

**APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING
MODEL INDEX CARD MATCH TYPE CAN IMPROVE LEARNING
RESULTS CIVIL STUDENT CLASS IV SDN. 003 TELUK BANO II
KEC. PEKAITAN KAB. ROKAN HILIR**

Misran, Mahmud Alpusari, Hendri Marhadi

misran.osp2017@gmail.com, mahmud_131097@yahoo.co.id, hendri_m_29@yahoo.co.id
No. Hp. 081277188487

Education Elementary School Teacher
Faculty of Teacher Training and Education Science
University of Riau

Abstract: *This research is driven by the fact that the students' science learning outcomes appear low and there are still many students who have not reached the KKM. Of the 20 students only 10 students (50%) reached KKM. And 10 students (50%). This research is a classroom action research conducted in Class V SDN 026 Padang Mutung Kampar District. The research instrument consisted of Learning Aid Tool used in this research is guided by Education Unit Level Curriculum (SBC), which is known as learning tool Curriculum 2006 consists of syllabus, lesson plan, student worksheet and observation sheet. The first meeting for the first cycle of teacher activity with the average teacher activity observed in the second cycle increased compared to the first cycle. At my first meeting the average processing teacher activity averaged 54% in sufficient category, at the second meeting the average of teacher activity increased to 66% also in the Good category. At the third meeting of the second cycle the average activity of 75% of teachers with good category and fourth meeting with an average of 87% activity in the category of Very Good. The first meeting of the first cycle averaged 41% of the student activity with sufficient category, at the second meeting the average activity increased to 66% in both categories. At the third meeting the second cycle averaged 83% of the student activity in very good category and the fourth meeting increased compared to the previous meeting with an average of 91% student activity with very good category. Student learning outcomes after preliminary student data of more than KKM only 10 people (50%) after the first cycle increased up to 12 people (60%) after the second cycle increased to 16 people (80%) Similarly, average grade point average students acquired classically at the beginning and after only 61.5 cycles I increased an average of 68 and in the second cycle will increase to 73. This means that the classical value obtained by students above the KKM has been determined.*

Keywords: *Keywords: Model Cooperative Learning Type Index Card Match, Learning Outcomes Civics*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPORATIF TIPE *INDEX CARD MATCH* DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SDN. 003 TELUK BANO II KEC. PEKAITAN KAB. ROKAN HILIR

Misran, Mahmud Alpusari, Hendri Marhadi

misran.osp2017@gmail.com, mahmud_131097@yahoo.co.id, hendri_m_29@yahoo.co.id
 No. Hp. 081277188487

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Riau**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan model kooperatif tipe *index card match* pada siswa kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II. Rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas IV dapat diketahui dari 25 orang siswa hanya 10 siswa yang mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal (40 %). Sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15 orang dengan ketuntasan klasikal (60 %). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang artinya penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas, bukan pada input kelas (silabus, materi, dan lain-lain) ataupun output (hasil belajar). PTK ini harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus, menunjukan peningkatan hasil belajar PKn sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match*, dapat dilihat sebanyak 25 orang siswa dengan skor dasar PKn adalah 1720 dengan nilai rata-rata 68,80 mengalami peningkatan pada siklus I dapat dilihat pada ulangan harian 1 dari rata-rata kelas 68,80 menjadi 74,40 dengan persentase peningkatan 8,13 %. Pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 16 dengan persentase 66,67% maka mendapat kategori Baik. Kemudian pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan jumlah skor 20 dengan persentase 83,33% dengan kategori baik. Dan pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru jumlah skor 22 persentase 91,67% dan dikategorikan sangat baik. Dan aktivitas siswa aktivitas siswa tiap pertemuan dari siklus I dan siklus II meningkat. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 16 dengan persentase 66,67% maka dikategorikan baik. Pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 17 dengan persentase 70,83% maka mendapat kategori Baik. Kemudian pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan jumlah skor 18 dengan persentase 75,00% dengan kategori baik. Dan pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru jumlah skor 23 persentase 95,83% dan dikategorikan sangat baik. Artinya secara klasikal nilai yang diperoleh siswa telah diatas KKM yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match, Hasil Belajar PKn

PENDAHULUAN

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang 1945 (Arnie Fajar, 2004: 141).

Dalam rangka pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal dan tercapainya standar kompetensi perlu upaya-upaya terencana dan kongkrit berupa kegiatan pembelajaran bagi siswa. Kegiatan ini harus dirancang sedemikian sehingga mampu mengembangkan kompetensi, baik ranah kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Karena itu, keahlian guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di kelas IV SD 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Ketercapaian KKM Siswa Kelas IV
SDN. 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir
Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

No	Jumlah Siswa	KKM	Tingkat Ketuntasan		Nilai Rata Rata Kelas
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1	25	75	10 siswa (40 %)	15 siswa (60 %)	71,20

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, hal ini disebabkan oleh :

- 1) Guru mengajar hanya memakai metode ceramah sehingga penyampaian materi tidak jelas.
- 2) Guru tidak pernah membagi kelompok dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akibatnya siswa menjadi tidak aktif.
- 4) Meskipun jumlah siswa ideal, namun kegairahan siswa dalam belajar kurang terlihat, terlebih pada waktu diadakan tanya jawab.
- 5) Siswa terkesan sulit memahami materi yang disampaikan guru di kelas. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru diketahui 10 siswa (40 %) yang dapat mengerjakan tugas, dengan benar dan tepat waktu.
- 6) Guru tidak pernah menggunakan pembelajaran berbasis kartu

Untuk itu guru berminat ingin mengadakan penelitian tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu solusi yang

dapat diterapkan dikelas. Pembelajaran kooperatif diterapkan dengan berkelompok. Banyak tipe pembelajaran kooperatif salah satu tipe yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah tipe *index card match*. Pembelajaran kooperatif tipe *index card match* dapat membiasakan siswa aktif dalam bekerja sama dengan teman sekelas selain itu juga merangsang siswa untuk berfikir secara aktif. Penerapan model ini akan mengaktifkan seluruh siswa karna harus mencari pasangan kartu yang dimilikinya. Dengan alasan itu peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul: ” penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir”.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Anita Lie (dalam Isjoni 2007:16) menyebut bahwa *Cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, cooperative learning hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dan 4-6 orang saja.

Kunandar (2007:359) juga menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Hal ini juga dikatakan oleh Slavin (2008:11) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang siswa. Anggota kelompok harus heterogen baik kognitif, jenis kelamin, suku, dan agama. Belajar dan bekerja secara kolaboratif, dengan struktur kelompok yang heterogen.

Isjoni (2007:16) mengemukakan beberapa ciri dari *cooperative learning* yaitu a) setiap anggota memiliki peran, b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, c) setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Agus Suprijono (2013: 120) menjelaskan *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya. *Index card match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategis (strategi pengulangan). Tipe

index card match ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006: 250). Strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Menurut Hamruni (2011: 162) menyatakan bahwa *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah strategi untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Strategi ini adalah strategi untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan kartu indeks. Dalam tulisan Silberman (2009:240), “*Index Card Match*” adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran, ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas. ”Strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau pun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau review untuk mengetahui apakah materi yang di sampaikan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2009:239) bahwa “Salah satu cara paling menakutkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari”. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat didalam pikiran ketimbang yang tidak.

Kurniawati (2009) juga mengatakan bahwa: “Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya”. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang di pelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan 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.

Dengan demikian strategi belajar aktif tipe *index card match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan tahun pelajaran 2016/2017. Adapun subjek penelitian ini berjumlah 25 orang yang terdiri 17 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang artinya penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi dikelas, bukan pada input kelas (silabus, materi, dan lain-lain) ataupun output (hasil belajar). PTK ini harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir Tahun Pelajaran 2016 / 2017. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman, penguasaan konsep terhadap indikator-indikator tujuan pembelajaran, dan tentunya meningkatkan hasil belajar terhadap materi pembelajaran tertentu sesuai dengan batasan pembelajaran yang diteliti. Setiap permasalahan dalam sebuah pembelajaran dapat di temukan solusinya, salah satunya dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK).

Suharsimi Arikunto, dkk (2010 : 58) menjelaskan PTK melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata, Penelitian + Tindakan + Kelas sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian terbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Terdapat tiga hal penting dalam pelaksanaan PTK, yakni sebagai yaitu :

- a) PTK merupakan penelitian yang mengikut sertakan secara aktif peran guru dan siswa dalam berbagai tindakan.
- b) Kegiatan refleksi) perenungan, pemikiran, dan evaluasi) dilakukan berdasarkan pertimbangan rasional (menggunakan konsep teori) yang mantap dan valid guna melakukan perbaikan tindakan dalam upaya memecahkan masalah yang terjadi.
- c) Tindakan perbaikan terhadap situasi dan kondisi pembelajaran dilakukan dengan segera dan dilakukan secara praktis (dapat dilakukan dalam praktik pembelajaran).

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan satu ulangan harian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN

003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir Tahun Pelajaran 2016 / 2017 dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa, yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan dengan kemampuan yang heterogen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi aktivitas guru dan siswa dan tes. Teknik analisis data ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, mengolah data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan. Adapun analisis yang dilakukan adalah:

Analisis data Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dihitung dengan rumus sebagai berikut. Sudijono (2010 : 43)

$$NR = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

NR = Persentase rata-rata aktivitas guru

F = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah skor maksimal aktivitas guru dan siswa

Tabel 2. Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

Interval	Kategori
81-100	Baik sekali
61-90	Baik
51-70	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

Analisis Hasil Belajar

Tolak ukur keberhasilan tindakan adalah jika hasil tes yang diperoleh siswa secara umum lebih baik dari hasil tes yang dilakukan sebelum diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match*. Untuk menentukan ketercapaian KKM dapat dilakukan dengan menghitung ketuntasan individu dan persentase ketuntasan klasikal.

Ketuntasan Individu

Ketuntasan individu tercapai apabila seluruh siswa memperoleh nilai minimal 75 % atau lebih yang mencapai KKM 75 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan individu sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

(Ngalim Purwanto, 2009

Keterangan:

S = Nilai Hasil Belajar

R = Skor yang diperoleh siswa

N = Skor Maksimum

Ketuntasan Klasikal

Setelah menentukan ketuntasan individu, maka ditentukan persentase ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus :

$$NR = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Purwanto, 2005)

Keterangan:

PK = Persentase Ketuntasan Klasikal.

ST = Jumlah Siswa yang Tuntas.

N = Jumlah Siswa Keseluruhan

Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar yang didapatkan dari observasi yang telah diolah, dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :.

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2011; 53).

Keterangan:

P = persentase Peningkatan.

Posrate = nilai sesudah diberikan tindakan.

Baserate = nilai sebelum tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Berdasarkan diskusi peneliti dan pengamat aktivitas guru yang telah dilaksanakannya selama proses pembelajaran, hasil pengamatan pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* diketahui bahwa aktivitas guru secara keseluruhan sudah berjalan sesuai dengan RPP, seperti terlihat pada lembar hasil pengamatan aktivitas guru. Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran Inkuiri pada siklus ke I pertemuan 1 dan 2 dan siklus ke II pertemuan 3 dan 4 dapat dilihat pada tabel perbandingan aktivitas guru berikut.

Tabel 3 Aktivitas Guru pada Siklus I dan II				
Siklus	Pertemuan	SKOR		
		Jumlah	Persentase	Kategori
I	1	14	58,33%	Cukup
	2	16	66,67%	Baik
II	1	20	83,33%	Sangat Baik
	2	22	91,67%	Sangat Baik

Dari tabel di atas dilihat bahwa secara umum aktivitas guru selama 4 kali pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan. Maka, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru tiap pertemuan dari siklus I dan siklus II meningkat. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 14 dengan persentase 58,33% maka dikategorikan cukup. Pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 16 dengan persentase 66,67% maka mendapat kategori Baik. Kemudian pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan jumlah skor 20 dengan persentase 83,33% dengan kategori baik. Dan pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru jumlah skor 22 persentase 91,67% dan dikategorikan sangat baik.

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran pada siklus ke I dan siklus ke II dapat dilihat pada tabel aktivitas siswa berikut.

Tabel 4 Aktivitas Siswa pada siklus I dan II

Siklus	Pertemuan	SKOR		
		Jumlah	Persentase	Kategori
I	1	16	66,67%	Baik
	2	17	70,83%	Baik
II	1	18	75,00%	Baik
	2	23	95,83%	Sangat Baik

Dari tabel di atas dilihat bahwa secara umum aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan. Maka, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa tiap pertemuan dari siklus I dan siklus II meningkat. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 16 dengan persentase 66,67% maka dikategorikan baik. Pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dengan jumlah skor 17 dengan persentase 70,83% maka mendapat kategori Baik. Kemudian pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan jumlah skor 18 dengan persentase 75,00% dengan kategori baik. Dan pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru jumlah skor 23 persentase 95,83% dan dikategorikan sangat baik.

Ketuntasan Individu dan Klasikal

Berdasarkan hasil belajar siswa dari ulangan harian I dan ulangan harian II, setelah penerapan model kooperatif tipe *index card match* dapat dilihat ketuntasan belajar individu dan klasikal pada tabel berikut:

Tabel 5 Ketuntasan Belajar Individu dan Klasikal Siswa

Siklus	Siswa yang hadir	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal	
		Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	Persentase ketuntasan	Kategori
Skor Dasar	25	9	16	36 %	TT
I	25	11	14	44 %	TT
II	25	22	3	85 %	T

Pada tabel di atas dapat dilihat ketuntasan belajar individu dan klasikal siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match*, pada ketuntasan individu mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu pada ulangan harian I, siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dari 25 orang siswa yang hadir. Sedangkan pada ulangan harian II, siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dari 25 orang siswa yang hadir pada saat ulangan harian II.

