

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN 2 TAMAN SARI KECAMATAN GUNUNG SARI
KABUPATEN LOMBOK BARAT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

FITRAH ARDIANTI
NIM. 2019A1H036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN 2 TAMAN SARI KECAMATAN GUNUNG SARI
KABUPATEN LOMBOK BARAT**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada Tanggal, Senin 12 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Prodi Studi



Haifudin Mah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 TAMAN SARI KECAMATAN GUNUNG SARI KABUPATEN LOMBOK BARAT

Skripsi atas nama Fitrah Ardianti telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Senin, 19 Juni 2022

Dosen Penguji

- | | | |
|--|--------------|---|
| 1. <u>Abdillah, M.Pd</u>
NIDN. 0824048301 | (Ketua) |  |
| 2. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN. 0825059102 | (Anggota I) |  |
| 3. <u>Arpan Islami Bilal, M.Pd</u>
NIDN. 0806068101 | (Anggota II) |  |

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Fitrah Ardianti

Nim : 2019A1H036

Alamat : Pagesangan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul pengaruh penerapan media pembelajaran *index card match* (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



FITRAH ARDIANTI
NIM. 2019A1H036



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitrah Ardianti
NIM : 2019A1H036
Tempat/Tgl Lahir : Bima 27-07-1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
No. Hp : 085 337 172 993
Email : Ardiyanti.pitrah@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Index Card Match (ICM)
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan
Gurung Sari Kabupaten Lombok Barat.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 48%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 Juli 2023
Penulis



Fitrah Ardianti
NIM. 2019A1H036

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitrah Ardianti
 NIM : 2019A1H036
 Tempat/Tgl Lahir : Bima, 27-07-1999
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 No. Hp/Email : 085 337 172 993 / Ardianefitrah@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Index Card Match (ICM)
terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii SM 2 Taman Sari
Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

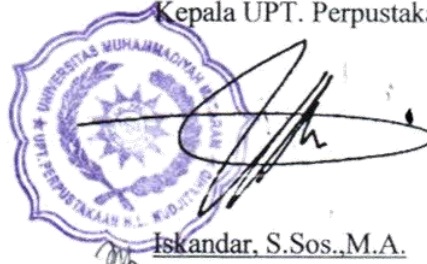
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 24 Juli 2023
 Penulis



Fitrah Ardianti
 NIM. 2019A1H036

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

“Kejarlah Impian. Raih Seribu Jalan. Tetap Tenang. Selesaikan Apa Yang Menjadi Tujuan. Bahagikan Kedua Orang Tua Sebagai Bentuk Pengabdian Mu Seumur Hidup Hingga Akhir Hayatnya”

PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil’alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehinggalah saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku (Bapak Khairuddin dan Ibu Asmah) dan kakakku (Oki Sa’bar) atas do’a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehinggalah anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman PGSD Angkatan 2019 kelas A seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehinggalah skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Robbil'Alamin, segala puji dan syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayahnya kepada hamba-hambanya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini.

Shalawat serta salam yang selalu senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, penyampai amanah, dan pemberi nasihat kepada umat manusia, serta para sahabat, keluarga dan para pengikutnya yang istiqomah dan di ridhoi Allah SWT. skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Index Card Match* (Icm) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat” penyusun mengharapkan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat, khususnya bagi penyusun sendiri selaku pemohon, dan bagi ibu/bapak yang bersangkutan sekalian. penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari bapak/ibu sekalian.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD
4. Bapak Abdillah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2
6. Kepada Orang tuaku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini
7. Semua pihak yang telah mendukung penyusunan proposal ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmatnya dan membalas semua amal kebaikan semua pihak. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena terbatasnya kemampuan dan pengalaman penulis oleh karena

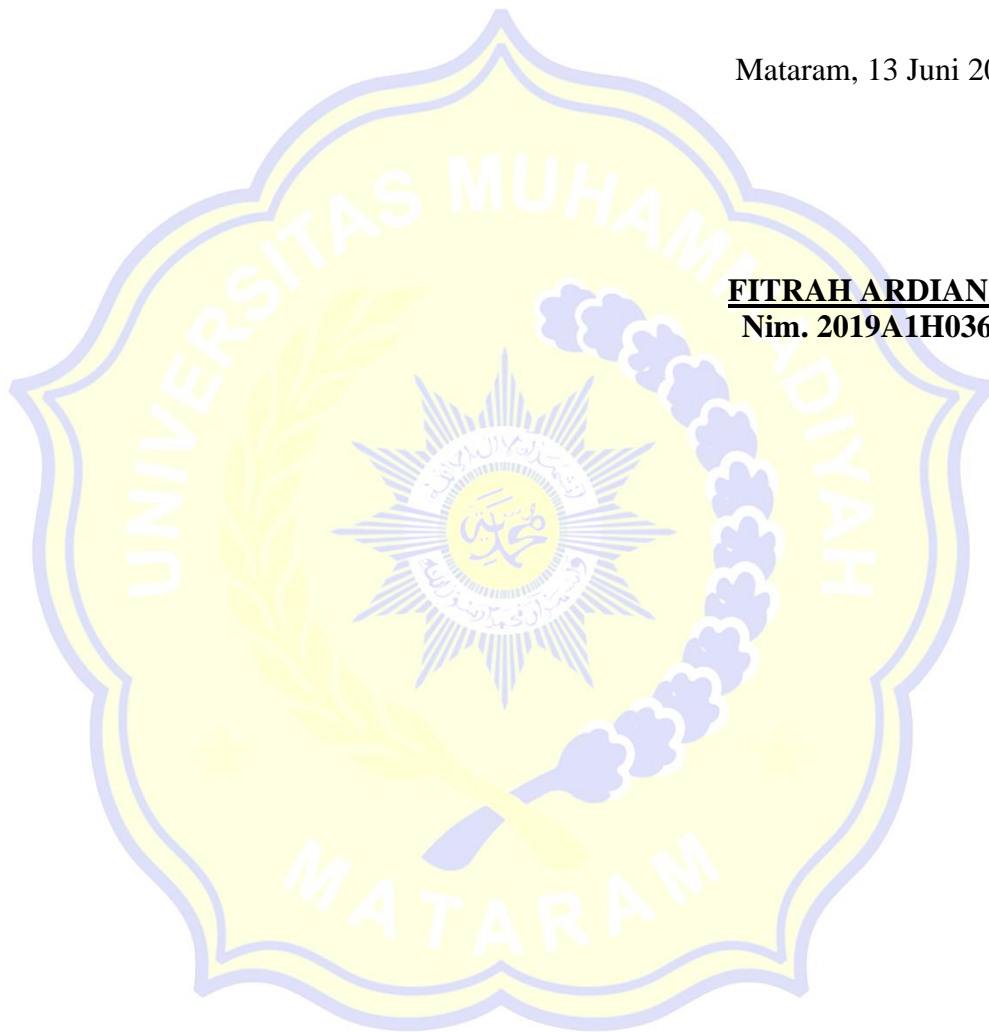
itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penyusun terima dengan senang hati

Akhir kata, semoga ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 13 Juni 2023

FITRAH ARDIANTI
Nim. 2019A1H036



Fitrah Ardianti. 2019A1H036. “**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd
Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) atau mencari pasangan kartu merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa diharapkan mampu mencocokkan kartunya yang lebih cepat diberi poin. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperimental designe* dengan jumlah sampel 40 siswa kelas IV di SDN 2 Taman Sari. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan non test dan tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3.499 \geq 2,024$), dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0.001 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hal ini menunjukkan, bahwa hipotesa (H_a) yang berbunyi bahwa penerapan media pembelajaran *index card match* (ICM) tentang tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 2 Taman Sari Tahun Pelajaran 2022/2023, dinyatakan diterima.

