

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TIPE *INDEX CARD MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK  
SUMBER DAYA ALAM**  
(Penelitian pada Siswa kelas IV SD Negeri Girirejo 2)

SKRIPSI



Oleh:

EVI PURWANTI  
13.0305.0162

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TIPE *INDEX CARD MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK  
SUMBER DAYA ALAM**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Girirejo 2 Kabupaten Magelang)



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Evi Purwanti  
NPM 13.0305.0162

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PERSETUJUAN**

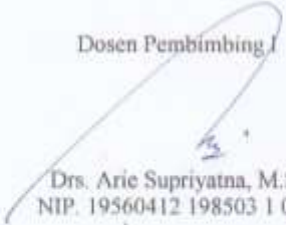
**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TIPE *INDEX CARD MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK  
SUMBER DAYA ALAM**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Girirejo 2 Kabupaten Magelang)




Oleh:

Evi Purwanti  
13.0305.0162

Dosen Pembimbing I

  
Drs. Arie Supriyatna, M.Si  
NIP. 19560412 198503 1 002

Magelang, 8 Agustus 2018  
Dosen Pembimbing II

  
Dhuta Sukmarani, M.Si  
NIDN. 0609088701

**PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TIPE *INDEX CARD MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK  
SUMBER DAYA ALAM**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Girirejo 2 Kabupaten Magelang)

Oleh:

Evi Purwanti

13.0305.0162

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua/ Anggota) (.....)
2. Dhuta Sukmarani, M.Si (Sekretaris/ Anggota) (.....)
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Anggota) (.....)
4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan

Dekan FKIP



Dr. Tawil, M.Pd., Kons.  
NIP.19570108 198103 1 003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evi Purwanti  
NPM : 13.0305.0162  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektifitas Pembelajaran Tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Materi Pokok Sumber Daya Alam

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan plagiat atau penipuan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhamadyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 8 Agustus 2018  
Yang Membuat Pernyataan



Evi Purwanti  
13.0305.0162

## **MOTTO**

“Kegagalan adalah kemenangan yang tertunda, jangan pernah menyerah untuk meraik kemenangan karena dengan menyerah berarti tidak ada kemenangan yang akan kita dapatkan”

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

(Mutiara Hikmah)

## **PERSEMBAHAN**

Segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,  
skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, Teguh Rahayu dan  
Sri Wahyuni yang selalu berjuang  
untukku, memberikan semangat dan  
mendoakan dalam setiap langkah  
usahaku, serta perjalananku.
2. Almamaterku tercinta, prodi PGSD FKIP

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TIPE *INDEX CARD MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK  
SUMBER DAYA ALAM**

**Evi Purwanti**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* pada siswa kelas IV SD Negeri Girirejo 2. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melaksanakan tes tertulis dan observasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 60,63 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 33,33% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 66,21 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 54,83% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 80,00 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 91.67%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** *Index Card Match, Motivasi, Prestai Belajar*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas pembelajaran Tipe Index Card Match untuk meningkatkan Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sumber Daya Alam”. Tujuan dari penyusunan skripsi ini ialah sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UMMagelang.
4. Drs. Arie Suriyatna, M.Si. dan Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang sabar membimbing dan membantu selama pembuatan skripsi.
5. Tri Hardaninggar, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Girirejo 2 yang telah berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Seluruh dosen dan karyawan jurusan PGSD yang telah banyak membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung.
7. Sahabat-sahabatku dan keluargaku yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam penulisan skripsi ini, teman seperjuangan yang selama ini

memberikan semangat selama studi di prodi PGSD, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara dan teman-teman sekalian. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Magelang, 8 Agustus 20182018