Adapun persentase ketuntasan pada ulangan harian I adalah 44% hal ini menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada ulangan harian I masih rendah dan belum mencapai ketuntasan klasikal minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Pada

persentase ulangan harian II adalah 85 %, hal ini menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada ulangan harian II sudah diatas ketuntasan klasikal minimal 75%.

Peningkatan Hasil Belajar

Adapun peningkatan hasil belajar siswa dengan skor dasar keulangan harian I dan ulangan harian II dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini :

Tabel 6 Hasil Belajar PKn pada Skor Dasar, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Siswa yang hadir	Rata-rata	Persentase Peningkatan
Skor Dasar	25	68,80	
Siklus I	25	74,40	8,13 %
Siklus II	25	85,00	23,54 %

Dari tabel diatas dapat dilihat peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) sebelum dilakukan tindakan dan sesudah tindakan dari 25 orang skor dasar PKn 1.720 dengan nilai rata-rata 68,80 mengalami peningkatan pada siklus I dapat dilihat pada ulangan harian I dari rata-rata kelas 68,80 menjadi 74,40 dengan persentase peningkatan 8,13 %. Pada ulangan harian II, kembali terjadi peningkatan dari skor dasar dengan rata-rata kelas 85,00 dan persentase peningkatan 23,54 %.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus, menunjukan peningkatan hasil belajar PKn sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match*, dapat dilihat sebanyak 25 orang siswa dengan skor dasar PKn adalah 1720 dengan nilai rata-rata 68,80 mengalami peningkatan pada siklus I dapat dilihat pada ulangan harian 1 dari rata-rata kelas 68,80 menjadi 74,40 dengan persentase peningkatan 8,13 %. Pada ulangan harian II, kembali terjadi peningkatan dari skor dasar dengan rata-rata kelas 85,00 dengan persentase peningkatan 23,54%.

Ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Yaitu ulangan harian I terdapat siswa yang tuntas sebanyak 11 dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dari 25 orang siswa yang hadir. Sedangkan pada ulangan harian II, siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dari 25 orang siswa yang hadir. Adapun persentase ketuntasan pada ulangan harian siklus I 44% hal ini menunjukan bahwa persentase hasil belajar siswa pada ulangan harian siklus I masih rendah dan belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Pada persentase ketuntasan ulangan harian siklus II adalah 88 %, hal ini menunjukan bahwa persentase hasil belajar siswa pada ulangan harian II sudah diatas ketuntasan klasikal yaitu 75%.

Model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* adalah strategi untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan

jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. *Index Card Match* (Mencari Pasangan) adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan sesuai dengan hasil penelitian. Dengan kata lain penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir tahun pelajar 2016/2017

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian yang dilakukan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II Kecamatan Pekaitan Kabupaten Rokan Hilir dapat dilihat dari :

1. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN.003 Teluk Bano II, terlihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa yang meningkat setiap pada pertemuan. Terbukti pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas guru memperoleh 66,66% dengan kategori cukup, pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 69,44% dengan kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 88,89% dengan kategori baik, pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 97,22% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama memperoleh persentase aktivitas siswa 63,39% dengan kategori cukup, pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 66,67% dengan kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama persentase meningkat menjadi 88,89% dengan kategori baik, dan pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 94,44% dengan kategori sangat baik.
2. Penerapan model Kooperatif Tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari skor dasar hingga ulangan harian siklus I meningkat sebanyak (18,30 %) dan peningkatan hasil belajar dari skor dasar sehingga ulangan harian siklus II meningkat sebanyak (40,18%).

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran yang berhubungan dengan hasil belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* dapat menjadi salah satu alternative seluruh pelajaran disekolah dasar terutama pelajaran PKn. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* ini dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik khususnya pelajaran PKn.

2. Sebaiknya ada tindak lanjut terhadap siswa yang tidak tuntas pada ulangan harian siklus I dan siklus II dengan cara memberikan bimbingan terhadap siswa yang belum mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar. Yogyakarta

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.

Kurniawati, 2009. *Pengertian Index Card Match*. (Online) <http://tigadua-durg.blogspot.co.id/2011/12/proposal-index-card-match-i> (diakses 10 Agustus 2016)

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta. Jakarta

KTSP 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta Badan Standar Nasional

Slavin. R.E. 2005. *Cooperatif Learning*. Bandung Musa Media

Suharsimi Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara. Jakarta

Winarno Surakhmad. 1980. *Pengertian Hasil Belajar*. (Online) <http://pengertiandefinisi.com/> (diakses 10 Agustus 2016)