Kata Kunci: Media *Index Card Match* (ICM), Hasil Belajar

Fitrah Ardianti. 2019A1H036. "The Influence of Index Card Match (ICM) Learning Media Implementation on Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at SDN 2 Taman Sari, Gunung Sari District, West Lombok Regency". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Abdillah, M.Pd

Supervisor 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

Index Card Match (ICM) learning media, also known as the card matching game, is a tool that can be used to improve students' academic performance. Students are expected to match the cards to score points rapidly. This study aims to determine the impact of implementing Index Card Match (ICM) learning media on the academic performance of fourth-grade pupils at SDN 2 Taman Sari, Gunung Sari District, West Lombok Province. This study employed a quasi-experimental design with 40 fourth-grade students from SDN 2 Taman Sari as participants. Non-tests and tests to evaluate learning outcomes and documentation were employed as data collection techniques. Validity, reliability, normality, homogeneity, and hypothesis tests were used to analyze the data. Based on the data analysis conducted, the research concludes that the hypothesis testing results with the assistance of SPSS 20.00 for Windows, using the Independent Sample T-Test technique with a significance level of 5%, showed that the calculated t-value ($t_{hitung} \geq t_{table}$) ($3.499 \geq 2.024$) and the significance value ($sig \leq 0.05$) ($0.001 \leq 0.05$). Therefore, H_0 (null hypothesis) is rejected, and H_a (alternative hypothesis) is accepted. It indicates that the hypothesis (H_a) stating that the implementation of Index Card Match (ICM) learning media on the theme 8 "My Residential Area" can enhance the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Taman Sari in the academic year 2022/2023 is accepted.

Keywords: *Index Card Match (ICM) Media, Learning Outcomes*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



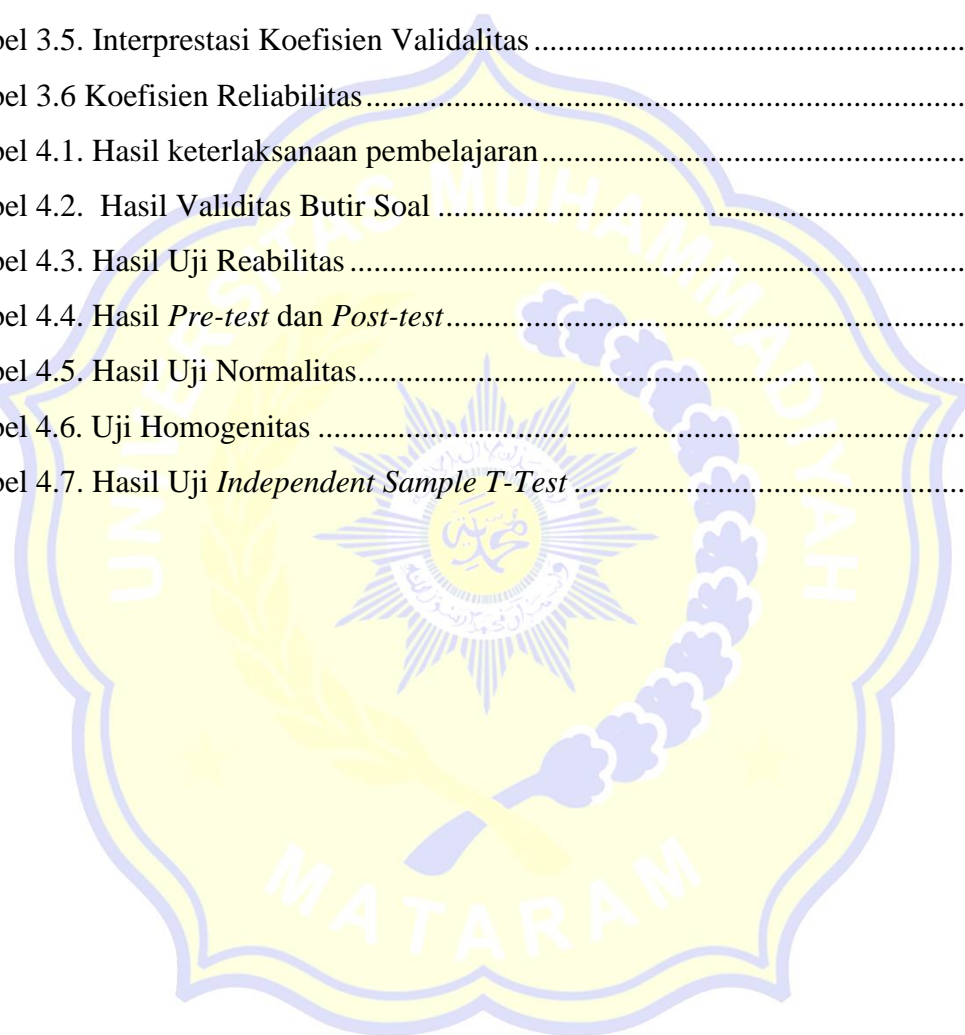
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.2.1 Media Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	10
2.2.2 Hasil Belajar	14
2.2.3 Pembelajaran Tematik di SD	19
2.2.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD	21

2.3	Kerangka Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Jenis Penelitian	25
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3	Penentuan Subjek Penelitian	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data	27
3.5	Variabel Penelitian	28
3.6	Instrumen Penelitian.....	29
3.7	Teknik Pengumpulan Data	35
3.8	Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Hasil Penelitian	42
4.1.1	Lokasi Penelitian	42
4.1.2	Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.3	Deskripsi Data Penelitian	44
4.1.4	Deskripsi Hasil Belajar	47
4.1.5	Uji Persyaratan Analisis	49
4.1.6	Uji Hipotesis	50
4.2	Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN-LAMPIRAN		60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. . Desain <i>Pretes</i> dan <i>Post test</i>	25
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	30
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontro.....	31
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Soal	32
Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Validalitas	37
Tabel 3.6 Koefisien Reliabilitas	39
Tabel 4.1. Hasil keterlaksanaan pembelajaran.....	45
Tabel 4.2. Hasil Validitas Butir Soal	46
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas	47
Tabel 4.4. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.6. Uji Homogenitas	50
Tabel 4.7. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	51



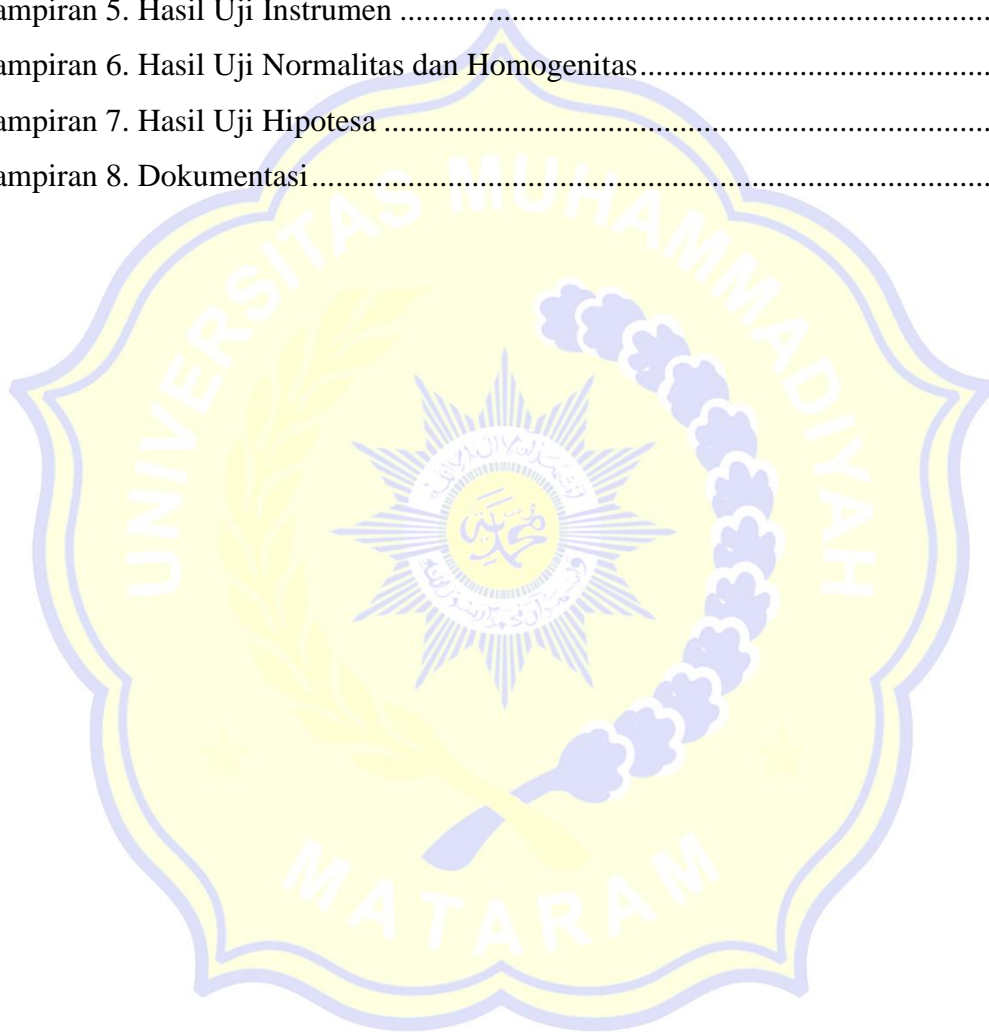
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	61
Lampiran 2. Lembar Obervasi	73
Lampiran 3. Soal Pilihan Ganda	78
Lampiran 4. Tabulasi Soal Pilihan Ganda	84
Lampiran 5. Hasil Uji Instrumen	88
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	94
Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesa	95
Lampiran 8. Dokumentasi.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. pendidikan. Sesuai dengan yang tercantum dalam lampiran Bab I, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk berinisiatif. Pendidikan merupakan sesuatu yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari; itu memberikan banyak manfaat dalam hal keterampilan, kepribadian, sikap, nilai, pengetahuan, dan sebagainya (Mahsup et al., 2020). Negara-negara berkembang selalu berusaha mengejar ketertinggalannya, terutama dengan aktif mencari perbaikan di segala bidang kehidupan. Pendidikan sangat penting untuk mendidik generasi mendatang, dan pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara, seperti memperbarui kurikulum, meningkatkan guru, dan memperluas sekolah ke jenjang yang lebih tinggi.

