Selaku pembimbing II atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan serta dukungan motivasi dalam pembuatan skripsi.
4. Kepala sekolah, pendidik, karyawan dan peserta didik SD 22 Tulang Bawang Udik.
5. Staff dan karyawan UIN Raden Intan Lampung khususnya lingkungan Fakultas tarbiyah dan Keguruan.

6. Teman-teman tercinta yang tidak menghilang ketika dalam kesulitan, terimakasih telah bersama sampai saat ini dan memberikan semangat selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membatu berkontribusi dalam pembuatan skripsi. Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan anugerah dari Allah SWT.

Bandar Lampung, 8 November 2023

Penulis



Meliana Efendi
NPM. 1711100093



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
SURAT PERNYATAAN	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
I. Sistematika Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori Yang Digunakan.....	12
1. Pengertian Model Pembelajaran Index Card Match	12
2. Langkah-langkah Model pembelajaran Index Card Match	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Pembelajaran Index Card Match</i>	17
B. Hasil Belajar	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	21
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
4. Alat Ukur Hasil Belajar Ranah Kognitif	29
5. Indikator Hasil Belajar.....	31
C. Kerangka Berfikir	33
D. Hipotesis Penelitian	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
1. Waktu Penelitian.....	35
2. Tempat Penelitian	35
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi	36
2. Sampel	37
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	37
D. Variabel Penelitian	38
E. Definisi Operasional Variabel	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Instrumen Penelitian.....	40
H. Uji Instrumen Penelitian.....	41
1. Uji Validitas.....	41
2. Uji Reliabilitas	42
3. Daya Beda.....	44
4. Uji Tingkat Kesukaran Soal	44
I. Teknik Analisis Data	45
1. Uji Normalitas Gain (N-Gain).....	45
2. Uji Normalitas.....	45
3. Uji Homogenitas	46
4. Uji Hipotesis	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48

A. Deskripsi Data	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	48
1. Uji Validitas	48
2. Uji Reliabilitas	49
3. Uji Tingkat Kesukaran	49
4. Uji Daya Beda.....	49
5. Kesimpulan Hasil Uji Coba	50
6. Hasil Analisis Data Hasil <i>Pretes</i> dan <i>Posttes</i>	50
7. Uji Normalitas.....	51
a. Uji Normalitas	51
b. Uji Homogenitas.....	52
c. Uji Hipotesis.....	52

BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase Ketuntasan Tema 1	7
Tabel 2.1 Tabel Ranah Kognitif Bloom	30
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	36
Tabel 3.2 Distribusi Peserta Didik Kelas IV	37
Tabel 3.3 Jumlah Peserta Didik Kelas IV	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda.....	40
Tabel 3.5 Koefesien Reliabilitas.....	41
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda.....	44
Tabel 3.7 Tingkat Kesukaran Interpretasi.....	45
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai N-Gain.....	45
Tabel 4.1 Hasil Uji reliabilitas.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretes</i> dan <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.4 Uji Hipoteisis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.5 Hasil Analisis <i>Pretes</i> dan <i>Posttes</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas V semester 1
Lampiran 2	Rekap Nilai Sebelum Penelitian Kelas Eksperimen
Lampiran 3	Rekap Nilai Sebelum Penelitian Kelas Kontrol
Lampiran 4	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba
Lampiran 5	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
Lampiran 6	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
Lampiran 7	Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen Hasil Belajar IPA
Lampiran 8	Soal Uji Instrumen Test
Lampiran 9	Hasil Uji Coba
Lampiran 10	Uji Validasi
Lampiran 11	Uji Reliabilitas
Lampiran 12	Uji Tingkat Kesukaran
Lampiran 13	Uji Daya Beda
Lampiran 14	Kesimpulan Hasil Uji Coba
Lampiran 15	Hasil Uji Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen
Lampiran 16	Hasil Uji Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
Lampiran 17	Foto Bersama Kepala Sekolah
Lampiran 18	Foto Bersama Guru Kelas
Lampiran 19	Surat Balasan Penelitian
Lampiran 20	Foto Hasil Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada penegasan judul ini penulis bermaksud untuk memberikan deskripsi yang berupa pengertian untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian. Peneliti memberikan penegasan terhadap judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat Tahun Pelajaran 2023/2024” ialah seperti berikut:

1. Model Pembelajaran *Index Card Match*

Pembelajaran *Index Card Match* ialah pembelajaran dengan melakukan kegiatan mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan, dan membutuhkan keaktifan peserta didik.¹

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.²

3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan hakikat pembelajaran ipa.³

¹Ai Muflihah, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 (2021), h. 154

² Ni Nyoman Purwanti, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT RajaGrafindo Persada, h. 24.

³ Iszur Fahrezi, Dkk. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3 No. 3 2020, h. 409

B. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu proses dalam rangka mempenaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat. 4 Pendidikan dimulai dari kesadaran diri individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik, bahkan ada pula yang mengawali pendidikannya dari rasa ingin tahu melalui suatu proses pembelajaran.

Menurut Syaodih nana balajar selalu beriringan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, apakah hal tersebut mengarah kepada yang lebih baik atau yang kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan.⁵ Proses pembelajaran yang efektif didorong oleh minat belajar peserta didik yang tinggi lalu minat belajar yang sebab belajar ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja atau dengan kesadaran untuk mendapatkan suatu konsep, pemahaman dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Belajar menurut Fontana, Gagne ialah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.⁶ Belajar juga harus melibatkan model pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan⁷. 7 Model-model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Well mempelajari model-model berdasarkan teori belajar, ia berpendapat bahwa model pembelajaran suatu rencana atau pola yan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran,dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh semua kalangan sekolah termasuk guru. 8

Dalam Q.S. An-Nahl ayat 125 menjelaskan bahwa penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran serta pendidikan secara umum yakni:

4 Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 3

⁵ Yeni Suzana dan Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021, h. 2.

⁶ Udin S. Winataputra, dkk, *teori Belajar dan Pebelajaran*, Universitas Terbuka, h. 18.

⁷ Herman Budi Santoso, Subagyo, Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Bsic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajar 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 5, No. 1 (Juni 2017), h. 41.

⁸ Putri Khoirunnisa & syfa masyhuril akwal, Analisis Model-model Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 4.no. 1. 2020, h. 2.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Seluruh (Manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui mengenai siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapatkan petunjuk”.(Q.S. An-Nahl : 125)

Dari surah diatas dapat dijelaskan bahwa Allah berfirman bahwa kita sebagai hamba-NYA diberikan kesempatan untuk bebas dalam berpendapat sesuai dengan pemahaman dalam diri setiap manusia, setiap manusia memiliki berbagai macam pendapat yang berbeda-beda maka dari berbagai macam pendapat yang berbeda harus dicari jalan keluar yang baik sesuai dengan teori dan sumber yang disepakati bersama.

Dari pemahaman itu dapat dikatakan bahwa tanpa model pembelajaran yang tepat maka suatu materi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan efisien sebab tanpa model pembelajaran yang baik maka pesan dan informasi dari suatu pembelajaran yang diajarkan pendidik tidak dapat diserap dengan baik oleh peserta didik sehingga hasil belajar yang didapat tidak mampu maksimal, Sebab hasil belajar ialah salah satu gambaran bahwa pembelajaran yang disampaikan oleh guru sudah berhasil dan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Proses pembelajaran dikelas juga melibatkan peserta didik untuk terus belajar agar hasil belajar dikelas dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru.

Belajar memegang peranan penting dalam proses perubahan tingkah laku seseorang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar adalah sebuah usaha penguasaan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku sekolah. Layaknya yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yakni: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”⁹ Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu dan harus mendapat perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat

⁹ Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.

penting dalam kehidupan maka dengan hal tersebut pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga memperoleh mutu yang baik. Salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pengembangan nilai-nilai pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah tenaga pendidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.¹⁰

Pendidikan dimaksudkan suatu upaya seseorang untuk mendidik kepribadiannya sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya. Pendidikan yang dibutuhkan oleh seseorang ialah yang mempunyai fungsi penting dalam hidup manusia. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak harus pembelajaran satu arah (*teacher oriented*) sehingga nantinya akan banyak peserta didik yang cenderung malas dan tidak memperhatikan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dengan ini dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan adanya model pembelajaran *Indek Card Match* yang membuat peserta didik dapat aktif dan kreatif dalam pembelajarannya sehingga membuat pembelajaran dapat lebih bermakna dan diharapkan dapat meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran akan bermakna apabila terjadi timbal balik antara guru dan peserta didik. Guru tidak hanya memberikan materi dan peserta didik yang hanya menerima materi.

Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah untuk mendapatkan hasil yang baik. Banyak peserta didik yang mengalami permasalahan dalam belajar akibat hasil belajar yang rendah. Belajar dan hasil belajar tidak mengenal usia, Henry Ford pernah berkata bukan masalah usia dua puluh atau delapan puluh tahun. Siapapun yang berhenti belajar adalah orang tua sementara orang yang terus belajar adalah orang muda.¹¹ Untuk mengatasi hal tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu, motivasi belajar siswa, minat belajar siswa dan kemampuan awal siswa. Selain pemilihan strategi dan metode pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, membuat siswa aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran, yang membuat informasi dan pengetahuan pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Islam sangat mementingkan pendidikan. Dengan pendidikan yang benar

¹⁰ Darmawan Harefaal, dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Index Card Match", *Jurnal Ilmiah Aquinas* Vol. 4 (2021), h. 2

¹¹ Ni Nyoman Purwanti, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT RajaGrafindo Persada, h. 24.

dan berkualitas, individu yang beradab akan terbentuk yang akhirnya memunculkan kehidupan sosial yang akhirnya memunculkan kehidupan sosial yang bermoral. Hal ini berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman hidup umat islam banyak memberikan petunjuk serta dorongan dalam proses belajar dan menuntut ilmu. Revolusi industri dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menjadikan seluruh aktivitas mulai teralihkan melalui internet, bidang pendidikan menjadi salah satu yang terkena dampak era globalisasi yang melanda dunia termasuk Indonesia, dampak yang berlangsung sangatlah cepat dan memungkinkan terjadinya perubahan besar. Dalam bidang pendidikan terutama anak dituntut memiliki kemampuan dasar yang perlu dimiliki yang tujuannya membangun kecerdasan dan berkarakter. Dimana rangsangan sejak dini akan berdampak bagi masa depan mereka.¹²

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh faktor internal yakni minat, bakat, motivasi, aktifitas belajar dan lain-lainnya serta faktor eksternal yakni guru, model pembelajaran, media dan lingkungan belajar peserta didik, hal-hal itu sangat penting dalam pembelajarannya sebab salah satu diantara komponen itu melemah maka akan melemah pula tujuan pembelajaran yang akan tercapai. Sehingga diharapkan untuk guru mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan peran aktif peserta didik. Karena pembelajaran yang baik tidak lagi harus berpusat kepada guru saja pembelajaran saat ini harus melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran dikelas.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya mampu membuat peserta didik ikut serta dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru bertugas dalam mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran yang digunakan guru agar dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan minat peserta didik.¹³ Guru memberikan fasilitas untuk belajar sehingga peserta didik lebih bebas dalam mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran, model pembelajaran bukan lagi yang bersifat monoton seperti metode ekspositori dan ceramah melainkan yang bersifat fleksibel dan dinamis sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara keseluruhan. Keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh hadir atau tidaknya guru untuk itu seorang guru harus memiliki keratvias dalam pembelajarannya.

Usaha yang hasus dilakukan oleh pendidik yakni untuk menciptakan

12 Aryani Sri Handayani, Sharina Munggaraning Westhist, Pengaruh Pembelajaran Literasi Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Kelompok B di TK Plus AL-Hikmah, Vol. 4. No. 2 Maret. 2021. 136-143

13 Adiguna Satrya Wibowo, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indeks Card Match* (ICM) Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Prekayasa Sistem Antena Di Kelas XI A Teknik Audio Vidio SMK Negeri 2 Klaten Tahun Aaran 2017/2018. 2018. h. 1.

peserta didik yang memiliki ide atau gagasan baru dalam pembelajarannya, maka dibutuhkan Model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Model pembelajaran yang tepat ialah Model pembelajaran *Indek Card Match* yang lebih sesuai digunakan sebagai inovasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hal ini menggunakan model pembelajaran *indek card match* baik untuk proses pembelajaran dikelas yang sangat disarankan oleh peneliti.

Model Pembelajaran *Indek Card Match* mengusung prinsip belajar mengenai suatu topik atau konsep dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik bosan dalam belajar dikelas. Model pembelajaran *indek card match* merupakan model pembelajaran dengan mencari pasangan berupa soal dan jawaban dengan menggunakan kartu yang digunakan dalam mengulang materi pelajaran yang sudah diberikan atau yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan mencari pasangan-pasangan ini membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah.¹⁴

Suatu pembelajaran yang inovatif serta kreatif agar menumbuhkan pembelajaran yang tidak membosankan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, tetapi dalam pembelajaran IPA dimana peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajarannya semua hanya berpaku kepada guru saja, padahal dengan membangun potensi pengetahuan sendiri peserta didik mampu mengingat serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan oleh guru kelas V bernama Ibu Sundari, S. Pd. AUD pada SDN 22 Tulang Bawang Udik minat dan motivasi belajar peserta didik sangat kurang mereka hanya fokus pada apa yang mereka pikirkan dan rendahnya minat membaca peserta didik dan jarang mempelajari buku sebagai sumber belajar sedangkan kelemahan model pembelajaran *indek card match* adalah pembelajaran kurang lancar apabila peserta didik kurang menguasai materi, oleh karena itu upaya untuk meminimalisir kekurangan atau kendala dalam menerapkan model pembelajaran *indeks card match* yaitu dengan menambahkan perangkat pembelajaran yang lengkap agar mempermudah guru dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Perangkat yang dimaksud adalah LKS atau lembar diskusi, video pembelajaran atau media pembelajaran.

Dilihat dalam dokumentasi hasil belajar kelas V A SDN 22 Tulang Bawang Udik tahun 2023/2024 syarat peserta didik mencapai nilai yang sesuai dari kelas V A ialah 75 di dalam kelas V A itu memiliki jumlah 28 peserta didik tetapi dari 28 peserta didik itu hanya beberapa peserta didik yang mendapatkan

¹⁴ Muatia Oktiai, Penerapan Model Pembelajaran ICM Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Memahami Konsep Penjumlahan dan Penguangan Bilangan, *Jurnal Ikra-IHT Informatika*, Vol. 5. No. 2. 2021, h. 45

nilai dengan kriteria baik dan berasaskan pengamatan saat prapenelitian model pembelajaran yang digunakan sudah menarik minat peserta didik dalam belajar tetapi kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajarannya, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat nilai peserta didik memenuhi KKM. Artinya model pembelajaran berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik dalam mengatasi masalah proses dalam pembelajaran. Disisi lain diketahui bahwa hasil belajar IPA yang dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh Peserta didik masih kurang maksimal. Nilai ulangan yang telah dicapai peserta didik kelas V tahun 2023 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian IPA Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V
Tahun 2023/2024

No	Kelas	Nilai IPA Peserta Didik		Jumlah
		Nilai < 75	Nilai \geq 75	
1	V A	16	12	28
2	V B	20	10	30
3	V C	20	8	28
Jumlah		56	30	86

Pada tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa terdapat 86 peserta didik mendapatkan nilai \geq 75 KKM berjumlah 30 peserta didik dengan persentase 34,89% dan mendapatkan nilai < 75 KKM berjumlah 56 peserta didik dengan persentase 65,11% peserta didik kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan hasil memuaskan sebab lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah yaitu 75 kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Padahal guru sudah memakai model pembelajaran yang bervariasi tetapi hasil belajar peserta didik masih tetap rendah. Oleh sebab itu peneliti ingin menguji cobakan dengan memakai Metode pembelajaran *Indek Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran pembelajaran *Indek Card Match* memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran baik interaksi peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru, Model Pembelajaran *Index Card Match* merupakan pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dijadikan pedoman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal menggunakan kartu berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang dapat disesuaikan (pada penelitian digunakan ukuran kartu yaitu 8 cm x 4 cm), berisi kata-kata berupa soal atau jawaban pada kartu yang lain yang diberi tanda untuk kartu soal dengan menggunakan angka, sedangkan untuk kartu jawaban menggunakan huruf. Model pembelajaran *Indek Card Match* dipandang sebagai

model pembelajaran yang meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengutarakan pendapatnya untuk mendapatkan gagasan baru dalam materi yang diajarkan sehingga pembelajaran mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran *Indek Card Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab selama proses belajar mengajar para siswa akan memperoleh bimbingan yang lebih intensif. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Indek Card Match* bisa dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada. Ketertarikan siswa untuk belajar diharapkan dapat timbul sebab dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya terpaku satu orang guru, namun dapat bertanya dengan guru yang lainnya. Maka dengan penerapan model pembelajaran *Indek Card Match* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD dalam mata pelajaran IPA SD.

Berdasarkan latar belakang diatas untuk melihat hasil belajar IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Indek Card Match* maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Indek Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD/MI SDN 22 Tulang Bawang Udik**”.

C. Identifikasi Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat didefinisikan masalah seperti berikut :

1. Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD masih rendah.
2. Minat dan motivasi belajar peserta didik masih kurang.
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk menghindari masalah agar tidak meluas dan menyimpang, maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian adalah Model yang dipakai ialah model pembelajaran *Index Card Macth* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan maka peneliti merumuskan masalah yaitu adakan pengaruh model pembelajaran *index card macth* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 22 Tulang Bawang Udik ?”

F. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *index card macth* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 22 Tulang Bawang Udik.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memberi informasi dan kontribusi ilmiah bagi para guru ataupun calon guru mengenai model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran *index card match* dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan penelitian dengan pemanfaatan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat menambah pengetahuan dengan cara yang baru yakni belajar sambil bermain, meningkatkan keaktifan, memupuk kemampuan bekerja sama dalam sebuah team, dan menambah motivasi belajar serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tema, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

b. Bagi Guru

Sebagai satu diantara bahan pertimbangan guru yang mengajar pembelajaran tema pada kelas tinggi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dipakai dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tema, dan upaya memberikan pelayanan yang masikmal terhadap peserta didik berdasarkan usia dan tingkat materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagi bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian mengenai hal yang sama, dalam upaya menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

H. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti seperti berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Agustina. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indek Card Match* (ICM) Berbatuan Media *Posdcast* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dilihat dari Hasil uji normalitas diperoleh 0,200 yang artinya sig. $> 0,05$ sehingga data tersebut berdistribusi normal. Adapun uji homogenitas yang diperoleh bernilai 0,270 yang artinya sig. $> 0,05$ sehingga data tersebut homogen. Penguji hipotesis menguji menggunakan Uji-T dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Indek Card Match* terhadap minat belajar peserta didik. persamaan pada penelitian ini adalah jenis penelitian yang dipakai sama-sama menggunakan penelitian jenis Quasi eksperimen sedangkan perbedaan hanya pada variabel terikat yaitu penelitian ini menggunakan variabel minat belajar sedangkan yang peneliti lakukan adalah menggunakan variabel hasil belajar IPA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Adiguna Satria Wibowo dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indeks Card Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Di Kelas XI A Teknik Audio Vidio SMK Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel bebas model pembelajaran *Indek Card Match* sedangkan perbedaannya terletak pada kelas yang digunakan pada penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Defi Yuniantika dengan judul “Penerpan Metode Pembelajaran *Indek Card Match* untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika peserta didik kelas III SDN Wirokerto Yogyakarta”. Termasuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus dengan instrumen penelitian tes dan obsevasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik etrhadap mata pelajaran matematika pada tiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran ICM. Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan variabel bebas yaitu model pembelajaran *Indek Card Match*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian PTK (penelitian tindakan kelas) sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif Quasi Eksperimen.

I. Sistematika Penelitian

Secara garis besar penulisan Skripsi ini terdiri atas tiga bagian yakni bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing bagian itu diuraikan seperti berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian isi ialah bagian inti dalam penulisan skripsi. Bagian isi terdiri atas lima BAB yakni seperti berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai penegasan judul, latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penulisan skripsi, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi mengenai waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas data , serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan rekomendasi.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang digunakan dalam penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Index Card Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran dengan mencocokkan kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan oleh peserta didik dengan cara berpasangan antara soal dan jawaban.¹⁵ Model pembelajaran *Index Card Match* . model pembelajaran ini sangat menyenangkan yang digunakan untuk meningkatkan materi ajar yang telah diberikan sebelumnya, tetapi materi baru tetap diajarkan dengan cara ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari materi yang akan disampaikan.¹⁶

Model pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik. Model pembelajaran *Index card match* adalah mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan.¹⁷ Maksud dari menyenangkan dalam model ini, karena proses dalam pembelajaran siswa berdiri mencari pasangan tidak hanya duduk selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Index Card Match* menjadi cara aktif dan menyenangkan guna meninjau kembali materi pelajaran.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bekerjasama dapat meningkatkan rasa tanggungjawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara menyenangkan. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.¹⁸

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan

¹⁵ Fadilah Anisa dan Marlina, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik, *Jurnal Basicude*, Vol. 3, No. 4, 2019.

¹⁶ H. Aswan, *E-Book* Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM, Yogyakarta : Aswaja Presindo, 2016. h. 67

¹⁷ Esty Saraswati Nur Hartiningrum, Ni'matus Sa'adatul Ula, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 7 (2019), h. 81

¹⁸ Putri Cahaya Situmorang, Penerapan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Dengan *Card Sort* Pada Materi Organisasi Kehidupan, *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 2016. h. 116

untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.¹⁹ Agus Suprijono mengemukakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang sudah digunakan sebelumnya.²⁰ Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dipilih karena dapat merangsang daya tarik, keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPA, dengan hal ini diharapkan peserta didik dapat aktif dalam pembelajarannya.

Model *Index Card Match* adalah model yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri. Pembelajaran yang bernuansa inovatif tentu sangat dibutuhkan dalam kondisi kelas yang sangat menyenangkan atau ada kebebasan, sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya. Model pembelajaran juga merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif dan menjadikan pembelajaran tidak akan terlupakan dan lebih bermakna. Sedangkan menurut Sagita Model Pembelajaran *Index Card Match* adalah peserta didik dituntut untuk bekerja sama dengan pasangannya setiap peserta didik mendapatkan satu kartu berupa kartu soal dan jawaban kemudian mencari pasangannya.²¹ Sedangkan menurut Hamrudi model pembelajaran *index card match* merupakan dengan cara mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban kemudian peserta didik mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka dapatkan kemudian dicocokkan kedua kartu tersebut.²²

Model pembelajaran *Index Card Match* dapat digunakan sebagai model pembelajaran alternatif yang dirasakan lebih memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda. Model pembelajaran *Index Card Match* menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu melalui kerja sama dalam kelompok kecil sehingga peserta didik lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati proses pembelajaran dikarenakan dikemas

¹⁹ Riris Nur Kholidah Rambe, Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25. No. 1, 2018, h. 101.

²⁰ Eka Yuni Sularsih, Dkk. Penerapan Strategi *Index Card Match* Pada Pembelajaran Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI di MI Muhammadiyah Losari, *Jurnal Al-Miskawah*, Vol. 1 No. 2, 2020. h. 135.

