



JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nadira Rifiyani Zahwa ✉ Erwin²

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Indonesia

E-mail : Rifiyani69@gmail.com¹, erwin.mycota@gmail.com²

Abstrak

Motivasi belajar siswa yang rendah terhadap mata pelajaran IPA merupakan suatu masalah pada proses pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah dapat berdampak pada hasil belajar siswa, hal itu terjadi karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan kurang sesuai. Peneliti mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreativitas, dan percaya diri peserta didik agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mendorong perkembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif eksperimen dan metode *Quasi Eksperiment* dan jenis desain yang digunakan yaitu *Pre-Test dan Post-Test Control Grup Desain* dengan menghitung *Effect Size* dengan mengidentifikasi mean, standar deviasi dan varian dari perhitungan uji t. Hasil analisis yang telah dilakukan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata *effect size* sebesar 1,324, sehingga dikategorikan berefek besar. Sehingga rata-rata tersebut membuktikan bahwa, model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang besar dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Index Card Match*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA.

Abstract

Low student motivation for science subjects is a problem in the learning process. Low learning motivation can have an impact on student learning outcomes, this happens because of the lack of use of fun and inappropriate learning models. The researcher tried to conduct experimental research by applying the *Index Card Match* learning model which was able to arouse enthusiasm, motivation, creativity, and self-confidence of students to be more active and creative in participating in learning activities, thus encouraging the development of the potential possessed by students. The purpose of this study was to determine the effect of the *Index Card Match* learning model on the science learning motivation of fifth graders at SDN Slipi 07 Pagi. The approach used in this study was quantitative experimentation and the *Quasi Experiment* method and the types of designs used were *Pre-Test and Post-Test Control Group. Design* by calculating *Effect Size* by identifying the mean, standard deviation and variance of the *t* test calculation. The results of the analysis that have been carried out show that the overall average value of the effect size is 1.324, so it is categorized as having a large effect. So

the average proves that the Index Card Match learning model has a big and significant influence on the science learning motivation of fifth graders at SDN Slipi 07 Pagi.

Keywords: *Index Card Match Learning Model, Learning Motivation, Science Learning.*

Copyright (c) 2021 Nama Penulis¹, Nama Penulis²
dst

✉ Corresponding author :

Email : Email Penulis

HP : (wajib di isi)

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi suatu Negara, karena dengan adanya pendidikan dapat menentukan maju mundurnya sebuah Negara. Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi setiap makhluk hidup untuk menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual, cerdas dan terhindar dari kebodohan (Indrianingtyas, 2020). Untuk itu diperlukan pendidikan agar dapat memajukan bangsa dan Negara. Salah satu komponen penting yang mendukung pendidikan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan adalah pendidik atau guru (Koerniantono, 2019). Guru tidak hanya sebagai penyalur ilmu saja tetapi juga untuk membentuk karakteristik peserta didik dan menanamkan value atau nilai (Choir, 2018). Dengan begitu untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan diperlukan guru profesional. Sebagai guru yang profesional tidak cukup hanya memberi materi saja, tetapi juga diperlukan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi agar para peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Karena dengan menggunakan model pembelajaran siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam belajar.

Menurut James O W Hittaker motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut (Perdana, 2018). Dari beberapa pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah sebuah dorongan yang membuat diri kita terpacu untuk menggapai tujuan dalam hidup. Motivasi bisa datang dari banyak hal seperti dorongan dari orang tua, diri sendiri, kehidupan orang lain, ataupun cerita-cerita seseorang yang kita kagumi. Motivasi memiliki fungsi untuk mengarahkan dan mengaktifkan serta menggerakkan kegiatan dimana motivasi mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang akan dicapai dengan dilakukan dengan sungguh-sungguh (Dewi, 2019).