Evi Purwanti

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	v
Halaman Abstrak.....	vii
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka .....	7
1. Pengertian motivasi belajar .....	7
2. Fungsi Motivasi Belajar .....	8
3. Prinsip Motivasi Belajar .....	10
4. Indikator Motivasi Belajar .....	12
5. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar .....	17
6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar .....	19
7. Peningkatan Motivasi Belajar .....	21
8. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	23
9. Penilaian Prestasi Belajar.....	25
10. Pengertian Metode <i>Index Card Match</i> .....	26
11. Pengertian IPA .....	33
12. Tujuan Pembelajaran IPA di SD.....	35
13. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPAdi SD.....	36
14. Karakteristik Siswa SD .....	38
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	39
C. Kerangka Pemikiran.....	43
D. Hipotesis .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A. Rencana penelitian .....	45
B. Identifikasi Variabel.....	46
C. Definisi Operasioanal Variabel Penelitian.....	47
D. Subjek Penelitian .....	48

E. Seting Penelitian .....	48
F. Indikator Keberhasilan.....	49
G. Metode Pengumpulan Data.....	49
H. Instrumen Penelitian .....	51
I. Prosedur Penelitian .....	55
J. Metode Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	59
A. Hasil penelitian .....	59
1. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	62
a. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	62
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	52
c. Evaluasi.....	70
d. Refleksi Tidakan Siklus I.....	74
2. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II .....	77
a. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	77
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	78
c. Evaluasi.....	82
d. Refleksi Tidakan Siklus II.....	88
B. Pembahasan.....	88
1. Keterbatasan Penelitian.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Simpulan .....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1 Pedoman penskoran motivasi .....	15
2 SK dan KD IPA kelas IV .....	37
3 Tahapan perkembangan kognitif anak .....	38
4 Kisi-kisi instrumen motivasi .....	52
5 Kisi-kisi soal evaluasi .....	54
6 Kisi-kisi soal evaluasi .....	55
7 Kriteria motivasi belajar.....	57
8 Hasil belajar siswa pada kondisi awal.....	61
9 Hasil belajar siswa pada siklus I .....	71
10 Hasil data motivasi belajar siklus I .....	73
11 Matrik pembelajaran siklus 1 .....	74
12 Hasil belajar siswa pada siklus II.....	83
13 Hasil data motivasi belajar siswa siklus II .....	85
14 Matrik pembelajaran siklus II .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Alur kerangka berfikir.....	44
2 Model penelitian.....	46
3 Diagram lingkaran ketuntasan hasil belajar siswa kondisi awal.....	62
4 Grafik peningkatan nilai siswa siklus I.....	72
5 Grafik peningkatan nilai siswa siklus II.....	84
6 Grafik peningkatan hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II.....	86

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah mengacu pada Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta berpedoman pada panduan dari badan Standar Nasional Pendidikan. Standar isi dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk Sekolah Dasar (SD) Madrasah Ibtidaiyah (MI), berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Sekolah Dasar diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Berdasarkan hasil pengamatan guru dalam data nilai hasil ulangan semester genap tahun pelajaran 2017/2018, menunjukkan bahwa daya serap kelas IV SDN Girirejo 2 terhadap mata pelajaran IPA masih rendah. Hasilnya masih jauh dari harapan, hal tersebut terlihat dari hasil nilai murni ulangan umum semester ganjil dan genap hanya mencapai rata-rata 6.0 atau belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 7.5. Pengamatan yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung, tampak hanya sekitar 30% siswa kelas IV yang mendapatkan nilai lebih dari 7.5 hasil tersebut masih jauh dari tingkat keberhasilan siswa dengan



kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 7.5. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Girirejo 2 disebabkan antara lain karena selama ini guru mengajar menggunakan metode ceramah langsung, tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil survei pada tanggal 21 Maret 2018 diketahui bahwa nilai Ulangan Tengah Semester II mata pelajaran IPA kelas IV SDN Girirejo 2 nilai terendah adalah 40 sedangkan nilai tertinggi adalah 82. Rata-rata kelas adalah 60,63. Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 8 siswa (33,33%) sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  sebanyak 16 siswa (66,67%). Hasil survei pada tanggal 21 Maret 2018 diketahui bahwa nilai Uji Kompetensi II (Kompetensi Dasar 11.1, 11.2, 11.3) mata pelajaran IPA kelas IV SDN Girirejo 2. Faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa yaitu masih banyaknya anak yang belum sadar akan pentingnya belajar. Semua siswa hanya ingin bermain saat pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan, wawancara, dan survei di atas dapat diketahui bahwa siswa belum menunjukkan ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar IPA yang kuat. Selain itu, tujuan pelajaran IPA tidak dapat dicapai dengan baik, sehingga harus segera diatasi. Oleh sebab itu, guru harus berusaha untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah memilih strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPA, yaitu strategi pembelajaran aktif. Salah

satunya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* atau pencocokan kartu indeks.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi ini tepat apabila diterapkan karena materi IPA pada semester II sudah diberikan kepada siswa hingga akhir, sehingga tinggal meninjau ulang. Strategi ini dikemas agar pembelajaran menjadi motivasional, 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. Strategi pembelajaran ini mampu membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* belum pernah diterapkan oleh guru kelas IV SDN Girirejo 2 dalam pembelajaran IPA sehingga menjadi sesuatu yang baru bagi guru dan siswa. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar IPA. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk berkontribusi dengan mengangkat judul penelitian: “Efektivitas Pembelajaran Tipe *index card match* (ICM) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sumberdaya Alam di SDN Girirejo 2”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan di SDN Girirejo 2 sebagai berikut:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPA.
2. Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA cenderung rendah.
3. Metode ceramah lebih mendominasi untuk mengajarkan materi IPA.
4. Lebih dai 50% dari jumlah siswa memiliki prestasi belajar IPA di bawah KKM.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu motivasi dan prestasi belajar siswa.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu: “Efektivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Girirejo 2 Tempuran Kabupaten Magelang dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN Girirejo 2 dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pada khasanah pengetahuan khususnya dalam bidang pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Memberikan referensi serta gambaran tentang strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.
- c. Melatih pemahaman peneliti dalam melakukan penelitian.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan partisipasi aktif, motivasi dan prestasi belajar siswa.
- b. Memotivasi guru dan sekolah untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran dan pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Sardiman (2007: 75) memaparkan bahwa “dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai”. Setelah mengamati pendapat tersebut, maka motivasi memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi dalam diri seseorang maka tidak akan timbul kegiatan belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 108) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita yang terdapat pada diri si pebelajar sebagai penggerak belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, motivasi yang paling utama adalah motivasi yang berasal dalam diri seseorang sebagai penggerak kegiatan belajar. Berbeda dengan pendapat Uno (2010: 23) yang memaparkan bahwa motivasi bukan hanya daya penggerak di dalam diri siswa saja melainkan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar seseorang itu berasal dalam diri dan dari luar diri orang tersebut, yang kemudian disebut dengan istilah motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Hal senada disampaikan oleh Djamarah (2002: 115- 188) yang memaparkan bahwa ada dua macam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Aktivitas belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Motivasi ini akan muncul karena ia membutuhkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ini diperlukan agar siswa termotivasi untuk selalu belajar.

Poses pembelajaran di sekolah, guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya secara tepat dan bijak. Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik) yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa agar lebih giat dan semangat untuk belajar.

## **2. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Schunk (Hamdiah dan Fajar, 2012: 33) mengemukakan bahwa “motivasi mempengaruhi seluruh fase pembelajaran dan kinerja belajar”.

Siswa yang termotivasi untuk belajar akan mematuhi pengajaran dan melakukan aktivitas yang membantu pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 85-86) mengungkapkan bahwa motivasi belajar penting baik bagi siswa maupun guru. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa yaitu: a) menyadari kedudukan awal belajar, proses, dan hasil akhir; b) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya; c) mengarahkan kegiatan belajar; d) membesarkan semangat belajar; e) menyadari tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Sedangkan pentingnya pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar siswa bagi guru yaitu: a) membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; b) mengetahui dan memahami beragam motivasi belajar siswa di kelas; c) meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih salah satu peran pedagogis; d) memberi peluang guru untuk unjuk kerja rekayasa pedagogis.