²¹ Sagita, Isabela Ine, Dkk, Pengaruh Metode Kooperatif tipe *Index Card Match* dalam Pembelajaran Sejarah terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Di SMA Negeri Surabaya, *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 1. 2018, h. 12.

²² H. Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Investidaya, 2017, h. 19.

seperti sebuah permainan. Pembelajaran ini lebih sesuai untuk mengulang materi pelajaran yang sudah diberikan meski demikian materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan cara ini dengan catatan, peserta didik diberikan tugas terlebih dahulu untuk mempelajari topik yang akan diajarkan sehingga ketika masuk mereka memiliki bekal pengetahuan.²³

Model pembelajaran *Index Card Match* menciptakan suasana menyenangkan sehingga peserta didik dapat aktif bertanya, mengembangkan gagasan dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung sehingga belajar menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berfikir secara mandiri kemudian bekerjasama dengan teman lainnya untuk mencocokkan antara soal dan jawaban yang telah diberikan.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang telah dipelajari dengan cara menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melaporkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran ini adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Tetapi materi baru tetap biasa diajarkan dengan model pembelajaran ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga ketika masuk kelas sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berasaskan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan langkah dari model pembelajaran *index card match* ialah:

- a. Mempersiapkan peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu.
- b. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.

²³ Auliatul Muslimah Ariza, Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Terhadap Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Panampu, 2018. h. 3.

²⁴ Zahra Nurda'ali, Implementasi Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencatatan Jurnal Khusus, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 7. No. 1, 2018. h. 5.

- c. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- d. Pada separuh bagian tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- e. Pada separuh bagian kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- f. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- g. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- h. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- i. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada temantemannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- j. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.²⁵

Menurut Hisyam Zaini terdapat langkah-langkah model pembelajaran *index card match* yaitu:

- a. Membuat potongan-potongan kecil yang kemudian menjadikan dua bagian.
- b. Kemudian guru menulis pertanyaan tentang materi sebelumnya dan setengah bagian kertas lagi yang sudah disiapkan berisikan jawaban kemudian dicampurkan antara soal dan jawaban.
- c. Guru memberikan kertas tersebut pada masing-masing peserta didik.
- d. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk menemukan pasangan pertanyaan tersebut. Jika sudah menemukan jawaban guru mengajak peserta didik untuk duduk saling berdekatan.
- e. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain.
- f. Akhir proses pembelajaran ini dengan membuat kesimpulan.²⁶

²⁵ H. Aswan, *E-Book Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, Yogyakarta: Aswaja Presindo, h. 67-68

²⁶ Hisyam Zaini, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani,

Model pembelajaran *index card match* mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, peran guru dalam model pembelajaran ini sangat diperlukan untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajarannya, langkah-langkah model pembelajaran *index card match* menurut Djamar dan Zain adalah yaitu:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban.
- b. Guru mencampurkan kartu soal dan jawaban
- c. Guru mengajak peserta didik untuk mengambil sebuah kartu yang sesuai dengan kartunya.
- d. Guru mengajak peserta didik yang sudah menemukan pasangan mereka untuk duduk berdekatan dan meminta peserta didik untuk tidak menyebutkan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lainnya.
- e. Guru meminta peserta didik setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang didapatkan dengan keras kepada peserta didik lainnya, selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- f. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.²⁷

Dalam menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *index card match* Silberman menambahkan bahwa guru dapat melakukan variasi dengan cara membuat pertanyaan berupa soal melengkapi kalimat dengan cara yang sesuai. Saifuddin juga menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *index card match* yaitu:

- a. Peserta didik diberikan materi pembelajaran.
- b. Membuat potongan kertas sebanyak peserta didik yang ada didalam.
- c. Membagi kertas tersebut menjadi dua bagian.
- d. Pada separuh bagian, tulislah pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- e. Pada separuh kertas lainnya tuliskan jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat.
- f. Campurkan antara soal dan jawaban tersebut menjadi satu.
- g. Setiap peserta didik diberikan satu kartu dan jelaskan hal ini merupakan aktivitas berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuhnya lagi akan mendapatkan jawaban.

- h. Guru meminta peserta didik untuk mencari pasangan mereka.
- i. Setelah menemukan pasangan mereka mintalah mereka untuk membacakan isi dari kartunya.²⁸

Dari langkah-langkah model pembelajaran *index card match* diatas dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat memiliki peran dalam membuat kartu soal dan jawaban kepada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung dan pada saat itu juga peserta didik yang menjalankan proses pembelajaran dengan cara mencari pasangan soal dan jawaban yang sudah diacak oleh guru tersebut agar peserta didik terlihat lebih aktif dan mampu mengemukakan pendapatnya atau gagasan didepan kelas, kemudian peran guru juga dalam membimbing peserta didik sangat berpengaruh besar kepada proses pembelajarannya.

Selain itu juga model pembelajaran *index card match* memiliki enam langkah dalam pelaksanaannya secara garis besar. Dalam penerapannya langkah-langkah tersebut tidak boleh ada yang tertinggal. Hal ini dikarenakan agar penggunaan model pembelajaran *index card match* dapat berjalan secara maksimal. Selain itu juga pendidik dapat mengatur langkah-langkah didalam model pembelajaran *index card match* sehingga dengan menerapkan tahap-tahap diatas dengan tepat diharapkan peserta didik akan belajar dengan menyenangkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match*

Pada dasarnya setiap model pembelajaran tentu memiliki letak kelebihan pada setiap pelaksanaannya, begitu juga pada model pembelajaran *index card match* ini digunakan karena memiliki banyak kelebihan dan kekurangan.

Berikut beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* yakni seperti berikut:²⁹

- a. Pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas.
- b. Meningkatkan kerja sama diantara siswa melalui proses pembelajaran.
- c. Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban.
- d. Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses belajar

²⁸ Eka Yuni Sularsih, Penerapan Strategi *index card match* Pada Pembelajaran Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI di MI Muhammadiyah Losari, *Jurnal Al-Miskawiah*, Vol. 1, No. 2, 2020. h. 136.

²⁹ Pianda Darmawan, “*Best Practice : Karya Guru Inovasi Yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*” (Bandung : CV. Jejak, 2018) h. 103

mengajar.

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta membuat peserta didik dapat mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Sama pada proses pembelajaran model pembelajaran *index card match* untuk dijadikan informasi dalam menggunakan model pembelajaran didalam proses pembelajaran. Berikut kelebihan model pembelajaran *index card match* yaitu:

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.

Berikut juga dijabarkan kelebihan model pembelajaran *index card match* menurut Jorolime dan Parker yaitu sebagai berikut:

- a. Saling berketergantungan positif.
- b. Adanya pengakuan dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- c. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- d. Suasana rileks yang menyenangkan.
- e. Terjalin hubungan yang hangat dan bersemangat antara peserta didik dan guru.
- f. Memiliki banyak kesempatan untuk mengeksperimenkan pengalaman emosi yang menyenangkan.³⁰

Beberapa kelemahan model pembelajaran *idex card match* yakni seperti berikut:³¹

- a. Potongan-potongan kertas kurang dipersiapkan secara baik.
- b. Tulisan dalam kartu ada kalanya tidak sesuai dengan bentuk kartu yang ada.
- c. Kurang memadukan materi dengan kebutuhan siswa.
- d. Guru harus meluangkan warna yang lebih.

Sedangkan terdapat juga beberapa kelemahan model pembelajaran

³⁰ Isjoni, Pembelajaran Visioner perpaduan Indonesia Malaysia, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017, h. 24.

³¹ Pianda Darmawan, “Best Practice : Karya Guru Inovasi Yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)” (Bandung : CV. Jejak, 2018) h. 103

index card match yang lain yaitu :

- a. Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas.
- b. Pendidik harus meluangkan waktu lebih lama untuk membuat persiapan.
- c. Menuntut peserta didik untuk bekerjasama dalam menyelesaikannya.³²

Sedangkan kelemahan dalam model pembelajaran *index card match* menurut Jorolimex dan Parker yaitu sebagai berikut:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pikiran dan waktu.
- b. Agar proses pembelajaran lancar maka harus didukung alat, biaya yang cukup.
- c. Memerlukan waktu yang cukup lama.
- d. Jika ada peserta didik yang belum menguasai materi menyebabkan kegiatan ini menjadi tidak lancar³³

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran *index card match* dapat membuat peserta didik aktif dan menyenangkan dalam mengingat serta memahami materi pelajaran. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran ini adalah membutuhkan waktu yang lama menerapkan model pembelajaran *index card match* dalam proses pembelajarannya. Selain itu juga model pembelajaran *index card match* masih mengandalkan pendidik sebagai pusat informasi sehingga kelebihan dan kelemahan yang telah disampaikan diharapkan peserta didik dapat meminimalisir kelemahan model pembelajaran *index card match*.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah tersebut siswa mengalami proses belajar, setelah mengalami proses belajar tersebut diharapkan siswa berubah sesuai dengan apa yang dipelajari dari proses belajar tersebut. Hal ini sesuai dengan menurut para ahli psikologi yang menyatakan bahwa belajar adalah adanya perubahan kematangan dari anak didik sebagai akibat dari belajar, dan

³² Rossa Lianna, Pengaruh Belajar Aktif *index card match* Dalam Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Bangkinan, *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 1, 2018, h. 144.

³³ Isjoni, Pembelajaran Visioner perpaduan Indonesia Malaysia, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017, h. 25.

menurut Gagne³⁴.

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan sebab mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.³⁵ Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat Achdiyat & Utomo, bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.³⁶

Hasil belajar siswa merupakan dokumen hasil serangkaian proses belajar siswa yang telah berlangsung dalam periode waktu tertentu. *Intelegent Quotient (IQ)* merupakan faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam hasil belajar.³⁷ Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan meotden pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Djamarah dan Zain menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan. Roestiyah mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Mengenai pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

³⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 3 (2018), h. 173

³⁵ Triono Djonomiarjo, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal : AKSARA* Vol. 05 No. 01 (2019), h. 40.

³⁶ Ai Muflihah, 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pedidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 Januari 2021, 153

³⁷ Gunawan, Lilik Kustiani, Lilik Sri Hariani, 2018. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12 (1): 14-22, 2018, 14

Menurut Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengertian mengenai hasil belajar menurut Damiyanti dan Mudjiono menggaris baahi hasil belajar sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar.³⁸

Hasil belajar ialah pola-pola perbuatan, nili-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, startegi kognitif, afektif dan spikomotorik.³⁹ Penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta dipakai sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasi belajar dan mempebaiki proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau penialaian yng ialah tindak lanjutatau cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Kemajuan prestasi peserta didik tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. . Roestiyah mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Mengenai pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Berasaskan teori hasil belajar itu, maka penulis menyimpulkan hasil belajar ialah penguasaan mata pelajaran yang sudah diberikan pendidik, dengan menunjukkan potensi *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* dalam proses pembelajaran berlangsung dan dinilai berupa angka, huruf serta pujian. Berasaskan penjelasan mengenai konsep belajar dan hasil belajar diatas, dapat dipahami dan disimpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sesudah peserta didik melakukan kegiatan belajar, perubahan yang terjadi dapat menyangkut tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Anderson dan Krathwol hasil revisi dari taksonomi Bloom, hasil peserta didik ditunjukkan oleh penguasaan tiga kompetensi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dalam

³⁸ Dr. Ni Nyoman Parwati, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT Raja Grafindo Persada, h. 24

³⁹ Syofnida Ifrianti, *teori dan praktik Microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019, h. 132.

ranah kognitif meliputi kemampuan peserta didik dalam (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) menciptakan. Selain ranah kognitif, juga terdapat tingkatan ranah psikomotorik dan afektif. Ranah afektif meliputi (1) menerima, (2) merespon, (3) menghargai, (4) mengorganisasikan, (5) karakterisasi. Sedangkan ranah psikomotorik meliputi (1) meniru, (2) manipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, (5) naturalisasi.⁴⁰

Hasil belajar ialah hal yang dapat dilihat dari dua pihak yakni peserta didik dan pendidik. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar ialah tingkat perkembangan mental yang baik dibandingkan sebelum pembelajaran. Hasil penelitian bila ada orang yang mempelajari tindakan itu akan terjadi pada orang itu, seperti tidak tahu sampai tahu, dan tidak tahu sampai tahu. Teori Taksonomi Bloom mengenai hasil belajar dalam kerangka penelitian dicapai melalui tiga kategori domain, yakni:⁴¹

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang. Dalam teori Taksonomi Bloom dikembangkan pada tahun 1956 dikenal 6 aspek meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakter diri. Krathwohl Bloom dan Masia membagi ranah afektif dalam lima jenjang seperti penerimaan, penganggapan, penghargaan, pengorganisasian dan penjati diri

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan gerak atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis, kemampuangerak atau manipulasi tersebut dikendalikan oleh kemampuan kematangan psikomotorik. Tingkat ranah psikomotorik tersebut yaitu persepsi, kesiapan, respon terpinpin, mekanisme, respon tampak yang kompleks, penyesuaian dan pensiptaan.⁴²

Adapun perbahan yang dimaksud adalah perubahan sesuai dengan

⁴⁰ Middy Boty, Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Ma'had Islamy Palembang", *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI* Vol. 4 (2018), h. 48

⁴¹ Muhammad Afandidan Isnaini Nurjanah, "Pengaruh Metode Pembelajaran (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2018), h. 47.

⁴² Dr. Ni Nyoman Parwati, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT Raja Grafindo Persada, h. 25-34

tujuan pembelajaran, mengenai perubahan tingkah laku dalam pandangan Bloom meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afeksi dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan knowledge atau pengetahuan, ingatan, Comprehension atau pemahaman, menjelaskan, meringkas, analysis atau menguraikan, menentukan hubungan, Synthesis atau mengorganisasikan, merencanakan, menentukan, bangunan baru, evaluation atau menilai, application atau menerapkan.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan receiving atau sikap menerima, responding atau sikap memberikan respon, organization atau organisasi dan character atau karakteristik.
- c. Ranah psikomotorik atau berkenaan dengan hasil belajar intaratory level, proutne level, rountinized level. Pencapaian mengenai level ketiga ranah pengetahuan diatas proses pembelajaran sudah tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dalam pengaplikasiannya tidak mencapai level yang tinggi. Dari uraian diatas dapat dijabarkan bahwa tujuan pembelajaran itu ada tiga macam yaitu: mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep atau keterampilan, dan pembentukan sikap.⁴³

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

a. Ranah Kognitif

1) Tipe Hasil Belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam Taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

2) Tipe Hasil Belajar : Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

⁴³ Muhammad Afandidan Isnaini Nurjanah, 'Pengaruh Metode Pembelajaran (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2018), h. 133.

Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu : tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Pemahaman tingkat ke tiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang kosekuensi atau memperluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

3) Tipe Hasil Belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

4) Tipe Hasil Belajar : Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

5) Tipe Hasil belajar : Sistesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen, dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

6) Tipe Hasil Belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materilm dan lain-lain. Dilihat

dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- 1) Receiving atau attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi, dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi dan gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- 3) Valuing atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- 1) Gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan audit, motoris, dan lain-lain.

- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat lain Terdapat jenis-jenis belajar menurut para ahli salah satunya adalah menurut Blom dalam akhiri membagi hasil belajar dalam tiga ranah pembelajaran seperti:

- a. Aspek pengetahuan atau kognitif yang dapat diartikan sebagai ranah pengetahuan peserta didik.
- b. Ranah afektif yang dapat diartikan sebagai ranah sikap peserta didik.
- c. Ranah psikomotorik dapat diartikan pada kamahiran dalam keterampilan.

Ranah pengetahuan terdiri pada pikiran, interpretasi, perpaduan, dan penilaian. Pada ke-enam ranah kognitif mampu diartikan pada wujud sikap yang dibentuk pada akhir untuk memberikan syarat kerja peserta didik yang nantinya akan diterapkan. Jenis-jenis belajar juga didapat Menurut Howard Kingsley pada tahun 1998 membagi tiga macam hasil belajar yaitu :

- a. Psikomotorik serta etika

Psikomotorik serta etika bisa dipahami juga dengan salah satu metode untuk digunakan memperoleh, menjaga dan mengutarakan kognitif dan metode untuk menuntaskan persoalan untuk mendapatkan psikomotorik pada suatu pembelajaran agar peserta didik mampu sadar tentang metode belajar yang sangat bagus serta seluruh pembelajaran diawali oleh proses yang dimaksud dengan belajar.

- b. Kognitif dan makna

Kognitif dan makna mampu diartikan bagi pengembangan hadirnya penjelasan pada otak setiap insan lalu dikembangkan dan dimengerti serta bisa untuk didemonstrasikan.

- c. Afektif dan keinginan

Afektif dan keinginan adalah salah satu dorongan dalam melakukan terhadap benda atau lainnya yang menjadi harapan.

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah peserta didik mendapatkan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa diidentifikasi sebagai hasil belajar yang telah dicapai dalam usah, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan

dan tujuan itu tentu yang diharapkan oleh peserta didik, guru dan orang tua peserta didik sebagai hasil belajar.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dari sekian faktor yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa di lingkungan sekolah salah satunya adalah motivasi yang keluar dalam diri. Motivasi dalam diri siswa akan berdampak pada karaktersiswa yang bersemangat, tekun, ulet dan berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran. Motivasi sebagai pendorong dalam membangkitkan semangat belajar di sekolah.⁴⁴ Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak sekali jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Berikut penjelasannya :

a. Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. yakni kondisi psikologis yang berhubungan dengan jiwa siswa dan keinginan yang meliputi intelegensi, minat, dan perhatian, bakat, motif, serta kematangan.

b. Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah :

1) Faktor Jasmani

Faktor jasmaniah adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh. Siswa yang sehat akan merasa bersemangat, berkonsentrasi dalam memahami pembelajaran di kelas. Sebaliknya jika tidak sehat maka siswa akan merasa tidak bersemangat dan konsentrasi dalam memahami pelajaran di kelas akan kurang. Cacat itu dapat berupa tuli, buta, setengah buta, lumpuh, patah kaki dan lainnya. Keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

2) Faktor Psikologi

Faktor psikologis merupakan faktor hasil belajar yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor itu antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

⁴⁴ Frandy Pratama, Firman dan Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri", *Jurnal : EDUKATIF* Vol. 1 No. 3 (2019), h. 281.

3) **Faktor Kelelahan**

Faktor kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh seseorang sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang sehingga siswa tidak akan fokus terhadap proses pembelajaran di kelas, ini akan sangat berpengaruh nantinya pada hasil belajar siswa.

Sedangkan faktor eksternal yang bisa mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah :⁴⁵

1) **Faktor Keluarga**

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua dalam mendidik anaknya, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, ini akan berpengaruh pada proses belajar di kelas. Jika ini terjadi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2) **Faktor Sekolah**

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode-model mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah. Salah satu faktor sekolah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif dengan tipe *index card match* yang dapat mendorong siswa untuk lebih memahami topik pembelajaran, tidak membuat bosan siswa, siswa lebih aktif dalam berpikir mengenai materi selama proses pembelajaran IPA.

3) **Faktor Masyarakat**

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa yang tidak lepas dari peran masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat, ini juga akan berpengaruh pada siswa, sehingga jika terjadi akan berpengaruh pada proses belajar siswa di kelas. Lingkungan

⁴⁵ Gunawan, Lilik Kustini dan Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar", *Jurnal JPPI : Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* Vol. 12 (1) (2020), h. 15

masyarakat yang baik akan berdampak baik terhadap seseorang, namun jika lingkungan masyarakatnya kurang baik maka akan berdampak buruk terhadap seseorang.⁴⁶

Selain jenis-jenis hasil belajar terdapat juga Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1) Faktor dari dalam (internal)

Faktor dari dalam atau faktor internal biasanya didapat pada diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri. Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu. Faktor psikologis meliputi kecerdasan, perhatian, inteligensi, minat, bakat, motivasi dan rasa percaya diri dan faktor kelelahan.

2) Faktor dari luar (eksternal)

Faktor eksternal atau dari luar diri peserta didik dikategorikan dalam situasi proses pembelajaran seperti faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, situasi rumah dan keadaan ekonomi keluarga. Kemudian faktor sekolah yaitu mencakup metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas sekolah kemudian adalah faktor masyarakat yang dimana meliputi kegiatan siswa dengan masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.⁴⁷

3) Faktor Pendekatan belajar merupakan salah satu cara belajar peserta didik yang dikategorikan meliputi metode, strategi, teknik, taktik serta model pembelajaran yang dimanfaatkan guru pada kegiatan belajar mengajar dikelas.⁴⁸

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

⁴⁶ Widia Hapnita, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmareta, Fahmi Rizal, Faktor Intenal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017, *Jurnal CIVID Teknik Sipil*, Vol, 5, No. 1 (Maret 2018), h. 2176-2177.

⁴⁷ Dr. Ni Nyoman Parwati, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT Raja Grafindo Persada, h. 25-49

⁴⁸ M. Yusuf, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2016).

Untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

4. Alat Ukur Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan berfikir. Menurut Benyamin S. Bloom, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar terdiri 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik,⁴⁹ seperti berikut:

Tabel 1.2.

Tabel Ranah Kognitif Bloom

Ranah Kognitif	Kata Oprasional
Mengingat (C1)	Menyebutkan, mengidentifikasi, menunjukkan, memberi nama, menyusun daftar, menggaris bawahi, menjodohkan, memilih, member definisi, menyatakan, membaca, menyadap, mengenal, mengutip, menerbitkan, meninjau, mentabulasi, memberi kode, menulis, menghafal, mencatat, meniru.
Memahami (C2)	Menjelaskan, menguraikan, merumuskan, merangkum, mengubah, memberi contoh, menyadur, meramalkan, menyimpulkan, memperkirakan, menerangkan, menggantikan, menarik kesimpulan, meringkas, mengembangkan, membuktikan, menceritakan, mengemukakan, mengartikan, menerangkan, membedakan, menafsirkan, menghitung.

⁴⁹ Agung Prasetyo Abadi, Tasya Nabillah, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Prosiding Sesiomadika* Vol. 2 No. 1C (2020), h. 660

Mengaplikasikan (C3)	Menentukan, mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, melakukan, membuktikan, menghasilkan, meragakan, melengkapi, menyesuaikan, menemukan, menghubungkan, menerapkan, menstimulasi, menjalankan, mengoprasikan, membangun, membiasakan.
Menganalisis (C4)	Memecahkan, menegaskan, menganalisis, menyimpulkan, menjelajah, mengaitkan, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengoreksi, mendeteksi, menelaah, mengukur, membangunkan, mendiagnosis, memfokuskan, memadukan.
Mengevaluasi (C5)	Mengevaluasi, mengkritik, menilai, member argumentasi, memutuskan, memperjelas, mengetes, memilih, merangkum, menafsirkan, merekomendasi, mengarahkan.
Mencipta (C6)	Merancang, membuat, mengkonstruksi, menciptakan, menampilkan, merumuskan, mengkombinasikan, mengatur, menyusun.

Berasaskan penjelasan aspek tingkat ranah kognitif menurut Bloom diatas, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni kemampuan tingkat rendah yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3) yang dapat diterapkan di sekolah dasar, lalu kemampuan tingkat tinggi yang terdiri dari analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6) yang dapat diterapkan di menengah atas atau perguruan tinggi.⁵⁰ Pada penelitian tes yang dipakai untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik ialah tes pencapaian berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda atau *multiple choice*.

5. Indikator Hasil Belajar

Hasil peserta didik dapat diukur dan dilihat melalui penelitian yakni dengan cara memantau dan melihat tingkat kemampuan peserta didik dan mengetahui sudah pada tahap dan teraf mana saja peserta didik sudah memahami pelajaran yang sudah diberikan oleh pendidik. terkait dengan bagaimana peserta

⁵⁰ *Ibid*, h. 661

didik mampu untuk memahami dan mengasah mengenai kemampuan berfikirnya, pada kemampuan berfikir ini sendiri yang sudah termasuk di dalamnya antara lain yakni:

- a. Menghafal
- b. Mengaplikasi
- c. Memahami
- d. Mensisntis
- e. Menganalisis
- f. kemampuan mengevaluasi

Suatu cara atau alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dapat dilakukan melalui cara menggunakan bentuk tes, yang dimana tes dapat dibagi dua yakni menjadi tes tertulis tes lisan. Contoh-contoh pengukuran hasil belajar peserta didik melalui tes kognitif antara lain: tes pilihan ganda, tes paparan objektif atau paparan bebas, tes-tes atau pertanyaan lisan yang langsung dijawab oleh peserta didik, isian atau jawaban lisan, portopolio, mencocokkan atau menjodohkan, dan performans. Pada mata pelajaran PKN Pada unsur indikator, hal-hal yang harus diperhatikan yakni: (1) Indikator ialah pemaparan dari KD yang menampilkan tanda-tanda, perilaku atau tanggapan yang dilaksanakan atau diperlihatkan oleh siswa, (2) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik pendidikan, potensi daerah danpeserta didik, (3) Rumusan indikator memakai kerja operasional yang terukur atau bisa diobservasi, (4) Indikator dipakai sebagai bahan dasar untuk menata alat penilaian.

Untuk mengukur dan mendapatkan data hasil belajar peserta didik sebagaimana yang teuraikan diatas adalah mengetahui garis-garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis hasil belajar yang hendak diukur. Agar memudahkan dalam menggunakan alat ukur dan evaluasi yang dipandang tepat. Maka dapat dipaparkan indikator hasil belajar yaitu:

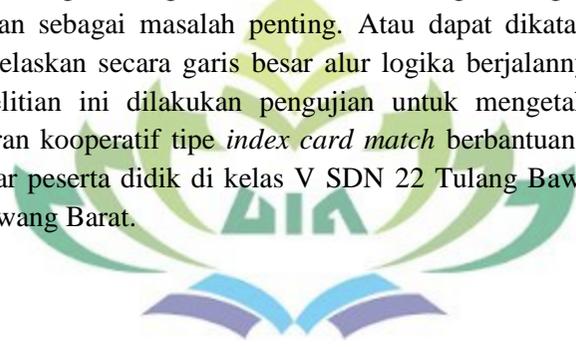
- a. Ranah kognitif Pengetahuan, indikatornya adalah dapat menjelaskan, menunjukan dan menyebutkan dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- b. Ranah kognitif pemahaman, indikatornya adalah dapat menjelaskan, menguraikan dan membedakan dan cara evaluasinya adalah dengan tes tertulis dan observasi.
- c. Ranah kognitif penerapan, indikatornya adalah dapat menentukan, menerapkan atau memberi contoh serta menggambarkan. Cara evaluasinya adalah tes tertulis dan obsevasi.

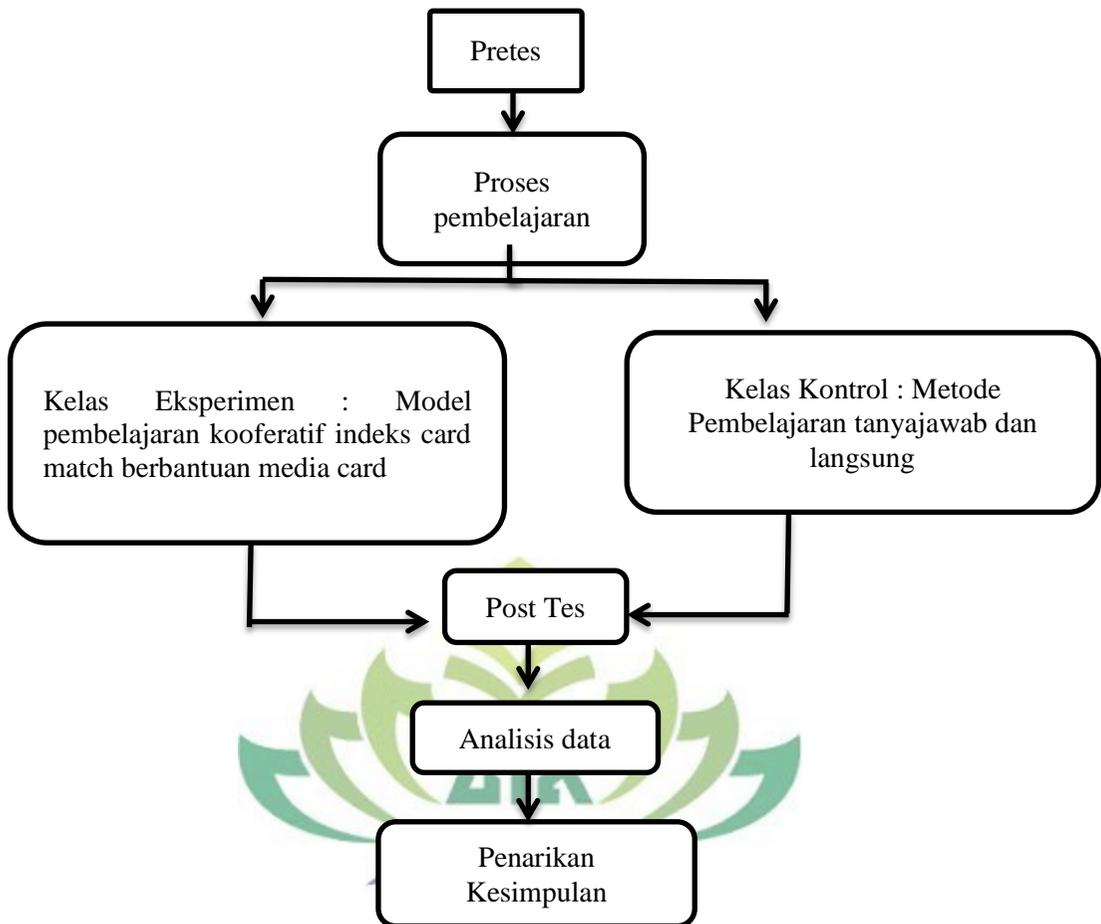
- d. Ranah kognitif analisis, indikatornya adalah dapat melengkapi dan menyimpulkan serta membentuk dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- e. Ranah kognitif sintesis, indikatornya adalah melengkapi dan menyimpulkan serta membentuk dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- f. Ranah kognitif evaluasi indikatornya adalah dapat membuktikan serta menyimpulkan dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan pemberian tugas.

Dalam hal ini hasil belajar menurut teori *taksonomi Bloom* dibatasi dengan ranah kognitif dan efektif dalam ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi dengan materi yang dipelajari.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir ialah kesimpulan mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam peneliti. Kerangka berpikir ialah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang sudah didefinisikan sebagai masalah penting. Atau dapat dikatakan sebagai diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* berbantuan media card terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat.