Dikarenakan Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan suatu mata pelajaran pokok yang terdapat dalam kurikulum dan mata pelajaran IPA juga penting dalam menyiapkan anak memasuki dunia kehidupannya, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Hendracipta, 2021). Dikarenakan mata pelajaran IPA disekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik dan di nilai tidak menyenangkan karena peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit untuk di pahami (Ulfa, 2019).

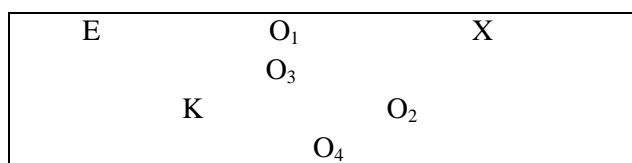
Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat peserta didik tertarik dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Hisbullah & Firman, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Index Card Match* (Nurul, 2021). Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar (Rahmawati, 2019). Model pembelajaran *Index Card Match* membuat siswa dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan guru (Astuti, 2019). Model *Index Card Match* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan kartu dimana kartu tersebut bisa berisi pertanyaan atau jawaban (Ayuningtyas, 2018).

Dari masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN SLIPI 07 PAGI”.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *Quasi-Eksperimen* dengan jenis *Pre-Test dan Post-Test Control Grup Desain*. Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan setelah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan (Hastjarjo,

2019).Dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi.



Gambar 1. Pola Design Penelitian

Menurut Sugiyono populasi merupakan objek secara keseluruhan dalam penelitian terdiri atas subjek atau objek tertentu yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya(Sukmana, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi pada tahun ajaran 2021/2022 pada semester genap. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Random Simple Sampling*,yaitu pengambilan sampel penelitian dengan acak atau menggunakan pendekatan random tanpa memandang strata yang ada dalam populasi(Arieska & Herdiani, 2018).Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan subjek penelitian(Muhyi et al., 2018).Dengan 50 subjek, sampel dipilih dari populasi yang diperoleh dari dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-C sebagai kelas eksperiment.

Prosedur pengumpulan data peneliti menggunakan tes sebagai instrument penelitian. Tes digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran(Yogi, 2020). Tes yang dipakai berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 25 pertanyaan. Sebelum instrument tes dalam penelitian, instrument tes dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, setelah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam soal dinyatakan valid dan reliabel maka instrument tes dapat digunakan dalam penelitian. *Kolmogorov-Smirnov*, *Levene* , uji-t dan uji *Effect Size* digunakan untuk mengumpulkan data dengan benar.Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan SPSS 20. Prosedur penelitian dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian,data diperoleh dalam bentuk *Pre-Test* dan *Post-Test* dari masing-masing kelas control dan kelas eksperiment. Peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan uji validitas menggunakan rumus Korelasi Point Biserial. Soal dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Soal

Kriteria	Total Soal	Nomor Item
Valid	29	2,3,4,6,7,8,9,11,14,17,19,20,23,24,25,26,27,28,29, 30,31,32,33,34,35,36,37,38,39
Drop	11	1,5,10,12,13,15,16,18,21,22,40

Berdasarkan tabel diatas terdapat 29 soal valid dan 11 soal tidak valid atau drop. Peneliti menggunakan 25 soal pada penelitian ini.Setelah dilakukan uji validitas dan soal dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cornbach Alpha* sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	41

Kemudian peneliti melakukan penelitian dan dapat diperoleh data berdasarkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* pada masing-masing kelas control dan kelas eksperiment. Peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pre-Test Eksperiment (ICM)	.132	25	.200 [*]
	Post-Test Eksperiment (ICM)	.135	25	.200 [*]
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.115	25	.200 [*]
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.148	25	.166

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian ini dilakukan dengan kriteria nilai maksimum $F_t - F_s < KS_{tabel}$ dengan taraf signifiansi 5% maka data berdistribusi normal. Motivasi belajar IPA siswa mendapatkan nilai $F_t - F_s < KS_{tabel}$ dan nilai *Asymp Sig (2 tailed)* = 0,200 lebih dari signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1.798	3	96	.153
	Based on Median	1.756	3	96	.161
	Based on Median and with adjusted df	1.756	3	86.653	.162
	Based on trimmed mean	1.840	3	96	.145

Setelah melakukan uji normalitas dan data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan kriteria $Sig > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Uji *Levene* merupakan salah satu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua buah distribusi data memiliki varian-varian yang sama atau tidak (Kuswanto, 2020). Berdasarkan tabel diatas data tersebut sesuai dengan kriteria yang disebutkan, maka data bersifat homogen.