Peningkatan kualitas belajar mengajar, yang tidak hanya mencakup transmisi informasi mata pelajaran tetapi juga penanaman cita-cita akhlak dan akhlak mulia merupakan salah satu upaya yang bertujuan untuk

meningkatkan mutu pendidikan. Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut, “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan sistem pendidikan, seperti pemutakhiran kurikulum dan pelatihan instruktur. Namun, banyak sekolah terus menggunakan kurikulum tradisional dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya, sistem pendidikan Indonesia masih jauh dari sempurna. Rendahnya hasil belajar siswa pada topik tematik menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia kurang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat, tidak semua siswa kelas IV memahami tujuan Pendidikan Nasional. Tinggi rendahnya kualitas hasil pengajaran tidak lepas dari kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri, yang merupakan empat komponen penting yang harus dimiliki seorang guru dalam skenario ini. Instruktur dan calon instruktur harus memiliki bakat profesional, kemampuan pendidikan, keterampilan sosial, dan kemampuan

kepribadian. Dengan demikian, bakat seorang guru atau calon instruktur memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Banyak nilai siswa pada bidang pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggal Saya” yang masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat adalah 75. Hal ini menunjukkan hanya 40% siswa yang mendapat nilai di atas 70, selebihnya 60% di bawah KKM. KKM. Kriteria Standar (KKM) 75. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang tetap memiliki hasil belajar yang buruk. Ini diproduksi oleh seorang guru sekolah dasar. Ketakutan dalam pembelajaran topik 8 “Permukiman” ini mendorong para sarjana untuk melakukan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran tema 8 “Permukiman”. Belajar akan lebih berhasil jika terjadi dalam suasana dan situasi yang menyenangkan, menyenangkan, menghibur, merangsang, dan nyaman. Akibatnya, pengajar harus menguasai media pembelajaran yang beragam dan fiturnya yang beragam untuk memilih media pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang dibutuhkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penyesuaian kegiatan belajar pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggal Saya” sehingga motivasi siswa dan hasil belajar dapat ditingkatkan. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk mendongkrak motivasi dan hasil belajar siswa sehingga terjadi proses pembelajaran tema 8 “My Living Area” dan siswa memahami

apa yang dipelajarinya. Penggunaan bahan ajar yang menarik misalnya dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran seperti Index Card Math (ICM) sangat memungkinkan.

Alternatif lain untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah media pembelajaran Index Card Match (ICM), atau mencari pasangan kartu. Menurut (Marwan & Bona, 2011), Index Card Match (ICM) merupakan media pemecahan masalah yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pendekatan penggunaan bahan ajar ini dimulai dengan siswa diinstruksikan untuk cari pasangan kartu yang berisi tanggapan atau pertanyaan dari siswa. Untuk mendapatkan poin, siswa harus mencocokkan kartu mereka secepat mungkin. Media Index Card Match (ICM) memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) mendorong kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, 2) lebih menarik perhatian siswa, 3) menyediakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik, dan 4) meningkatkan hasil belajar siswa pada level yang sesuai dengan kemampuan siswa yang lebih baik dari penguasaan pembelajaran. 5) Evaluasi dilakukan dengan pengamat dan pemain.

Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul berdasarkan uraian tersebut “Pengaruh Media Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka tantangan utama penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran

Index Card Match (ICM) pada siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.

2. Manfaat Penelitian

Temuan studi ini diperkirakan akan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi guru antara lain

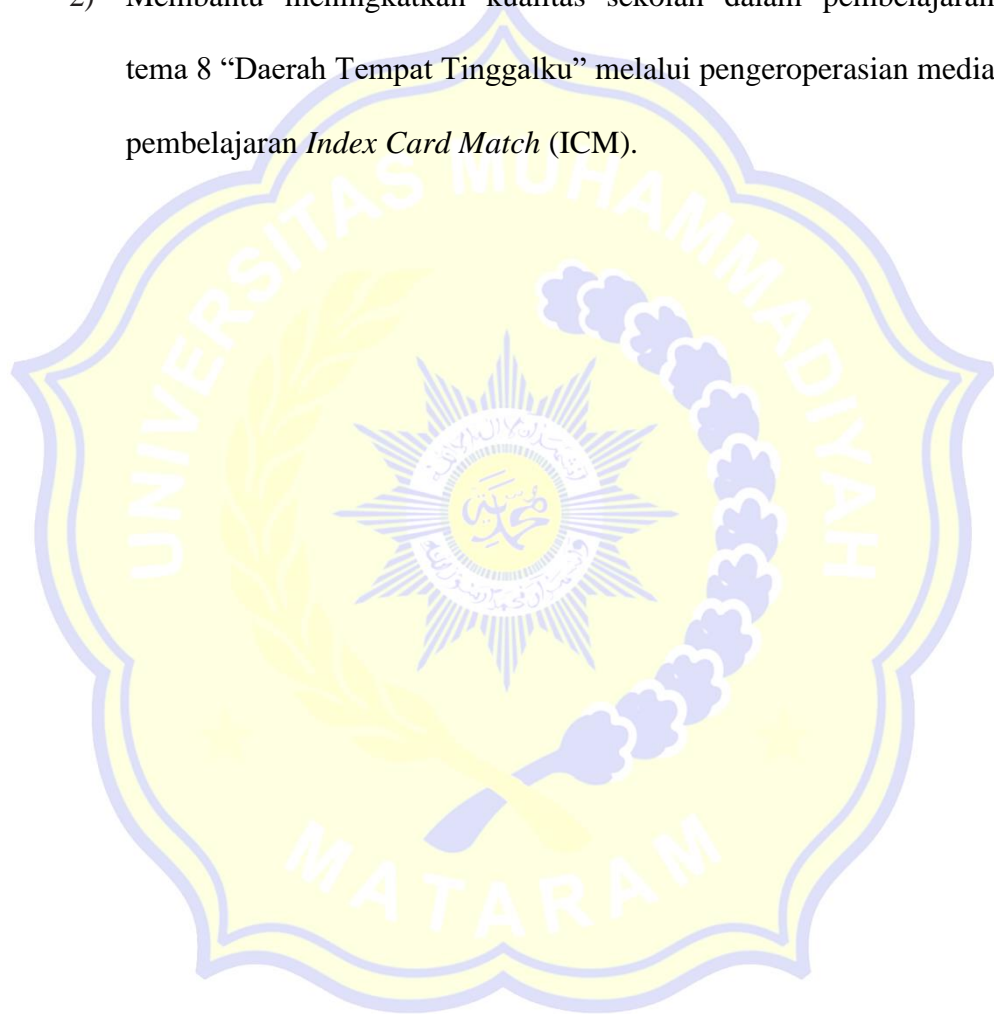
- 1) memberikan pendapat masalah pengaruh media pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN.
- 2) Meningkatkan kinerja guru dalam mempelajari topik 8 “Daerah Tempat Tinggalku” melalui penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

b. Bagi siswa antara lain:

- 1) Proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa.
- 2) Metode pembelajaran tema 8 “My Living Area” dapat membantu anak dalam mengembangkan kualitas seperti kerjasama tim, komunikasi, dan tanggung jawab.

c. Bagi sekolah antara lain:

- 1) Berikan pendapatmu tentang pengaruh media pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.
- 2) Membantu meningkatkan kualitas sekolah dalam pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” melalui pengeroperasian media pembelajaran *Index Card Match* (ICM).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengkaji penelitian terdahulu dengan media pembelajaran Index Card Match (ICM) pada bagian ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Index Card Match (ICM) merupakan media pembelajaran yang sangat baik dan dapat digunakan dalam penelitian empiris. Temuan studi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian Tri Sutrisni berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran Index Card Math (ICM) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Garis dan Sudut*" diterbitkan pada tahun 2021. Nilai rata-rata pretest dan posttest berdistribusi konsisten dan homogen, menurut analisis data studi. Nilai motivasi belajar diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($9,298 > 1,672$) setelah menggunakan uji F untuk menguji hipotesis. Untuk hasil belajar yang diperoleh, $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6,071 > 1,672$). Kemudian berdasarkan kedua nilai tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Index Card Math (ICM) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa dan kegairahan belajar.

Pemanfaatan bahan ajar membedakan penelitian penulis dengan penelitian Tri Sutrisni. Tri Sutrisni menggunakan media pembelajaran Index Card Math (ICM) dalam materi pembelajaran matematikanya, sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran Index Card Match

(ICM) dalam materi pembelajarannya, dimana penulis menggunakan materi tema 8 “The Area Where I Live”. Kedua penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran Index Card Match (ICM), yang menunjukkan bahwa keduanya menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hesti Prastica Trimas Anggraeni (2017) dengan judul *“Pengaruh media pembelajaran kooperatif tipe ICM (Index Card Match) terhadap hasil belajar siswa materi kegiatan ekonomi berdasarkan tempat tinggalnya kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya”*. Temuan penelitian yang menguji media pembelajaran kooperatif ICM (Index Card Match) menunjukkan bahwa media pembelajaran kooperatif ICM (Index Card Match) memiliki dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe ICM (Index Card Match) pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan tempat tinggal di kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan perlakuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif ICM (Index Card Match). Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan Uji-T dengan menggunakan analisis SPSS 22 menghasilkan nilai signifikan (dua arah) sebesar 0,001. Karena angkanya kurang dari 0,05 dan Sig. (2-tailed) adalah 0,001, H_a disetujui dan H_o ditolak.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Hesti Prastica Trimas Anggraeni adalah terletak pada penggunaan media pembelajaran dimana Hesti Prastica Trimas Anggraeni menggunakan penerapan media pembelajaran *Index Card Math (ICM)* dalam materi pembelajaran kegiatan ekonomi berdasarkan tempat tinggalnya, Sedangkan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran *Index Card Match (ICM)*, dalam materi pembelajarannya dimana penulis menggunakan materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Persamaan antara kedua penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran *Index Card Match (ICM)* yang mengandung pengertian bahwa kedua pembelajaran tersebut memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Mardiana (2019) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul “Pengaruh Strategi *Index Card Match (ICM)* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SDN Medan T.P 2019/202”. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh thitung sebesar 2,396 Nilai ttabel sebesar 2,007 dicapai setelah dikonsultasikan dengan threshold 0,05. Karena thitung > ttabel (2,396 > 2,007), maka H_0 ditolak dan H_a disetujui, yang menunjukkan bahwa teknik *Index Card Match (ICM)* berpengaruh terhadap kemampuan menangkap ide matematika di kelas, teknik ekspositori digunakan untuk

mengajar. Akibatnya, kemampuan menangkap ide siswa dengan menggunakan pendekatan Index Card Match (ICM) lebih esensial dibandingkan kemampuan siswa dalam menangkap konsep matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

Kontras antara penelitian penulis dengan penelitian Ira Mardiana adalah penggunaan media pembelajaran dimana Ira Mardiana menggunakan penerapan media pembelajaran *Index Card Math (ICM)* dalam Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika, sedangkan Penelitian Index Card Match (ICM) dilakukan melalui penelitian dengan menggunakan media pembelajaran dalam materi pembelajarannya dimana penulis menggunakan materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Persamaan antara keduanya yaitu terletak pada penerapan media pembelajaran *Index Card Match (ICM)* yang artinya dari kedua penelitian sama-sama menggunakan media belajar untuk meningkatkan siswa dalam belajar.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Media Pembelajaran *Index Card Match*

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran (Indriyanti, Gani, & Muhardini, 2020). Index Card Match adalah sumber belajar yang menyenangkan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka. Index Card Match adalah salah satu media pembelajaran aktif yang banyak digunakan untuk strategic review

(pengulangan). Media pembelajaran Index Card Match berkaitan dengan bagaimana siswa mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka saat ini dengan menemukan pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan (Silberman, 2009, hal. 250)

Menurut Kurniawati (Margana, 2010), media pembelajaran Index Card Match merupakan media hiburan yang digunakan untuk memuntahkan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Namun, konten segar sekalipun dapat diajarkan melalui media ini dengan peringatan bahwa siswa diberi tanggung jawab harus mempersiapkan kelas dengan mempelajari hal-hal yang akan dibahas sehingga ketika mereka tiba, mereka sudah memiliki bank informasi.

Siswa mungkin senang dengan sumber belajar pencocokan kartu indeks. Komponen game dalam media ini memastikan pembelajaran tidak membosankan. Tentunya siswa harus diberikan penjelasan tentang aturan permainan agar media pembelajaran index card match lebih berhasil. (Hamnuri, 2012, hal. 162). Media pembelajaran Index Card Match (menemukan pasangan kartu) merupakan cara yang menyenangkan untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya (Suprijono, 2011, hal. 120).

Menurut penulis, media pembelajaran aktif jenis Index Card Match merupakan media pembelajaran yang aktif dan menghibur untuk

mengulang materi yang disampaikan sebelumnya dengan mencari pasangan kartu.

Dalam pembelajaran media *Index Card Match* dibutuhkan beberapa cara. Berikut prosedur yang harus diikuti untuk membuat media pembelajaran *Index Card Match*:

- a. Buat potongan kertas untuk beberapa anak dalam pelajaran.
- b. Bagilah jumlah total kertas menjadi dua.
- c. Di separuh halaman yang telah disiapkan, ketik pertanyaan tentang mata pelajaran sebelumnya. Setiap kertas memiliki satu pertanyaan.
- d. Tulis jawaban atas pertanyaan yang Anda tulis sebelumnya di sisi halaman yang berlawanan.
- e. Kocok kertas secara menyeluruh untuk mencampur pertanyaan dan jawaban.
- f. Satu lembar kertas harus dibagikan kepada setiap siswa. Jelaskan bahwa ini adalah kegiatan kelompok. Paruh pertama siswa akan diberi pertanyaan, sedangkan paruh kedua akan diberikan jawaban.
- g. Minta agar siswa menemukan teman mereka. Ketika seseorang telah menemukan seorang teman, mintalah mereka duduk bersama. Juga, klarifikasi agar mereka tidak memberi tahu teman-temannya yang lain tentang barang yang mereka terima.
- h. Setelah itu, siswa membentuk kelompok dan duduk di dekat soal yang mereka peroleh dengan kertas dari teman sekelas lainnya. Pertanyaan tersebut kemudian dijawab dengan pasangan tambahan.

- i. Akhiri dengan memberikan penjelasan dan kesimpulan.