Sardiman (2007: 85) memaparkan beberapa fungsi motivasi, yaitu: *Pertama*, mendorong manusia untuk berbuat, jadi motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. *Kedua*, menentukan arah perbuatan yang hendak dicapai sesuai rumusan tujuan. *Ketiga*, menyeleksi perbuatan yang bermanfaat atau tidak bagi tujuan yang telah dirumuskan. *Keempat*, pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

### 3. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Djamarah (2002: 119-121) menguraikan beberapa prinsip motivasi belajar, yaitu: a) motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; b) motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; c) motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; d) motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; e) motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; dan f) motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Surya (2004: 65-67) mengemukakan beberapa prinsip motivasi sebagai berikut: prinsip kompetisi baik inter maupun antar pribadi, prinsip pemacu untuk melakukan berbagai tindakan, prinsip ganjaran untuk siswa yang berprestasi atau hukuman agar tidak mengulangi kesalahan, kejelasan dan kedekatan tujuan akan mendorong siswa untuk bertindak, pemahaman hasil yang dicapai akan memberikan motivasi, pengembangan minat belajar siswa untuk menumbuhkan motivasi, lingkungan yang kondusif, dan keteladanan perilaku guru yang mempengaruhi perilaku siswa.

Imron (2011: 147-148) mengemukakan prinsip-prinsip motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- a. kebermanaan: Siswa akan termotivasi belajar jika merasa bahwa apa yang ia dapat bermakna dalam kehidupannya;
- b. pengetahuan dan keterampilan prasyarat: Karena itu, perlu pengkaitan antara pengetahuan dan kemampuan sebelumnya dengan hal-hal yang akan dipelajari;



- c. model: Siswa mudah menguasai keterampilan baru manakala guru memberi contoh;
- d. terstruktur: Siswa akan termotivasi jika penyampaian materi pelajaran dilakukan secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa;
- e. keaslian dan tugas menantang: Motivasi siswa akan meningkat jika diberi tugas yang menantang dan diminta berpikir dan bertindak orisinal;
- f. latihan yang tepat dan aktif: KBM akan diminati siswa jika kegiatan latihan sesuai dengan kemampuan siswa, dan ia dilibatkan secara aktif guna mencapai kompetensi pribadinya;
- g. penilaian tugas: Balikan yang diberikan oleh guru, akan meningkatkan motivasinya;
- h. kondisi dan konsekuensi menyenangkan: Otak tidak bisa bekerja optimal ketika berada dalam kondisi tertekan;
- i. keragaman pendekatan: Keberagaman pendekatan mengajar guru dan keragaman pendekatan belajar siswa, akan mencegah dan mengurangi rasa kebosanan;
- j. mengembangkan beragam kemampuan: Karena kemampuan siswa beragam maka sekolah perlu menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan kemampuan tersebut bisa berkembang;
- k. melibatkan sebanyak mungkin indera;

1. keseimbangan pengaturan pengalaman belajar: Beri kesempatan siswa untuk refleksi.

Penelitian ini juga memedomani prinsip-prinsip motivasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru menjadi pembelajaran yang motivasional. Selain itu, motivasi yang diberikan dapat menggairahkan siswa dalam belajar dan menjadikan aktivitas belajar sebagai kebutuhan siswa.

#### **4. Indikator Motivasi Belajar**

Sugihartono, dkk (2007: 78) mengungkapkan bahwa motivasi yang tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa sebagai berikut:

- a. Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- b. Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- c. Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Freud (Sardiman, 2007: 83) mengemukakan ciri-ciri orang memiliki motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, moral, dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Uno (2010: 23) memaparkan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan (d) adanya penghargaan dalam belajar (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Mengacu pada pendapat Freud (Sardiman, 2007:83) ,indikator motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini, yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran IPA kelas IV difokuskan pada: (a) tekun menghadapi tugas (b) ulet menghadapi kesulitan (c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (d)

dapat mempertahankan pendapatnya dan (e) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Atas dasar uraian diatas penulis menetapkan indikator motivasi belajar sebagai berikut

- a. Kesungguhan dalam mencari kartu
- b. ketepatan waktu saat menemukan pasangan kartu dalam permainan kartu
- c. kesungguhan berusaha untuk menemukan pasangan kartu
- d. Meminta bantuan saat mengalami kesulitan saat permainan kartu
- e. Mendengarkan penjelasan dan instruksi dari guru pada saat permainan kartu
- f. Menunjukkan partisipasi aktif saat permainan kartu
- g. Memberikan jawaban ataupun pertanyaan pada temannya saat permainan kartu
- h. Mempertahankan jawaban yang ia miliki jika terdapat jawaban yang berbeda pada saat permainan kartu
- i. Menunjukkan ekspresi senang saat pembelajaran menggunakan permainan kartu
- j. Kesungguhan dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh temanya

Dari indikator yang ditetapkan oleh penulis, penulis juga menetapkan pedoman penskoran pada tiap indikator. Pedoman penskoran ini untuk memudahkan guru untuk memberikan nilai kepada setiap siswa

Tabel 1

## Pedoman Penskoran Motivasi Siswa

No.	Skor	Kategori	Keterangan
1.	1	Kurang	Jika siswa hanya diam tidak mau berusaha mencari pasangan kartunya
	2	Cukup	Jika siswa hanya bermain mengelilingi temanya tanpa mencari kartu pasangannya
	3	Baik	Jika siswa memenuhi kriteria sangat baik
	4	Sangat Baik	1. Jika siswa aktif berkeliling untuk mencari kartu pasangannya 2. Jika siswa selalu berusaha dan tidak pernah putus asa untuk mencari kartu pasangannya
2.	1	Kurang	Jika siswa menemukan kartu pasangannya dalam waktu $\geq 10$ menit
	2	Cukup	Jika siswa menemukan kartu pasangannya dalam waktu 8 – 9 menit
	3	Baik	Jika siswa menemukan kartu pasangannya dalam waktu 6 – 7 menit
	4	Sangat Baik	Jika siswa menemukan kartu pasangannya dalam waktu $\leq 5$ menit
3	1	Kurang	Jika siswa sama sekali tidak menemukan kartu pasangannya
	2	Cukup	Jika siswa menemukan kartu pasangannya akan tetapi belum tepat
	3	Baik	Jika siswa menemukan kartu pasangan yang tepat, namun memberikan isi kartu yang diperolehnya kepada pasangan lain
	4	Sangat Baik	Jika siswa menemukan kartu pasangan yang tepat dan tidak memberikan isi kartu yang diperolehnya kepada pasangan lain
4	1	Kurang	1. Jika siswa diamsaja ketika mendapat kesulitan 2. Mengeluh dan mengatakan sulit
	2	Cukup	Jika siswa memenuhi 1 kriteria sangat baik

	3	Baik	Jika siswa memenuhi 2 kriteria sangat baik
	4	Sangat Baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta penjelasan kepada guru apabila mengalami kesulitan</li> <li>2. Meminta bantuan guru untuk memecahkan soal dan menemukan sendiri kartu pasangannya</li> <li>3. Meminta bantuan kepada temanya untuk memecahkan soal dan menemukan sendiri kartu pasangannya dan tidak mengalami kesulitan sama sekali</li> </ol>
5	1	Kurang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika siswa tidak fokus memperhatikan, ngobrol dengan temannya saat guru menjelaskan dan memberikan instruksi</li> <li>2. Tidak mau bertanya dan bersikap acuh</li> <li>3. Tidak melakukan sesuai dengan yang telah diinstruksikan oleh guru</li> </ol>
	2	Cukup	Jika siswa memenuhi 1 kriteria sangat baik
	3	Baik	Jika siswa memenuhi 2 kriteria sangat baik
	4	Sangat Baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika siswa fokus memperhatikan, tidak ngobrol dengan temannya saat guru menjelaskan dan memberikan instruksi</li> <li>2. Bertanya kepada guru apabila belum paham</li> <li>3. Melakukan sesuai dengan yang telah diinstruksikan oleh guru</li> </ol>
6	1	Kurang	Jika siswa sama sekali tidak memenuhi kriteria sangat baik
	2	Cukup	Jika siswa memenuhi 1 kriteria sangat baik
	3	Baik	Jika siswa memenuhi 2 kriteria sangat baik
	4	Sangat Baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika siswa aktif mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dan instruksi guru</li> <li>2. Berkeliling untuk mencari kartu pasangannya</li> <li>3. Aktif dalam menjawab pertanyaan kuis</li> </ol>
7	1	Kurang	Jika siswa dia saja tidak mau memberikan jawaban atau pertanyaan kepada teman
	2	Cukup	
	3	Baik	Jika siswa kadang-kadang memberikan jawaban dari pertanyaan temanya
	4	Sangat Baik	Jika siswa selalu memberikan jawaban dari

pertanyaan teman			
8	1	Kurang	Jika siswa sering mengganti jawaban sesuai dengan jawaban tenannya
	2	Cukup	Jika siswa memenuhi 1 kriteria sangat baik
	3	Baik	Jika siswa memenuhi 2 kriteria sangat baik
	4	Sangat Baik	1. Jika jawaban siswa tidak sama dengan jawaban temannya, maka dia tidak akan mengganti 2. Mempertahankan jawabannya 3. Tidak berubah-ubah atau tetap pada jawaban pertama
9	1	Kurang	Jika siswa tidak menunjukkan ekspresi senang saat permainan kartu indeks dan mengantuk atau tidak memberikan perhatian pada permainan kartu
	2	Cukup	Jika siswa kadang-kadang menunjukkan ekspresi senang saat permainan karti indeks
	3	Baik	Jika siswa sering menunjukkan ekspresi senang selama permainan kartu indeks
	4	Sangat Baik	Jika siswa secara konsisten menunjukkan ekspresi senang selama permainan indeks
10	1	Kurang	Jika siswa asal-asalan dalam menjawab pertanyaan dari temanya
	2	Cukup	Jika jawaban siswa mendekati benar
	3	Baik	Jika jawaban sudah benar namun tidak lengkap
	4	Sangat Baik	Jika jawaban siswa sangat tepat

Sumber : Astika (2014)

### 5. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar di Sekolah

Nasution (2010: 78-82) memaparkan bermacam-macam motivasi di sekolah agar siswa giat belajar sebagai berikut: memberi angka, hadiah, persaingan individu dan kelompok, hasrat untuk belajar, *ego-involvement*, sering memberi ulangan, mengetahui hasil, kerja sama, tugas yang

menantang, pujian, teguran dan kecaman, sarkasme dan celaan, hukuman, standar atau taraf aspirasi, minat, suasana yang menyenangkan, serta tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa. Djamarah (2002:125-134) mengungkapkan bahwa bentuk-bentuk motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut: memberi angka, hadiah, kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui.

Sardiman (2007: 92-95) memaparkan secara rinci bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar sebagai berikut:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Bagi siswa angka yang baik merupakan motivasi yang kuat.

b. Hadiah

Meskipun hadiah tidak selalu merupakan motivasi, namun hadiah untuk siswa yang mencapai hasil terbaik akan memotivasinya untuk berusaha lebih baik lagi.

c. Saingan/ kompetisi

Persaingan individu maupun kelompok digunakan sebagai alat mencapai prestasi yang lebih tinggi.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya suatu tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan dengan mempertaruhkan harga dirinya.



e. Memberi ulangan

Siswa akan lebih giat belajar, apabila tahu akan diadakan ulangan.

f. Mengetahui hasil

g. Dengan mengetahui hasil baik pekerjaan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

h. Pujian

Pujian sebagai akibat pekerjaan yang terselesaikan dengan baik merupakan motivasi yang baik. Pujian merupakan motivasi yang baik.