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.122	.729	3.908	48	.000
	Equal variances not assumed			3.908	47.898	.000

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t *Independent Sample Test*. Uji hipotesis dengan *Independent samples test* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD. Penggunaan uji hipotesis menggunakan uji independent sample test dengan kriteria nilai signifikansi (2 tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD.

Pada penelitian kuantitatif memerlukan uji *Effect Size* yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran yang dilakukan peneliti (Cahyani et al., 2020). Data yang diperoleh dalam uji *Effect Size* dengan rumus *Cohen's* sebagai berikut :

Tabel 6. Uji Effect Size

Kelompok	Rata-Rata	Standar Deviasi	<i>Effect Size</i>	Kategori
Pre-Test	13,24	2,76	1,3	Sangat Besar
Post-Test				

Berdasarkan tabel diatas menghasilkan nilai *effect size* 13 pada kategori sangat besar dan model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang sangat besar dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan membuat siswa dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran (Zakaria, 2021). Dengan penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* guru dan siswa bekerja sama dengan baik pada saat pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurul, 2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dan memberikan pengaruh positif bagi peserta didik yang rata-rata peserta didik kurang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang besar dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *Index Card Match* dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak monoton dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, kepada dosen pembimbing Bpk. Erwin, M.Si yang telah bersedia membimbing sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, kepada pihak sekolah SDN Slipi 07 Pagi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini dan kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Astuti, N. I. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Ittikhadul Khoiriyah Kabupaten Muaro Jambi*.
- Ayuningtyas, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas V Sd Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa*. 18. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3334-Full_Text.pdf
- Cahyani, N. putu M., Dantes, N., & Rati, N. W. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 362. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27410>
- Choir, J. A. (2018). *Pengaruh Strategi Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SDIT AL-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung*. 2–3, 1–14. <https://doi.org/10.2134/csa2017.62.0615>
- Dewi, A. Y. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35. <https://doi.org/10.15294/dp.v1i2.475>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hendracipta, N. (2021). *Model Pembelajaran*.
- Hisbullah, & Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Juornal of PrimaryEducation*, 2(2), 100–113.
- Indrianingtyas, A. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match Dan Motivasi Belajar Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di MI Ma'Arif Cekok Ponorogo*. 1–73.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70.
- Kuswanto, D. (2020). No Title. *Perbandingan Uji F ,Bartlett,Levene Dalam Penetapan Homogenitas.*, 8(33), 44.
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). *Metodologi Penelitian*. 1–83. www.unipasby.ac.id
- Nurul, I. dan. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Elemen*, 2(02), 1–13.
- Perdana. (2018). Motivasi Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–33.
- Rahmawati, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Aktivitas Belajar IPA Terpadu Pada Siswa Kelas VIII MtsS Al-Jauharen Tanung Johor Jambi*. 17.
- Sukmana, R. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keputusan Pembelian Sambal Bawang Di Gresik. *METODE PENELITIAN ILMIAH*, 84, 487–492. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Ulfa, N. A. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kota Makassar*. 1–131.
- Yogi, P. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Zakaria, C. I. (2021). *Penggunaan Strategi Index Card Match Pada Mata Pelajaran PAI*.

7 *Judul Artikel Jurnal- Penulis (Times New Roman 11, regular, after 0 before 0 italic)*
DOI : xxx