Penulis menyimpulkan bahwa tahap media pembelajaran Index Card Match merupakan media aktif berdasarkan uraian di atas karena melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, untuk memenuhi tujuan pembelajaran, pendidik harus merencanakan jauh-jauh hari. Tahapan-tahapan tersebut dipilih berdasarkan perspektif Silberman karena lebih komprehensif dan mudah dipahami sehingga lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Sanjaya, 2008, hal. 200), media Index Card Match sama dengan media lainnya yaitu memiliki kelebihan dan kekurangan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut kelebihan dan kekurangan media Index Card Match menurut Marwan:

Manfaat *Index Card Match* antara lain:

- a. Meningkatkan kenikmatan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Siswa lebih tertarik dengan materi pelajaran yang ditawarkan.
- c. Mampu menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d. Kemampuan meningkatkan hasil belajar siswa guna mencapai ketuntasan belajar.
- e. Evaluasi dilakukan dengan pengamat dan pemain.

Sedangkan kelemahan media *Index Card Match* adalah:

- a. Membutuhkan waktu lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- b. Guru harus mencurahkan lebih banyak waktu untuk persiapan.

- c. Mengharapkan karakteristik khusus dari siswa, seperti kemauan untuk bekerja sama dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan fakta yang diberikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media ICM memiliki keunggulan dan kekurangan. Meskipun media Index Card Match tidak ada, semua siswa dapat berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Hasil Belajar

Setiap orang yang melakukan kegiatan apapun, termasuk kegiatan belajar, ingin mencapai hasil belajar yang positif. Purwanto (2016:46) mendefinisikan hasil belajar siswa sebagai “pencapaian tujuan pendidikan oleh siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan bentuk dan tingkah laku seseorang. Menurut (Rusman, 2017, hal. 129), hasil belajar merupakan kumpulan pengalaman yang dimiliki siswa dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa bakat siswa dan kualitas instruktur berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Profesionalisme dan bakat instruktur dipermasalahkan dalam hal kualitas pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa bakat fundamental instruktur dalam ranah kognitif (intelektual), emosional (afektif), dan perilaku (psikomotorik) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. (Sudjana, 2008, hal. 3) menjelaskan hasil belajar siswa sebagai perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan

bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya, yang meliputi komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik (Sirajuddin & Sari, 2022).

Hasil belajar menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006, hal. 3-4) merupakan hasil dari interaksi antara belajar dan mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang terjadi sejak awal proses pembelajaran.

Menurut Benjamin S. Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 2006, hal. 26-27), ada enam bentuk perilaku kognitif:

- a. Kemampuan untuk mempertahankan pengetahuan yang diajarkan dan disimpan sebelumnya disebut sebagai pengetahuan. Fakta, peristiwa, aturan, ide, konsep, atau proses adalah contoh pengetahuan.
- b. Pemahaman memerlukan pemahaman makna dan relevansi dari apa yang telah dipelajari.
- c. Kapasitas untuk menerapkan prosedur dan prinsip untuk isu-isu aktual dan segar disebut sebagai aplikasi. Misalnya, pertimbangan premis.
- d. Kapasitas untuk memecah suatu objek menjadi potongan-potongan sedemikian rupa sehingga keseluruhan struktur dapat dipahami secara efektif disebut sebagai analisis. Misalnya, memecah kesulitan.
- e. Kemampuan untuk menciptakan pola baru disebut sebagai sintesis. Misalnya, kemampuan menulis perangkat lunak.
- f. Kapasitas untuk membuat pandangan tentang beragam topik berdasarkan kriteria tertentu disebut sebagai evaluasi. Misalnya, kemampuan untuk mengevaluasi hasil berulang.

Berdasarkan hasil belajar sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil pembelajaran dapat dinilai melalui kegiatan penilaian seperti ujian pembelajaran kognitif, yang berupaya mengumpulkan

data bukti yang menunjukkan kapasitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Unsur-unsur yang dapat merubah hasil belajar antara lain kesejahteraan jasmani dan rohani siswa, yang dikaitkan dengan masalah kesehatan siswa secara umum serta masalah lingkungan (Syah, 2011, hal. 132). Artinya hasil belajar siswa dipengaruhi baik oleh kemampuan siswa maupun lingkungan. Hasil belajar menurut (Sudjana, 2008, hal. 2) adalah perubahan kemampuan siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. Penguasaan siswa misalnya berupa penguasaan kognitif yang diukur dengan hasil belajar. Perihal ini menggambarkan bahwa siswa memiliki kecerdasan dan keterampilan yang tinggi dalam topik yang dipelajari, membuat pembelajaran lebih sederhana daripada orang yang hanya memiliki kecerdasan atau bakat tinggi.

Menurut Munandi (Rusman, 2017, hal. 130), unsur-unsur berikut mempengaruhi hasil belajar:

- a. Variabel internal meliputi masalah fisik dan psikologis yang berasal dari dalam diri murid.
 1. Faktor Fisiologi
Ciri-ciri fisiologis seperti sehat sempurna, tidak mengantuk atau lelah, tidak mengalami gangguan fisik, dan sebagainya. Unsur-unsur ini dapat mempengaruhi bagaimana siswa melihat isi mata pelajaran.
 2. Faktor Psikologi
Setiap individu, dalam hal ini pembelajar, memiliki keadaan psikologis yang unik, yang mempengaruhi hasil belajarnya. IQ, perhatian, minat, kemampuan, motivasi, kognisi, dan kemampuan berpikir siswa semuanya merupakan faktor psikologis.

b. Pengaruh eksternal mencakup segala sesuatu di luar kendali siswa, seperti masalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.

1. Faktor Lingkungan

Pengaruh lingkungan dapat berdampak pada hasil belajar. Lingkungan fisik dan sosial merupakan contoh komponen lingkungan. Suhu dan kelembaban adalah elemen lingkungan alami.

2. Faktor Instrumen

Hasil pembelajaran yang ditargetkan menentukan keberadaan dan penggunaan fitur instrumental. Aspek-aspek tersebut dirancang untuk bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran. Elemen instrumen meliputi kurikulum, fasilitas, dan guru.

Hal ini menunjukkan betapa banyaknya komponen baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Elemen-elemen tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat membantu pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan sudut pandang ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor tersebut akan berdampak baik terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa berhubungan dengan faktor yang mempengaruhinya.

Sebagai akibat wajar dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh (Widoyoko, 2016, hal. 1), tanggung jawab utama seorang guru adalah menilai hasil belajar siswa. Artinya, pengajar harus menetapkan tujuan pembelajaran guna menilai keefektifan proses pembelajaran, yang dapat diamati dari kemampuan siswa menangkap konten yang diberikan melalui kegiatan penilaian.

Penilaian hasil belajar di sekolah menurut kurikulum 2013 (Widoyoko, 2016, hal. 16) terdiri dari lima bagian:

1. Pembelajaran tuntas mengandung arti bahwa siswa dapat belajar apa saja; waktu yang diperlukan bervariasi berdasarkan kemampuan belajar siswa. Siswa tidak diperkenankan memulai penugasan berikutnya untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI-4) kecuali pekerjaan sebelumnya telah diselesaikan secara memuaskan.
2. Otentik adalah penilaian yang benar yang harus mencerminkan kenyataan. Evaluasi otentik berfokus pada mengukur apa yang siswa dapat capai bukan hanya apa yang mereka ketahui.
3. Berkelanjutan berarti menerima gambaran menyeluruh tentang pertumbuhan hasil belajar siswa, terus memantau proses, kemajuan, dan peningkatan berkelanjutan melalui tinjauan proses dan iterasi lainnya.
4. Kemampuan siswa dibandingkan bukan dengan teman sekelasnya, tetapi dengan standar yang ditetapkan, seperti ketuntasan minimal yang ditentukan oleh masing-masing satuan pendidikan, dengan menggunakan kriteria acuan.
5. Prosedur evaluasi yang dipilih termasuk tertulis, lisan, produk, portofolio, kinerja, proyek, observasi, dan ujian penilaian diri, dan mereka digunakan dalam beberapa cara.

Sedangkan menurut (Rusman, 2017, hal. 445-447) terdapat tiga jenis penilaian dalam penilaian autentik yaitu:

1. Evaluasi afektif terdiri dari kualitas perilaku termasuk sikap, perasaan, emosi, minat, dan nilai.

Contoh isi KI-1 (sikap spiritual) meliputi: kepatuhan beribadah, perilaku bersyukur, doa sebelum dan sesudah kegiatan, dan toleransi beribadah. Kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, kecintaan, dan percaya diri merupakan komponen KI-2 (sikap sosial). Observasi, penilaian diri, evaluasi rekan, dan jurnal digunakan untuk menilai unsur sikap ini.

