

Index Card Match Learning Strategy for Elementary School Students

Eni Dwiyanti

SDN 2 Bulurejo
enidwiyanti31@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The success of student learning is supported by the strategies used by teachers in the learning process, teachers need fun strategies during the learning process. The learning process is influenced by two factors, namely internal factors and external factors. Internal factors include student intelligence factors and psychological factors, namely student intelligence, motivation, interests, attitudes, talents. External factors include the natural environment and socio-cultural environment, while the non-social or instrumental environment, namely curriculum, programs, learning facilities, teachers, student learning outcomes are influenced by students' self and environmental factors. One of these factors is the method or strategy of teaching teachers in the classroom

Keywords: *Learning strategi, index card match, learning process*

Abstrak

Keberhasilan belajar siswa didukung oleh strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan strategi yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor kecerdasan siswa dan faktor psikologis yaitu kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat. Faktor eksternal meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan nonsosial atau instrumental yaitu kurikulum, program, fasilitas belajar, guru, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh diri siswa dan faktor lingkungan. Salah satu faktor tersebut adalah metode atau strategi mengajar guru di kelas

Kata kunci: *Strategi pembelajaran, index card match, proses pembelajaran*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika siswa di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri.

Hilgard dan Mraquis berpendapat bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi pada diri seseorang melalui latihan, pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang pendidik (Setyana, 2013)

Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa. Situasi dan kondisi saat pembelajaran belum menggunakan strategi yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan. lingkungan belajar kurang seimbang karena pembelajaran didominasi oleh guru, siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Crain (1992) Berkenaan dengan kegiatan pembelajaran, teori empirisme mengemukakan empat prinsip belajar: (1) asosiasi yaitu pikiran dan perasaan terbentuk melalui asosiasi. Seseorang akan memikirkan atau merasakan sesuatu dalam kaitannya dengan pengalaman yang telah dimilikinya. (2) pengulangan yaitu sebagian besar tingkah laku individu terbentuk melalui pengulangan. (3) peniruan yaitu anak dapat belajar sesuatu dengan meniru tindakan atau perkataan orang lain. (4) ganjaran dan hukuman yaitu seseorang akan melakukan tindakan yang dapat memberikan penghargaan atau pujian, dan akan menghentikan suatu tindakan apabila individu tersebut mendapatkan konsekuensi yang tidak menyenangkan.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung efektif dan efisien yang ditunjang oleh sarana dan prasarana, serta kecakapan guru dalam pengolahan kelas dan penguasaan materi.

Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa strategi serta pengolahan yang dilakukan guru di dalam kelas secara kurang efektif yang menimbulkan kejenuhan siswa di dalam kelas. Siswa belum aktif selama pelajaran. Penyerapan siswa terhadap materi pelajaran masih kurang tentu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang di capai rendah.

Hisyam Zaini (2008:67) Strategi Index Card Match yaitu “suatu teknik pembelajaran yang menyajikan kartu berpasangan antara kartu pertanyaan dan jawaban”. Sanjaya (2008:132) bahwa aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktifitas fisik, tetapi juga meliputi aktifitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Kurniawati (10 Maret 2016) mengatakan bahwa strategi pembelajaran Index Card Match merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi baru 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar, proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor intelegensi siswa dan faktor psikologis yaitu kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat. Faktor eksternal meliputi lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan non sosial atau instrumental yaitu kurikulum, program, fasilitas belajar, guru, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh diri siswa dan faktor lingkungan. Salah satu faktor tersebut adalah metode atau strategi mengajar guru di dalam kelas.

Pendidik merancang pembelajaran berdasarkan apa kebutuhan anak, hal ini untuk menyelaraskan perkembangan jiwa anak dengan materi pembelajaran. Pendidikan mengelola materi dengan kemasan yang menyenangkan, agar anak

merasa bahwa apa yang dipelajarinya adalah bagian dari kehidupannya. Pendidikan akan mengembangkan strategi sesuai dengan kondisi psikologis anak, hal ini ditujukan agar anak nyaman dan senang mengikuti kegiatan belajar sampai akhir. Seorang pendidik akan mengembangkan alat evaluasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, hal ini yang menjadikan anak belajar tidak terbebani dengan apa yang harus dimiliki diperoleh dan dikuasai (Mardiyanto. 2012:194)

A. Pengertian Strategi Indeks Card Match

Silberman (2006:250) "Index Card Match adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategi (strategi pengulangan)". 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 dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

B. Implementasi Strategi Indeks Card Match

Aktivitas pembelajaran menurut Gagne(1985) mengemukakan konsep events of instruction yang terkait dengan pemrosesan informasi yang dapat mengarahkan terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien

Patricia L. Smith dan Tillman j. Ragan(1993) pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik.(P 12)(Benny. A. Pribadi)

Strategi pembelajaran Index Card Match merupakan strategi pembelajaran pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. 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.

