

Pengaruh Media Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Tapung Hilir pada Materi Pembentukan Tanah

Fatimah depi susanty harahap^{1*}, Syarifuddin², Essi Fatdayanti Sirait³
^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 12-08-2023
Disetujui: 28-08-2023
Diterbitkan: 29-08-2023

Kata kunci:

Hasil Belajar
Media *Index Card Match* (ICM)
Pembentukan tanah

ABSTRAK

Abstract: *This research was started with a formulation of the problem of the effect of Index Card Match (ICM) learning media toward student learning achievement on Soil Formation lesson at the tenth grade of Social Science at State Senior High School 2 Tapung Hilir. This research was instigated with the low of student learning achievement and the lack of media variety used in the learning process. Quantitative approach was used in this research with quasi-experiment method. The samples were 36 the tenth-grade students of class 3 as the experiment group and 36 students of class 2 as the control group. Collecting data was carried out by using test. Analyzing data was done by using parametric statistic with t-test. The research findings showed that student learning achievement increased by using ICM learning media. It could be identified from the pretest mean score 60.42 increasing to 83.89 in the posttest. So, there was an effect of ICM learning media toward student learning achievement at the tenth grade of class 3 at State Senior High School 2 Tapung Hilir 38.8%.*

Abstrak. Penelitian ini berawal dari rumusan masalah Pengaruh Media Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Tapung Hilir Pada Materi Pembentukan Tanah. Penelitian ini di latar belakang dari rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 2 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol, Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, dengan uji t- test. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 60,42 menjadi 83,89 pada nilai posttest. Maka terdapat pengaruh Media *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 2 Tapung Hilir adalah 38,8%.

Alamat Korespondensi:

Fatimah depi susanty harahap
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
Email: depifatimah2@gmail.com

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masalah pendidikan semakin mendapat perhatian dari semua pihak, baik dari pemerintah maupun darimasyarakat. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas demi masa depan bangsa (Handitya, 2019). Salah satu misi berdirinya Negara Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Hafids, 2018). Berdasarkan UU RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab I pasal (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Roziqin, 2017; Gani, 2018; Ma'rufah, 2020). 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 padakhususnya.

Index Card Match (ICM) adalah media pembelajaran kooperatif yang memungkinkan murid untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru (Susanti, 2022). Annisa & Marlina (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) atau metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan dimana untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Widodo (2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah dipersiapkan. *Index Card Match* (ICM) merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana separuh kertas ditulis soal dan seperuhnya yang lain ditulis jawaban.

Berdasarkan study awal yang dilakukan kepada Siswa kelas X IPS SMAN 2 Tapung Hilir, peneliti melihat beberapa permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran geografi yaitu penyelesaian materi lebih diutamakan dari pada pemahaman siswa mengenai materi sehingga siswa hanya menghafal tanpa paham dengan konsep-konsep materi tersebut. Siswa jarang mencari informasi-informasi sendiri mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari dan hanya mengandalkan buku paket sekolah. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi tergolong rendah. Jika dilihat dari nilai harian sebagian besar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di tetapkan yaitu 75.

Senada dengan hasil studi awal yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran Geografi di SMAN 2 Tapung Hilir, bahwa tidak semua siswa terlihat dapat mengerjakan atau menjelaskan persoalan materi yang diajarkan, beberapa siswa yang tidak dapat menjawab akhirnya dibantu oleh guru untuk menyelesaikannya, siswa kurang memahami akan jawabannya yang ditunjukkan 3 dengan keraguan siswa saat ditanya oleh guru masih ada yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti digunakannya suatu alternative metode ataupun media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang bukan hanya menekankan siswa untuk menghafal akan tetapi memahami konsep konsep tersebut. Salah satunya dengan mengguakan media *Index Card Match* (ICM).

Media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) ini dikembangkan mengacu kepada paham konstruktivisme karena pembelajaran dengan menggunakan media ini membuat peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas yang terus-menerus, berfikir dan menjelaskan penalaran mereka, mengetahui berbagai hubungan antara tema-tema atau konsep-konsep bukan hanya sekedar menghafal dan membaca fakta secara berulang-ulang serta mendengar ceramah dari guru (La Fua & Zuhari, 2017; Suhardini, 2022; Anggraini et al., 2022). *Index Card Match* (ICM) merupakan media pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan (Sitompul, 2019). 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. Media ini adalah Media untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan kartu indeks.

Hal tersebut senada dengan pendapat menurut Utari et al (2015) *Index Card Match* (ICM) diketahui menuntut siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya dan mendorong siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Noor (2020) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, Afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi,

penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek Psikomotorik yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan preseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah pelaksanaan *Index Card Match* (ICM) pada materi yang telah disampaikan diawali dengan membuat kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan jumlah peserta didik (sebagian dari keseluruhan peserta didik mendapat kartu pertanyaan dan sebagian nya lagi mendapat kartu jawaban), selanjutnya kartu dijadikan satu dan di kocok agar tercampur dan dibagikan kepada peserta didik lalu peserta didik mencari pasangannya setelah bertemu dengan pasangannya peserta didik duduk bersampingan, secara bergantian 5 peserta didik membacakan soal kelompok yang lain memberikan jawabannya. Dan strategi ini diakhiri dengan kesimpulan yang diberikan oleh pendidik.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Bentuk desain penelitian menggunakan quasi eksperimental design yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan serangkaian uji prasyarat terlebih dahulu diantaranya adalah

Tabel 1. Uji Normalitas

		Pretest	Posttest
N		72	72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	61,11	82,64
	Std. Deviation	10,078	10,844
Most Extreme Differences	Absolute	,103	,100
	Positive	,099	,100
	Negative	-,103	-,100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023

Dari output uji normalitas data bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan. (2-tailed) lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05.

Tabel 2. Output Analisis Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,017	1	142	,897

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dua kelompok populasi data adalah sama. Hal ini dilihat dari hasil nilai signifikan yang berada lebih besar dari nilai alpha yaitu sebesar 0,05. Sehingga data dapat digunakan untuk pengujian yang selanjutnya.

Tabel 3. Output Analisis T-Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETES	21,52	13,57	1,600	18,338	24,718	13,457	71	,000
	T	-	8	4					
	POSTES								
	T								

Pada pengujian di atas, diperoleh bahwa nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05 yang berarti H_0 diterima H_a ditolak. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pengujian one sampel t-test diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Index Card Match (ICM). Berdasarkan hasil perhitungan Eta Square yaitu sebesar 0,83 yang mana $\geq 0,14$ artinya Large atau tingginya Pengaruh media pembelajaran Index Card Match (ICM) dalam meningkatkan hasil belajar siswa/siswi kelas X IPS SMAN 2 Tapung Hilir pada materi pembentukan tanah. Hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan adanya media pembelajaran Index Card Match (ICM).

Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata Pre test yaitu sebesar 60,42 menjadi 83,89 pada nilai post test. Jika dihitung 70 persentasi yang diperoleh, maka dapat dilihat besar kenaikan dengan menggunakan rumus: Selisih angka Nilai Sebelumnya x 100 % Sehingga diperoleh besar kenaikan adalah 38,8%. Bahwa dengan adanya media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) maka akan lebih merasakan apa yang mereka pelajari sehingga siswa lebih efektif memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam penelitian ini telah menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Dengan skor rata-rata pre-test sebesar 60,42 yang meningkat menjadi 83,89 pada post-test, terlihat bahwa penggunaan ICM sangat berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil ini mencerminkan peningkatan sebesar 38,8%, yang merupakan angka yang sangat mengembirakan.

Pembahasan lebih lanjut dapat mencakup beberapa faktor yang mungkin telah berkontribusi pada hasil ini. Pertama, ICM adalah media pembelajaran yang interaktif dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Raipartiwi, 2022 & Febrienti, 2022). Ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa hasil riset terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti ICM, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh (Khairunnisa et al, 2021; Sonia et al, 2023; Pujiarti et al, 2021). Dalam situasi pandemi global, di mana pembelajaran daring telah menjadi norma, temuan ini memiliki implikasi yang sangat relevan.

Dengan demikian, hasil riset ini tidak hanya mengkonfirmasi bahwa ICM memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya memanfaatkan teknologi dalam pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 2 Tapung Hilir mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Index Card Match (ICM) dalam materi pembentukan tanah. Skor awal siswa sebesar 60,42 meningkat secara mencolok menjadi 83,89 pada nilai post-test, mencerminkan peningkatan sebesar 38,8%. Hasil analisis Eta Square menunjukkan bahwa pengaruh ICM terhadap hasil belajar siswa adalah besar (0,83), yang mengindikasikan dampak positif yang signifikan dari penggunaan media ini. Oleh karena itu, ICM terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembentukan tanah dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam konteks ini.

REFERENSI

- Anggraini, L., Rinaldi, A., Syazali, M., & Pradana, K. C. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Dampak Model Pembelajaran ICM, CRH dan Curiosity. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 170-181.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047-1054.
- Febrienti, T. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Metode Index Card Match (Icm) Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Klaten. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2(2), 220-229.
- Gani, Y. (2018). Penerapan Reward and Punishment melalui Tata Tertib Sistem Point dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari: Jurnal Studi Islam Dan Interdisipliner*, 3(1), 33-48.
- Hafids, J. (2018). Karakteristik Kebijakan Pendidikan Tinggi Hukum Indonesia Berdasarkan Pancasila Dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Kertha Wicaksana*, 12(1), 22-37.
- Handitya, B. (2019). Menyemai Nilai Pancasila Pada Generasi Muda Cendekia. *ADIL Indonesia Journal*, 1(2).
- Khairunnisa, L., Ramadhan, W., Anggun, D. P., Falahudin, I., Wigati, I., Hapida, Y., ... & Destiansari, E. (2021, December). Respon Guru Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 Di Beberapa Kota Di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 4, No. 1, pp. 83-93).
- La Fua, J., & Zuhari, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 3(1), 36-54.
- Ma'rufah, A. (2020). Implementasi kurikulum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (upaya mewujudkan budaya religius di sekolah). *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 125-136.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Pujiarti, P., Parhusip, S., Pratama, V. C. C., & Nugroho, O. F. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Proses Pembelajaran. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 4).
- Raipartiwi, N. K. (2022). Penerapan metode index card macth (Index Card Match) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*

(IJED), 2(4), 589-598.

- Roziqin, M. K. (2017). Metode-Metode Pendidikan Islam Dalam Mendidik Anak-Anak. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 3(1), 190-198.
- Sitompul, D. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1).
- Sonia, T., Alberida, H., Arsih, F., & Selaras, G. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 78-86.
- Suhardini, A. D. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Index Card Match. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 87-94.
- Susanti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 22-36.
- Utari, R. D., Saputro, S., & Martini, K. S. (2015). Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-teki Silang (Tts) Dan Index Card Match (Icm) Pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 127-136.
- Widodo, A. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pacing Wedi Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(10), 1433-1442.