2. Penilaian kognitif adalah proses memperoleh informasi tentang keterampilan kognitif siswa dalam hubungannya dengan penguasaan pengetahuan mereka.

Pengetahuan dapat diperiksa dengan tiga cara: tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

3. Evaluasi psikomotor adalah jenis penilaian yang digunakan untuk menguji seberapa banyak yang dipelajari setiap siswa dan seberapa banyak mereka mengaplikasikan hasil belajarnya.

Penilaian ujian praktik, penilaian proyek, dan evaluasi portofolio adalah semua metode untuk mengevaluasi keterampilan.

Berdasarkan komentar di atas, adalah mungkin untuk menyimpulkan itu penilaian menggunakan 3 (tiga) jenis penilaian dalam penilaian autentik untuk memperoleh hasil belajar siswa yaitu penilaian afektif dengan instrumen yang digunakan adalah observasi, dimana teknik penilaiannya penilaian dilakukan dengan menilai kumpulan seluruh karya siswa untuk mengidentifikasi minat, perkembangan, prestasi, dan inovasi siswa.

2.2.3 Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran tematik mengacu pada kegiatan pembelajaran yang menggabungkan konten dari beberapa topik ke dalam satu tema atau topik pembahasan (Nizaar, Haifaturrahmah, Abdillah, Sari, & Sirajuddin, 2021). (Sutirjo & Mamik, 2005, hal. 6) mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai upaya menghubungkan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar, serta berpikir kreatif, melalui penggunaan tema. Beberapa elemen mendasar yang harus diperhatikan saat mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran tema adalah sebagai berikut: 1) integrasi dengan lingkungan; 2) bentuk pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat

mengidentifikasi mata pelajaran; dan 3) efisiensi. Ketiga konsep tersebut akan diuraikan di bawah ini untuk memberikan perspektif yang lebih jelas.

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan.

Pembelajaran harus dikemas secara berkait, artinya suatu topik harus disampaikan dalam kaitannya dengan skenario yang dihadapi siswa, atau ketika siswa mengidentifikasi dan memecahkan masalah dunia nyata yang relevan dengan topik yang dibahas.

Format pembelajaran harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga siswa bekerja keras untuk mengidentifikasi dan menerapkan topik pembelajaran yang bermakna. Siswa didorong untuk mengidentifikasi topik yang sebenarnya sesuai dengan situasi mereka, bahkan jika mereka pernah mengalaminya, ketika melakukan pembelajaran tematik.

2) Efisiensi, antara lain, pembelajaran tema memiliki nilai efisiensi dalam hal waktu, muatan materi, metodologi, dan pemanfaatan bahan ajar asli guna mencapai penguasaan kompetensi yang memadai.

Saya cukup konsentrasi belajar 1 pada topik pelajaran 8 subtema 1. Berikut Kompetensi Dasar PKN, Bahasa Indonesia, dan SBdP dan Indikator Pencapaian Kompetensi:

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mendeskripsikan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
4.3	Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Mampu memberi argument tentang Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam

		kehidupan sehari-hari
--	--	-----------------------

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Mampu menyebutkan dan menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1 Menampilkan hasil pengamatan tentang karakteristik tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9.2 Mampu mendeskripsikan tentang teks fiksi.

Muatan: SBdP

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mampu memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada.
4.2	Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 Mampu menampilkan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa isi pelajaran guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, dan bahwa pembelajaran tematik ini berperan penting dalam meningkatkan perhatian siswa, kegiatan belajar, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajarinya.

2.2.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Di sekolah dasar, pembelajaran tematik menawarkan keunggulan sebagai media pengajaran. (Majid, 2014, hal. 89-90) mendefinisikan pembelajaran tema memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berpatokan pada siswa.
2. Memberi pengalaman secara langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel.
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Tim Pembina PGSD, 1997 (Majid, 2014, hal. 90), ciri-ciri pembelajaran tematik ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam pembelajaran tema, holistik merupakan fenomena atau peristiwa yang menjadi fokus perhatian dan dilihat serta dianalisis dalam beberapa disiplin ilmu dalam waktu yang bersamaan, bukan dari sudut pandang yang tersegmentasi.
- b. Makna adalah studi tentang fenomena dari banyak perspektif, yang memungkinkan siswa untuk membangun jenis hubungan antar skema yang memiliki pengaruh signifikan terhadap topik yang dipelajari.
- c. Pembelajaran autentik adalah pembelajaran bertema yang membantu siswa untuk memahami konsep dan prinsip yang ingin mereka pelajari secara pribadi.
- d. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran bertema dengan pendekatan inkuiri penemuan dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian.

(Trianto, 2012, hal. 91), sumber lain yang sangat mirip menyatakan bahwa pembelajaran tema memiliki beberapa sifat, antara lain:

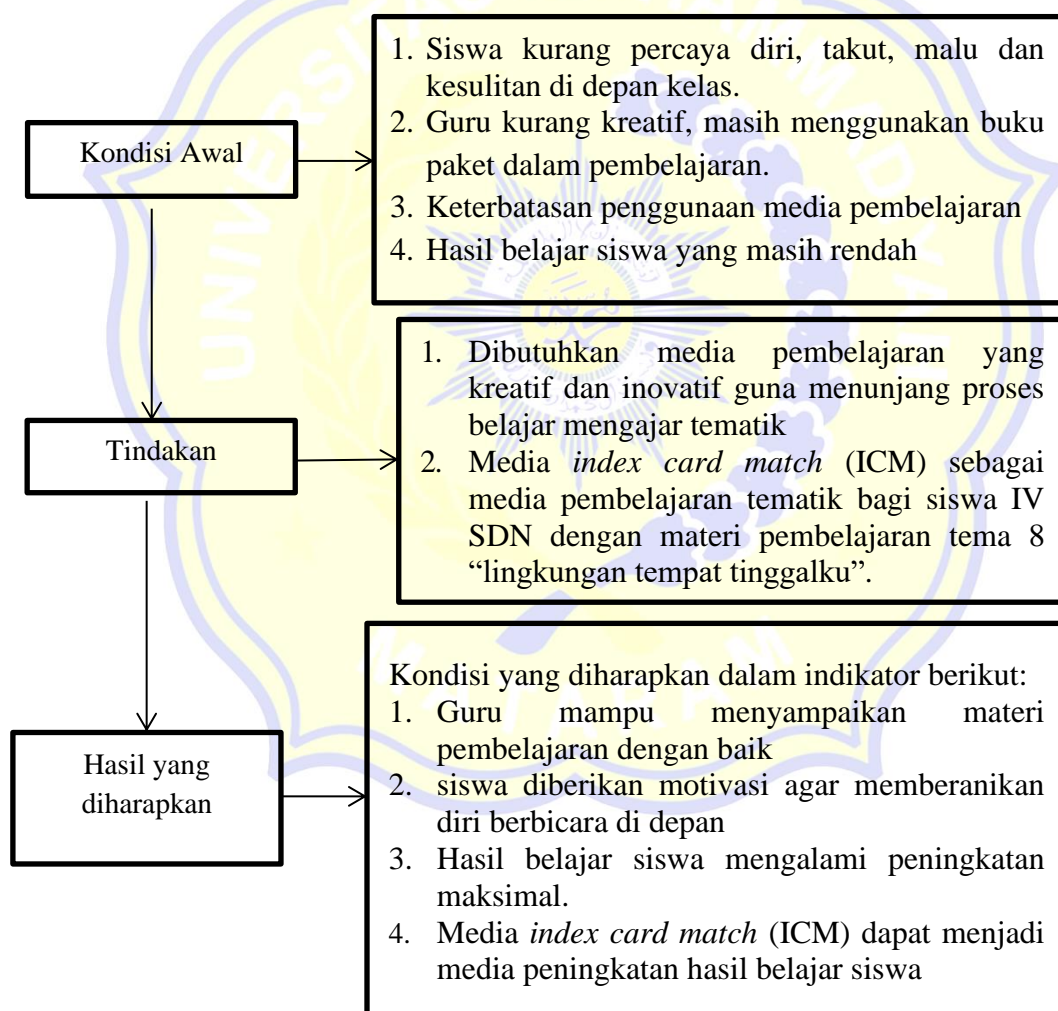
1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat penting dalam memenuhi kebutuhan perkembangan dan pendidikan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih untuk melaksanakan berbagai topik pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Pengalaman belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih tahan lama.
4. Meningkatkan kepiawaian berpikir siswa;
5. Menyiapkan kegiatan belajar bersifat pragmatis
6. meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan pembahasan dari sekian banyak sudut pandang yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema meliputi ciri-ciri sebagai berikut: (1) Kegiatan pembelajaran tematik sangat relevan dengan kebutuhan siswa. (2) Berpusat pada siswa. (3) Perbedaan antara topik kabur. (4) Kegiatan pembelajaran lebih relevan dan efisien. (5) praktis. (6) mudah beradaptasi. (7) Bantu anak-anak meningkatkan keterampilan sosial mereka.

2.3. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran Index Card Match (ICM) merupakan media pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Karena siswa secara otomatis mengulangi apa yang telah mereka pelajari dalam permainan yang menyenangkan, media ini membantu siswa meninjau atau mengingat konten mata pelajaran tanpa tekanan, dan dorongan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak lagi.

Dengan demikian diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran Index Card Match (ICM) sebelum dan sesudah media pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Index Card Match (ICM) pada materi pembelajaran topik 8 “The Area Where I Live” dapat membantu siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat dalam meningkatkan hasil belajarnya. Penjelasan ini diilustrasikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu, dengan desain penelitian yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian dipisahkan menjadi dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen mendapat perlakuan (treatment) berupa Indeks. Pertandingan Kartu. Media Pembelajaran (MKI), sedangkan kelompok kontrol mendapatkan Media Pembelajaran reguler.

Desain penelitian Pre-Test dan Post-Test Group digunakan dalam penelitian ini, dengan dua kelompok penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran di kelas IV A SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran index card match (ICM), sedangkan kelas kontrol diberikan media gambar dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV B SDN 2 Taman Sari, Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.

Tabel 3.1. Desain *Pretest* dan *Post test*

Kelas	O_1	Perlakuan	O_2
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

X : *Treatment* (perlakuan) Pada Kelas Eksperimen

O_1 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_3 : *Pretest* pada kelompok sebelum kontrol

- O₄ : *Posttest* pada kelompok setelah kontrol
- : Tidak Ada Perlakuan Pada Kelas Kontrol

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran kelas eksperimen, seperti pretest dan treatment, kelas kontrol diberikan pretest tanpa treatment dan diberikan posttest.

Dalam praktiknya, peneliti terlibat erat dalam manajemen data, pengumpulan, analisis, dan interpretasi. Sebelum menggunakan materi pembelajaran Index Card Match (ICM), siswa dalam penelitian ini diberikan pretest untuk mengidentifikasi posisi awal mereka. Setelah mengajarkan materi pada topik 8 “My Living Area” media pembelajaran Index Card Match (ICM) digunakan pada kelas eksperimen. Akhirnya, peneliti akan mengajukan pertanyaan posttest kelompok eksperimen dan kontrol.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jl. Beringin Jaya No. 6, Desa Taman Sari, Kec. Gunung Sari, Kab. Provinsi Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Penelitian dilakukan antara 27 Mei dan 31 Mei 2023.

3.3. Penentuan Subjek Penelitian

Informan yang memahami objek penelitian disebut sebagai aktor, sedangkan yang memahami objek penelitian disebut sebagai subjek penelitian (Bungin, 2011, hal. 78). Individu yang berpartisipasi dalam penelitian disebut sebagai subjek penelitian.

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2016, hal. 117), populasi adalah suatu generalisasi yang terdiri dari benda-benda atau manusia dengan sifat dan kualitas tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti, serta kesimpulan yang berasal dari hal-hal tersebut. Penelitian ini melibatkan 40 anak dari SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat kelas IV A dan B.

2. Sampel

Dari segi ukuran dan ciri, sampel sebanding dengan populasi (Sugiyono, 2016, hal. 81). Penelitian ini melibatkan siswa SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat. Kelas A terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan Kelas B terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Simple random sampling digunakan untuk memilih sampel dari kelas eksperimen dan kontrol. Dalam hal ini, peneliti menggunakan pendekatan arisan, dimana kelas yang muncul lebih dulu disebut sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas yang muncul terakhir disebut sebagai kelas kontrol. Pemisahan ini dengan jelas menunjukkan bahwa kelas A adalah kelas eksperimen dan kelas B adalah kelas kontrol.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan prosedur pengumpulan data nontes dan tes untuk menilai hasil belajar dan dokumentasi.

1. Observasi

Tindakan melihat suatu kejadian atau mengamati makhluk hidup di sekitar kita dikenal sebagai observasi. Ini juga dapat didefinisikan sebagai tindakan mendokumentasikan semua peristiwa atau mengamati apa yang disaksikan. Lembar observasi merupakan kegiatan penelitian yang dapat berbentuk skala nilai atau catatan hasil penelitian dan digunakan untuk menganalisis seberapa baik proses pembelajaran yang dilaksanakan. Selain lembar observasi, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran siswa dan guru digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran.

2. Test Objektif (pretes-postes)

Dalam ujian pilihan ganda penelitian ini, peneliti menggunakan 25 item pretest (kemampuan awal) dan 25 item posttest (kemampuan akhir). Obyek disampaikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk menilai kemampuan siswa dalam menangkap materi yang disajikan, serta memperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Dan pertanyaan pada pretest dan posttest identik.

3.5. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2016, hal. 38), variabel adalah atribut seseorang atau barang yang berbeda dari satu orang ke orang lain atau dari satu objek ke objek lainnya. Variabel penelitian dikategorikan sebagai berikut:

1. Variabel independen meliputi rangsangan, prediktor, dan anteseden. Dalam bahasa Indonesia dikenal dengan variabel bebas. Media pembelajaran index card match (ICM) diwakili oleh variabel bebas (X).
2. Variabel dependen meliputi output, kriteria, dan faktor efek. Variabel umum digunakan dalam bahasa Indonesia. Variabel dependen dipengaruhi atau disebabkan oleh penyebab independen. Dalam penelitian ini, (Y) merepresentasikan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mempelajari, atau menggali suatu masalah, atau untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan objektif untuk tujuan pemecahan masalah atau pengujian hipotesis. Sedangkan instrumen penelitian diperlukan untuk menilai suatu gejala yang muncul selama proses penelitian, menurut (Arikunto, 2013, hal. 265); instrumen penelitian adalah peralatan atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk membantu pengumpulan data. Perlengkapan penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar soal, dan kertas kerja. Instrumen berikut digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi siswa dan lembar observasi instruktur digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas selama proses pembelajaran

berlangsung.

Table 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Bagian	Pengamatan	No Pernyataan
Kegiatan Pembelajaran	Mengucap salam dan berdoa	1
	Guru mengkondisikan kelas	2
	Guru memberikan pre-tes	3
	Guru memotivasi siswa untuk konsentrasi dalam pembelajaran melalui penjelasan	4
	Guru menyiapkan media pembelajaran <i>index card match</i> (ICM)	5
	Guru bertanya tentang lingkungan tempat tinggal	6
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	7
	Guru melakukan absen	8
Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi yang dipelajari hari ini	9
	Guru meminta siswa menjelaskan kembali materi yang sudah dijelaskan	10
	Guru membantu atau mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran	11
	Guru menggunakan media pembelajaran <i>index card match</i> (ICM) yang akan diterapkan dengan berbantuan media kartu	12
	Guru meminta siswa membentuk kelompok	13
	Guru menunjukkan gambar tentang lingkungan sekolah	14
	Guru meminta siswa memperhatikan gambar yang ditunjukkan	15
	Guru meminta siswa untuk mencari pasangan jawaban di kartu dengan media pembelajaran <i>index card match</i> (ICM)	16
	Guru memberikan umpan balik untuk mengecek keberhasilan siswa dalam melaksanakan tugas	17
	Guru memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa agar mampu dalam menghadapi situasi yang lebih kompleks kepada siswa	18
	Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	19
Kegiatan Akhir	Guru memberikan PR yang sesuai dengan materi	20
	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan	21
	Guru meminta salah satu siswa untuk membaca	22

	do'a selesai belajar	
--	----------------------	--

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Bagian	Pengamatan	No Pernyataan
Kegiatan Awal	Mengucap salam dan berdoa	1
	Guru mengkondisikan kelas	2
	Guru memberikan soal pre-tes	3
	Guru memotivasi siswa untuk belajar giat dengan cara mendengarkan penjelasan guru	4
	Guru Menyiapkan media media pembelajaran <i>index card match</i> (ICM)	5
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai tentang tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	6
	Guru melakukan absen	7
	Guru memberikan penjelasan tentang tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	8
Kegiatan Pembelajaran	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	9
	Guru menentukan kelompok kepada siswa yang sesuai karakter	10
	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	11
	Guru memberikan kesempatan untuk menjelaskan kembali t mengenai materi ema 8 “lingkungan tempat tinggalku”	12
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	13
	Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi	14
Kegiatan Akhir	Guru memberikan PR yang sesuai dengan materi	15
	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan	16
	Guru meminta salah satu siswa untuk membaca do'a selesai belajar	17