Yusuf Hadi Miharso (2005, p.144) memaknai istilah "pengajaran" yang lebih bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (teacher centered). Oleh karena itu, kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran. Pengajaran merupakan istilah penyajian bahan ajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar.

C. Langkah-langkah Strategi Indeks Card Match

Pendapat (Zaini dkk 2008:68) langkah-langkah strategi belajar aktif Index Card Match sebagai berikut:

1. Guru membuat potongan-potongan kartu sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
2. Guru membagi potongan-potongan kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Pada separuh bagian potongan kartu-kartu tersebut, guru menuliskan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Setiap kartu berisi satu pertanyaan.

4. Pada separuh yang lain, guru menuliskan jawaban pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
5. Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
6. Guru membagikan satu kartu kepada setiap siswa . Guru menjelaskan bahwa aktivitas akan dilakukan berpasangan. Separuh dari jumlah siswa akan mendapatkan pertanyaan dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Guru meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, guru meminta untuk duduk berdekatan, guru menjelaskan agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Semua siswa telah menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta kepada setiap pasangan secara bergantian membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain, pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangannya.
9. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Penjelasan langkah-langkah kegiatan

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, penulis dapat memodifikasi sebagai berikut: Guru menjelaskan materi pembelajaran, membagikan kartu terpisah ditulis pertanyaan dan kunci jawaban. Masing-masing siswa diberikan satu kartu (siswa ada yang mendapatkan pertanyaan dan ada yang mendapat kunci jawaban). Siswa yang mendapatkan pertanyaan mencari pasangan kunci jawaban yang cocok, siswa yang mendapat kunci jawaban tetap duduk di bangkunya dan memikirkan soal yang bagaimana yang sesuai dengan kunci jawaban yang dimilikinya. Pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok bertemu, diminta kepada masing-masing pasangan meyakinkan bahwa benar-benar cocok, Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin. Semua pasangan yang duduk sebangku diminta secara bergiliran memaparkan.

D. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

Strategi pembelajaran Index Card Match sebagai salah satu alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran selama proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Zaini dkk (2008:68) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran Index Card Match.

Kelebihan strategi belajar aktif tipe Index Card Match:

1. Mengembangkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan.
2. Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain.
3. Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar
4. Meningkatkan kreativitas siswa serta menghilangkan kejenuhan dalam belajar.
5. Tercipta suasana gembira, aktif dan menyenangkan dalam belajar.
6. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Kekurangan/Kelemahan strategi belajar aktif tipe Index Card Match:

1. Suasana kelas menjadi ramai, gaduh dan tidak tenang karena tempat duduk siswa menjadi berpindah-pindah dan dapat mengganggu kelas lain.
2. Sebagian siswa masih kesulitan mencari pasangan dalam mencocokkan jawabannya.

3. Pertanyaan kurang jelas karena tidak semua siswa bisa bersuara keras dalam membacakan pertanyaannya.
4. Kurang memperhatikan relevansinya dengan lingkungan.
5. Membentuk kebiasaan-kebiasaan yang otomatis dan kaku.
6. Ada siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong temannya untuk mencari jawaban.
7. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
8. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.

Kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menjadi bekal guru dalam melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang pengajar. Menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan mengatasi proses pembelajaran yang monoton sehingga hasil belajar dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Strategi belajar aktif tipe Index Card Match melatih pola pikir siswa untuk memahami dan mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu soal dan kartu jawaban, mendiskusikan bersama-sama dengan teman dan guru. Siswa lebih bersemangat dan dapat menguasai pelajaran dengan baik sehingga hasil belajar meningkat.

SIMPULAN

Penggunaan strategi belajar aktif tipe Index Card Match dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, menghindarkan verbalisme dalam mempelajari suatu konsep, mendorong siswa agar belajar aktif dan kreatif, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan belajar kearah yang lebih baik. Implementasi strategi indeks card match dalam pembelajaran di Sekolah Dasar meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerja sama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hizam, Zaini,dkk. 2008.Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani
- Kurniawati, Euis. 2009. Komparasi Strategi Pembelajaran. <http://myaghnee.blogspot.Com/2009/02/18>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2019.
- Silberman, Melvin L. 1996. Active Learning: 101 Strategies to teach Any Subject Terjemahan Muttaqien, Raisul. 2006. Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusamedia.
- Hizam, Zaini,dkk. 2008.Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.
- Benny A. Pribadi, Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993). Jakarta, Model Desain Sistem Pembelajaran.
- Benny A. Pribadi, Yusufhadi Miarso(2005, p.144). Jakarta, Model Desain Sistem Pembelajaran.
- Benny A. Pribadi, Gagne(1995:11). Jakarta, Model Desain Sistem Pembelajaran.
- Kompri, M.Pd.I, Hilgard dan Marquis(2015:226). Bandung, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa.
- Kompri, M.Pd.I, Mardiyanto(2012:194). Bandung, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa.