



PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 003 PANGKALAN KERINCI KABUPATEN PELALAWAN

Aydillia Syafitri, Syahrilfuddin, Zetra Hainul Putra

syafitriaydillia@gmail.com, syahrilfuddin.karim@yahoo.com, zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id

PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Riau

Sitasi | Syafitri, Aydillia, Syahrilfuddin, & Putra, Zetra Hainul. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 003 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, halaman 68-75. ISBN: 978-623-91681-0-0.

Abstract | *This study aimed to investigate the effect of index card match strategy on mathematic learning motivation. This quantitative research used experiment nonequivalent control group design with purposive sampling. The sample of this research was fourth grade students in SDN 003 Pangkalan Kerinci Pelalawan, 29 students were chosen as experimental group, while 31 as Control group. The data were collected using pretest and posttest questionnaires and were analysed using t-test statistical formula. Based on the t-test result, it was found that $t_{test} = 3.540 > t_{table} = 2,003$ ($\alpha=0.05$). Therefore, it can be concluded that there was a positive effect of index card match strategy on mathematic learning motivation of the fourth grade students in SDN 003 Pangkalan Kerinci Pelalawan district.*

Keywords: *index card match, mathematic, learning motivation*

Abstract | Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *index card match terhadap* motivasi belajar matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*, teknik sampling *purposive sampling*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 003 Pangkalan Kerinci, 29 siswa dipilih sebagai kelompok eksperimen dan 31 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji-t yang sebelumnya telah diuji homogenitas dan normalitasnya. Hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 3,540 > t_{tabel} = 2,003$ dengan taraf signifikansi 5% . Ini berarti terdapat pengaruh yang positif antara strategi *index card match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV C dan IV D di SDN 003 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan.

Kata kunci: *Index card match, matematika, dan motivasi belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting bagi setiap manusia. Pendidikan selalu menjadi tumpuan harapan untuk mengembangkan individu bermutu secara intelektual mencapai keberhasilan yang maksimal dalam proses pembelajaran. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena matematika diajarkan dari tingkat dasar sampai



tingkat menengah atas, bahkan dilanjutkan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu ilmu yang selalu berkembang, baik dari sisi materi maupun manfaatnya bagi masyarakat. Oleh karena itu, matematika penting untuk dikuasai sejak dini.

Dalam proses belajar mengajar guru harus berperan aktif dan inovatif agar pembelajaran tidak lagi dianggap membosankan dan menakutkan, yaitu terutama pelajaran matematika. Hal ini disebabkan masih banyak guru yang kurang memperhatikan strategi atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sebab apa bila seseorang tidak memiliki motivasi maka seseorang tersebut tidak akan dapat bersemangat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak akan bermakna jika para siswa tidak termotivasi untuk belajar. Untuk itu siswa perlu didukung dengan adanya penggunaan strategi pembelajaran yang aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Choir (2018) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.

Strategi pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Guru lebih banyak memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada siswa.

Strategi pembelajaran aktif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah tipe *Index Card Match* (pencocokan kartu indeks). Jumarddin (2017:50) dengan menggunakan strategi *Index Card Match* peserta didik akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat bekerja dan belajar bersama-sama dengan pasangannya yang mempunyai kemampuan berbeda-beda.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan motivasi belajar Matematika antara kelas eksperimen dengan strategi *Index Card Match* dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar Matematika. Manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal terutama pada mata pelajaran matematika. Bagi guru diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Menurut Kemp (dalam Hamruni, 2011:2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Salah satu bentuk strategi



pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* (pencocokan kartu indeks).

Menurut Silberman (2013:250) *Index Card Match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. *Index Card Match* memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan teman sekelas. *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Strategi *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas (Hamruni, 2012:162).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi *Index Card Match* adalah tipe pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan menggunakan kartu indeks, sehingga proses pembelajaran akan terkonsep menjadi bermain sambil belajar. Dalam penelitian ini pembelajaran dikonsepkan menjadi bermain kartu indeks berpasangan. Dengan demikian, diharapkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Menurut Soemanto (1987) secara umum mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan (Majid, 2017:309). Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2016:23).

Sardiman (2016) mengemukakan bahwa ada beberapa sudut pandang yang membagi motivasi menjadi beberapa macam. Namun, disini kita hanya akan mengkaji motivasi intrinsik dan ekstrinsik saja.

1. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dilarang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contohnya adalah seseorang siswa melakukan karena ingin menambah ilmu, nilai atau keterampilan.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan dipuji oleh orang tua atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan



diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 003 Pangkalan Kerinci yang berlokasi di Jl. Pulau Payung Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus-19 Agustus 2019. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV C sebagai kelas Eksperimen yang berjumlah 29 siswa dan kelas IV D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2017: 116)

Keterangan:

O1, O3 = Data angket awal (*pretest*)

O2, O4 = Data angket akhir (*posttest*)

X = Diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match*

Pelaksanaan pembelajaran *Index Card Match* akan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pembelajaran disampaikan oleh peneliti, dan materi pembelajaran matematika yang disampaikan yaitu tentang bangun segi banyak. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah instrument penelitian yaitu dengan cara uji-t

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu, *pretest*, penerapan strategi *Index Card Match*, dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa berupa angket motivasi belajar. Penerapan strategi *Index Card Match* merupakan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu. *Posttest* merupakan tes akhir berupa angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar divalidasi oleh ahli.

Berdasarkan hasil analisis data pada angket akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol, pertama dilakukan uji normalitas menggunakan uji statistik dengan uji liliifers yang bisa digunakan pada data diskrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan



dalam bentuk interval (Sundayana, 83:2014). Dengan menggunakan taraf $\alpha = 0,05$, maka didapat L_{tabel} kelas eksperimen yaitu 0,173 dan kelas kontrol yaitu 0,173.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Skor *Posttest* Motivasi Belajar

Kelas	Normalitas			Keputusan
	Dk	L_{hitung}	L_{tabel}	
Eksperimen	28	0,0831	0,173	Normal
Kontrol	29	0,1138	0,173	Normal

Dari tabel di atas diketahui bahwa skor untuk kelas eksperimen $0,0831 < 0,173$ dan untuk kelas kontrol $0,1138 < 0,173$, maka dinyatakan skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Skor *Posttest* Motivasi Belajar

Kelas	Homogenitas			Keputusan
	Varian	F_{hitung}	F_{tabel}	
Eksperimen	116,64	1,14	1,868	Homogen
Kontrol	102,41			

Dari tabel di atas diketahui bahwa motivasi akhir belajar siswa (*posttest*) dari kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memenuhi kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,14 < 1,868$ ini berarti bahwa varian kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen dan dilanjutkan dengan uji t.

Tabel 4. Hasil Uji t *Posttest* Motivasi Belajar

Kelas	Uji t					Keputusan
	\bar{X}	S	$S_{gabungan}$	t_{hitung}	t_{tabel}	
Eksperimen	119,90	10,80	10,46	3,540	2,003	Terdapat perbedaan motivasi belajar Matematika.
Kontrol	110,27	10,12				

Dari tabel di atas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,540 > 2,003$, maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain kedua skor *Posttest* motivasi belajar Matematika siswa terdapat perbedaan dan motivasi belajar kedua kelas tidak sama.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini berdasarkan analisis dan data-data, yaitu persentase indikator, skor *pretest*, dan *posttest* berupa angket motivasi belajar dikelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol SDN 003 Pangkalan Kerinci. Skor persentase indikator angket motivasi belajar siswa sekaligus skor perolehan angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Dari perolehan indikator angket motivasi belajar siswa (*pretest*) persentase peningkatannya lebih besar antar kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu indikator ulet menghadapi kesulitan, persentase skor *pretest* kelas kontrol sebesar 65,9% dan *pretest* kelas eksperimen 72,6% dengan kategori meningkat. Sedangkan perolehan indikator angket motivasi belajar siswa (*posttest*) persentase peningkatannya lebih besar antar kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu indikator adanya penghargaan dalam belajar, persentase skor *posttest* kelas kontrol sebesar 78% dan *posttest* kelas eksperimen 87% dengan kategori meningkat, artinya ada pengaruh penerapan strategi *Index Card Match* pada proses pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penerapan strategi *Index Card Match* siswa yang berhasil menjawab pertanyaan, aktif dalam pembelajaran, dan yang pertama menemukan pasangan kartu yang tepat dalam permainan menemukan pasangan kartu akan diberikan *reward* yang juga sebagai pendorong bagi siswa lain untuk turut aktif dalam pembelajaran. Pendapat diatas sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutanti (2015) yang mengatakan bahwa strategi *Index Card Match* dikemas agar pembelajaran menjadi lebih memotivasi, yaitu guru memberi nilai atas pekerjaan siswa, memberi hadiah atau penghargaan kepada siswa yang berprestasi, mengadakan kompetisi melalui permainan *Index Card Match*, dan memberikan pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas.

Hasil analisis skor angket motivasi awal siswa (*pretest*) tidak terdapat perbedaan. Dengan kata lain, kedua rata-rata skor *pretest* motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan dan motivasi belajar siswa di kedua kelas adalah sama. Sedangkan hasil analisis skor angket motivasi akhir siswa (*posttest*) melalui beberapa tahap pengolahan nilai terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berarti strategi pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Pernyataan di atas sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Choir (2018) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan motivasi belajar Matematika siswa kelas eksperimen dan kontrol disebabkan perlakuan yang diberikan pada saat penelitian. Perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen pada saat pembelajaran yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, sedangkan terhadap kelas kontrol pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Perbedaan motivasi belajar Matematika siswa terjadi karena strategi pembelajaran *Index Card Match* lebih membawa siswa pada suasana bermain sambil belajar sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitas secara optimal karena siswa diberi kesempatan untuk



melakukan sendiri dalam kegiatan pembelajaran (Prawira, 2014:8). Hal ini sesuai dengan salah satu indikator menurut Uno (2016:23) yaitu dengan adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran. Kegiatan menarik dalam strategi pembelajaran *Index Card Match* berupa permainan mencari pasangan kartu, dimana pasangan pertama yang menemukan pasangannya dan benar akan mendapatkan hadiah yang mempengaruhi motivasi belajar Matematika siswa. Menurut Hamruni (2012:162), strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas. Hal ini juga terlihat pada saat proses pembelajaran dimana siswa terlihat lebih aktif dalam belajar, siswa aktif dalam mengeluarkan ide atau pendapat mereka demi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Slameto (dalam Pratama, 2016:2) strategi *Index Card Match* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dituntut aktif berinteraksi dengan peserta didik lain dan guru sebagai fasilitator. Pada kelas kontrol peneliti hanya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, yang membuat anak-anak tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena terkesan membosankan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan strategi *Index Card Match* pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi motivasi belajar Matematika siswa menjadi lebih baik daripada menggunakan metode ceramah. Jadi, hasil analisis skor akhir (*posttest*) menyakatkan hipotesis yang diterima yaitu H_a yang artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003 Pangkalan Kerinci.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan perhitungan uji t di peroleh hasil $t_{hitung} (3,540) > t_{tabel} (2,003)$ ini berarti hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara strategi *Index Card Match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV C dan IV D di SDN 003 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan.

Bagi sekolah, diharapkan untuk mengadakan sosialisasi terhadap guru-guru agar dapat menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* kepada siswa, agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan strategi *Index Card Match* difokuskan pada langkah-langkah pembelajaran, karena pada tahapan ini anak dapat lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Choir, JA. (2018). Pengaruh Strategi *Index Card Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN. Tulungagung.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prawira, SNPS., Zulaikha, S., & Negara, IGAO. (2014). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1): 1-10.
- Sadirman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, ML. (2013). *Active Learning*. Bandung: Nuasa Cendikia.
- Sugiyono. (2017). *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanti, T. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta. (Skripsi dipublikasikan). FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Uno, HB. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.