Gambar 1
Sketsa Kerangka Berfikir

Pada kerangka berpikir di atas menggambarkan penelitian dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelas eksperimen dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Indek Card Match* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung. Dimana sebelum diberikan pokok bahasan atau materi pelajaran, peserta didik diberikan tes awal (pretest) dan sesudah pokok bahasan selesai peserta didik diberikan tes akhir (posttest), hal ini dilakukan disemua kelompok. Lalu didapatkan data lalu data di analisis dan ditarik kesimpulan dari data yang sudah didapat.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat tanya.⁵¹ Dikatakan sementara, sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan penelitian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya masih sementara atau kesimpulannya yang masih belum mencapai final yang kebenarannya dari kesimpulan itu masih harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan .dengan demikian hipotesis yang akan penulis ajukan dalam penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir diatas, maka perumusan hipotesis dari penelitian ini sbagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik.

H₁ : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 22 Tulang Bawang Udik.



⁵¹ Sugiyono, " *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*" (Bandung: Alfabeta, 2021, h. 99.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui adanya pengaruh model pembelajaran *indek card match* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 22 Tulang Bawang Udik dapat dilihat dari rata-rata *pretes* pada kelas eksperimen yaitu 52,50 dan nilai *posttes* 83,75 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dari rata-rata nilai *pretes* 46,50 dan nilai *posttes* 73,83 hasil penelitian juga menunjukkan bahwa uji-T melalui perhitungan peneliti diperoleh nilai taraf signifikan 0,05 dengan t_{tabel} adalah 2,003 maka dapat disimpulkan $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ diperoleh $0,38 < 2,003$ dari jumlah 28 peserta didik. Dari kedua nilai tersebut terdapat perubahan nilai dari sebelum diberi perlakuan dengan sesudah perlakuan.

B. SARAN

Model pembelajaran *indek card match* terhadap hasil belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Maka dengan ini peneliti mengajukan berbagai rekomendasi yang dianggap berguna dan dapat dipertimbangkan mengenai model pembelajaran *indek card match* terhadap hasil belajar yang mana akan diuraikan dibawah ini yaitu:

1. Bagi guru pada mata pelajaran IPA sebaiknya dapat menggunakan model pembelajaran *indek card match* yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik dan membangkitkan suasana belajar sehingga peserta didik akan lebih semangat dan penggunaan media yang harus memfokuskan peserta didik pada pembelajarannya untuk melengkapi proses belajar mengajar berlangsung maka dengan ini contohnya adalah menggunakan model pembelajaran *indek card match* sehingga memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik.
2. Bagi lembaga sekolah, pengaruh model pembelajaran *indek card match* terhadap hasil belajar IPA diharapkan menjadi suatu dasar untuk lembaga atau sekolah dalam usaha untuk membangkitkan proses pembelajaran yang bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran IPA baik IPA dasar atau dalam bentuk pelajaran tematik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik untuk tidak pantang menyerah dalam belajar dan terus semangat dalam menggapai apa yang diharapkan meskipun hal yang dipelajari cukup sulit untuk dipahami, peserta didik juga harus bisa menyadari bahwa suatu materi pembelajaran tidak hanya teori yang harus dipahami tetapi bisa diterapkan sehingga pelajaran dipelajari bisa diingat kapanpun dan dimanapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna Satrya Wibowo, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indeks Card Match* (ICM) Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Prekayasaan Sistem Antena Di Kelas XI A Teknik Audio Vidio SMK Negeri 2 Klaten Tahun Aaran 2017/2018. 2018.
- Agung Prasetyo Abadi, Tasya Nabillah, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Prosiding Sesiomadika* Vol. 2 No. 1C (2020).
- Ai Muflihah, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Macth Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 (2021).
- Aryani Sri Handayani, Sharina Munggaraning Westhist, Pengaruh Pembelajaran Literasi Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Kelompok B di TK Plus AL-Hikmah, Vol. 4. No. 2 Maret. 2021.
- Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Auliatul Muslimah Ariza, Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Terhadap Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah Panampu, 2018.
- Darmawan Harefaal, dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Index Card Macth”, *Jurnal Ilmiah Aquinas* Vol. 4 (2021).
- Djamarah dan Azwar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2017.
- Eka Yuni Sularsih, Dkk. Penerapan Strategi *Index Card Match* Pada Pembelajaran Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI di MI Muhamadiyah Losari, *Jurnal Al Miskawah*, Vol. 1 No. 2, 2020.
- Esty Saraswati Nur Hartiningrum, Ni'matus Sa'adatul Ula, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 7 (2019).
- Fadilah Anisa dan Marlina, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik, *Jurnal Basicude*, Vol. 3, No. 4, 2019.
- Frandy Pratama, Firman dan Neviyarni, “Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri”, *Jurnal : EDUKATIF* Vol. 1 No. 3 (2019).

- Gunawan, Lilik Kustiani, Lilik Sri Hariani, 2018. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Pendidikan IPS (JPPI) 12 (1): 14-22, 2018.
- H. Aswan, *E-Book Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, Yogyakarta : Aswaja Presindo, 2016.
- H. Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan* , Yogyakarta: Investidaya, 2017.
- Herman Budi Santoso, Subagyo, Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Bsic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajar 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 5, No. 1 (Juni 2017).
- Hisyam Zaini, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2018.
- Isjoni, *Pembelajaran Visioner perpaduan Indonesia Malaysia*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Iszur Fahrezi, Dkk. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3 No. 3 2020.
- M. Yusuf, Mutmainnah Amin, “Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2016).
- Middya Boty, Ari Handoyo, “Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Ma’had Islamy Palembang”, *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI* Vol. 4 (2018).
- Moch Hawin, Hubungan Tingkat Pendidikan Berbasis Islam Anggota Karang Taruna Dengan Kepedulian Sosial. *Jurnal Islamic Studies*, Vol. 7 No. 2 (Oktober 2019).
- Muatia Oktiai, Penerapan Model Pembelajaran ICM Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Memahami Konsep Penjumlahan dan Penguangan Bilangan, *Jurnal Ikra-IHT Informatika*, Vol. 5. No. 2. 2021.
- Muhammad Afandidan Isnaini Nurjanah, “Pengaruh Metode Pembelajaran (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung” , *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2018).
- Ni Nyoman Purwanti, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 3
Pianda Darmawan, “*Best Practice : Karya Guru Inovasi Yang Inspiratif*

(*Menarik Perhatian Peserta Didik*)” (Bandung : CV. Jejak, 2018).

- Pianda Darmawan, “*Best Practice : Karya Guru Inovasi Yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*” (Bandung : CV. Jejak, 2018)
- Putri Cahaya Situmorang, Penerapan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Dengan Card Sort Pada Materi Organisasi Kehidupan, *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol. 4. No. 2, 2016.
- Putri Khoirunnisa & syfa masyhuril akwal, Analisis Model-model Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 4.no. 1. 2020.
- Riris Nur Kholidah Rambe, Penerapan Stategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25. No. 1, 2018.
- Rossa Lianna, Pengaruh Belajar Aktif *index card match* Dalam Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Bangkinan, *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- Sagita, Isabela Ine, Dkk, Pengaruh Metode Kooperatif tipe *Index Card Match* dalam Pembelajaran Sejarah terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Di SMA Negeri Surabaya, *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 1. 2018.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2021).
- Syofnida Ifrianti, *teori dan praktik Microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *MISYKAT : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 3 (2018).
- Triono Djonomiarjo, “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar”, *Jurnal : AKSARA* Vol. 05 No. 01 (2019).
- Udin S. Winataputra, dkk, *teori Belajar dan Pebelajaran*, Universitas Terbuka, h. 18. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1.
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: PT. Pustaka Baru, 2021.
- Widia Hapnita, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmaretta, Fahmi Rizal, Faktor Intenal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017, *Jurnal CIVID Teknik Sipil*, Vol, 5, No. 1 (Maret 2018).
- Yeni Suzana dan Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Zahra Nurda'ali, Implementasi Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencatatan Jurnal Khusus, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 7. No. 1, 2018.