2. Lembar soal

Lembar soal adalah lembar yang digunakan siswa sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan memuat kegiatan yang telah dilakukan siswa. Soal-soalnya adalah pilihan ganda, dengan total 25 kemungkinan

jawaban. Dari ranah kognitif, (C1) Pengetahuan, (C2) Pemahaman, (C3) Aplikasi, (C4) Analisis, (C5) Sintesis, dan (C6) Evaluasi. Instrumen dalam penelitian ini berupa pretes dan postes pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal yang awalnya diuji validitasnya.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Soal

Tema	Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek						Jumlah
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
tema 8 "Daerah Tempat Tinggal u"	PKN	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menyeri dan menjalankan keberagaman agama yang di anutnya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1,2	3					3
		2.3 Bersikap toleransi dalam keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	2.3.1 Men deskripsikan sikap toleransi dalam keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam				11, 12	13		3

		Bhineka Tunggal Ika.	konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3.2 Menunjukkan sikap toleransi terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.												2	
		3.3 Menjelaskan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mendeskripsikan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.											18, 19		2
		4.3 Mengemukakan Manfaat keberagaman karakteristik	4.3.1 Mampu memberi argumen tentang Manfaat keberagaman											4,10		2

		individu dalam kehidupan sehari-hari.	karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.							
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.2 Mampu menyebutkan dan menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	14, 15							2
	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	4.9.3 Menampilkan hasil pengamatan tentang karakteristik tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.						21, 22		2
			4.9.4 Mampu mendeskripsikan tentang teks fiksi.					12, 25		2
SBdp	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mampu memahami tanda tempo dan tinggi			6,	7,8				3

		4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	rendah nada. 4.2.1 Mampu menampilkan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.		13	17, 20				3
Jumlah										25

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data Metode pengumpulan data berikut digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data pelaksanaan pembelajaran pada saat investigasi.
2. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar tes ketuntasan belajar siswa.
3. Papan observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas belajar siswa.
4. Jawaban siswa terhadap penggunaan media pembelajaran index card match (ICM) dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada mereka.

3.8. Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Instrumen ini diuji untuk melihat layak atau tidaknya pertanyaan tersebut digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Statistik validitas dan reliabilitas dikumpulkan berdasarkan temuan pengujian instrumen.

a. Validitas Soal

Uji validitas objektif digunakan untuk memverifikasi validitas instrumen. Hal ini menunjukkan bahwa peralatan mampu mengukur apa yang sedang diukur. Hasil instrumen dianggap sah jika data yang diperoleh konsisten dengan data yang ditemukan pada item yang dianalisis. Jika koefisien korelasi R hitung $>$ R tabel, maka pertanyaan tersebut sah (Sugiyono, 2016, hal. 248).

Untuk mengetahui keabsahan tes ini sebelum diberikan kepada peserta penelitian, harus dilakukan pengujian di sekolah selain tempat penelitian yaitu di SDN 2 Taman Sari Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat dengan maksimal 20 siswa yang memanfaatkan produk tersebut. Rumus untuk korelasi momen:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013:162)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
 x = Item butir soal
 y = Skor Soal

n	= Jumlah Siswa
$\sum x$	= Jumlah skor x
$\sum y$	= Jumlah skor y
$\sum xy$	= Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
$\sum x^2$	= Jumlah hasil kuadrat x
$\sum y^2$	= Jumlah hasil kuadrat y
$(\sum x)^2$	= Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
$(\sum y)^2$	= Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Setiap item dapat dinyatakan sah jika r hitung dari r tabel memiliki kriteria signifikansi 0,05 atau 5%. Jika hasil r hitung diketahui, gunakan ambang batas signifikansi 5% untuk menilai nilai r hitung product moment dan membuat penilaian dengan membandingkan r hitung dengan r tabel sebagai berikut: Jika r hitung sama dengan r tabel, maka query dianggap valid. Soal dinilai tidak valid jika r hitung r tabel.

Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2015:257)

b. Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas dilakukan untuk memverifikasi ketergantungan instrumen yang digunakan. Dapat diandalkan jika ada kesejajaran dalam data pada berbagai waktu. Pendekatan analisis alpha Cronbach digunakan dalam teknik pengujian reliabilitas ini. an dikatakan dapat diandalkan dalam uji reliabilitas ini jika lebih dari 0,6 (Ghozali,

2005:129). Berikut adalah rekomendasi untuk menentukan apakah suatu instrumen dapat dipercaya atau tidak:

- 1) Jika peringkat reliabilitas Cronbach Alpha melebihi 0,6, instrumen dan kuesioner dapat dipercaya dan digunakan.
- 2) Jika skor reliabilitas Cronbach Alpha kurang dari 0,6, instrumen sebaiknya tidak digunakan.

Cronbach's Alpha digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen, yang kemudian dinilai dengan menggunakan aplikasi SPSS.20.0 for Windows menggunakan rumus K-R 20, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Sumber: (Arikunto, 2013, hal. 115))

Keterangan:

- r₁₁ = reliabilitas tes
- p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
- ∑pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- n = banyaknya/jumlah item
- S = standar deviasi dari tes

Software aplikasi SPSS.20.0 for Windows digunakan untuk menghitung reliabilitas tes pada penelitian ini. Kriteria interpretasi indeks reliabilitas selanjutnya akan diturunkan dari hasil komputasi. Tabel berikut menunjukkan indeks ketergantungan.

Table 3.6. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat Kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat Rendah

(sumber: Arikunto, 2010:276)

2. Analisis Data

Sebelum terapi diberikan, dilakukan analisis data untuk meneliti objek penelitian. Tingkat kemampuan rata-rata kedua hal di lokasi yang sama adalah sama. Data penelitian ini merupakan hasil pengulangan formatif materi sebelumnya dengan menggunakan tes sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tes kenormalan adalah prosedur yang harus diselesaikan sebelum analisis data dapat dimulai. Uji normalitas dijalankan pada data sebelum diolah menggunakan model penelitian yang disarankan. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui sebaran data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang terdistribusi secara normal sangat membantu untuk membuktikan model penelitian. Tes Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan kenormalan. SPSS 20 digunakan dalam penelitian ini untuk menilai normalitas data.

b. Uji Homogenitas

Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,005, varians data atau lebih kelompok populasi data dikatakan sama (homogen); jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005 maka varians data atau lebih

kelompok populasi data dikatakan berbeda (tidak homogen). SPSS 20 digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji homonitas.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan topik penelitian yang disarankan, oleh karena itu rumusan masalah dan kerangka digunakan untuk mengembangkan hipotesis (Sugiyono, 2016, hal. 379).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus independent t-test dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2016, hal.

Keterangan:

- \overline{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen
- \overline{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol
- s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok ekperimen
- s_2^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol
- n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok ekperimen
- n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *seperated*, maupun *pooled varian*. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk) $dk = n_1 + n_2 - 2$.

- b. Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-tes dengan *pooled varian*. $dk = n_1 + n_2 - 2$
- c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *Separated Varian* dan *Polled Varian*; $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$. Jadi dk bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t tes dengan *sparated varian*, harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5% $\alpha = 0,05$.