i. Hukuman

Hukuman yang diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi, sehingga guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

j. Hasrat ingin belajar

Hasil belajar akan lebih baik apabila pada siswa ada hasrat untuk mempelajari sesuatu.

k. Minat

Pelajaran berjalan lancar bila ada minat sehingga minat siswa harus dibangkitkan.

l. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai dan dirasa berguna dapat menimbulkan gairah untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menggunakan beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi ekstrinsik yang diberikan guru dalam penelitian ini, antara lain: memberi nilai atas pekerjaan siswa, memberikan hadiah/ penghargaan kepada siswa yang berprestasi, mengadakan kompetisi melalui permainan kartu indeks, dan memberikan pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya.

## **6. Cara Meningkatkan Motivasi dalam Belajar**

Uno (2010: 34-37) mengemukakan teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut: (a) pernyataan penghargaan secara verbal, seperti “hebat”, “bagus sekali” atau “menakjubkan, (b) menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan, (c) menimbulkan rasa ingin tahu, (d) memunculkan sesuatu yang tidak diduga untuk menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, (e) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar; sebelumnya, (g) menggunakan simulasi dan permainan; (h) mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, (i) memahami iklim sosial dalam sekolah, (j) memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat, (k) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (l) merumuskan tujuan-tujuan sementara, (m) memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai, (n) membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa, (o) mengembangkan persaingan dengan diri sendiri..

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 101-106) telah memaparkan secara ringkas cara untuk meningkatkan motivasi sebagai berikut: (a) optimalisasi penerapan prinsip belajar; (b) optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran; (c) optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa. Ditambah pula (d) pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar.

Gagne dan Berliner (Slameto, 2003: 176-179) menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi belajar sebagai berikut: (i) pergunakan pujian verbal seperti kata “bagus”, “baik”, yang diucapkan segera setelah siswa melakukan sesuatu mendekati tingkah laku yang diinginkan; (ii) pergunakan tes dalam nilai secara bijaksana; (iii) bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi; (iv) merangsang hasrat siswa dengan memberikan siswa sedikit contoh hadiah yang akan diterimanya bila ia berusaha belajar; (v) pergunakan materi-materi yang sudah dikenal siswa sebagai contoh agar lebih mudah dipahami. Selain itu, (vi) meminta siswa mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya; (vii) pergunakan simulasi dan permainan; (viii) perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan; perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa; (x) pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah; (xi) pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa.

Mengacu pendapat Uno (2010:34-37) Gagne dan Berliner (Slameto, 2003: 176-179), penelitian ini menggunakan permainan untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan tersebut dikemas dalam strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* atau pencocokan kartu indeks yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, materi yang digunakan adalah materi yang sudah dikenal oleh siswa karena sudah dipelajari sebelumnya. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan pujian secara verbal untuk memotivasi siswa. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada siswa yang berprestasi, sehingga dapat memotivasi siswa lain untuk berprestasi di kelas.

#### **7. Pengertian Prestasi Belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1995: 700), prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”. Pemberian nilai tersebut dapat diberikan oleh guru melalui kegiatan evaluasi, dimana dari situlah tingkat penguasaan atau keterampilan siswa terhadap materi suatu mata pelajaran dapat diketahui. Haryanto (2010) mengungkapkan bahwa “prestasi belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai”. Nawawi (1991: 100) memaparkan bahwa prestasi belajar yaitu suatu tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor, yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakannya evaluasi. Hasil

dari evaluasi yang dilambangkan dalam bentuk nilai, akan memperlihatkan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Mifzal (2013:12) menekankan bahwa siswa kurang berprestasi adalah siswa yang menampilkan prestasi akademik lebih rendah dibandingkan potensi akademiknya atau berdasarkan umur, kemampuan, dan potensi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berdasarkan tingkat usianya dan dengan kemampuan yang dimilikinya, maka seorang siswa berpotensi untuk menampilkan prestasi akademik yang baik apabila lingkungan tempat siswa tersebut belajar dapat memotivasinya untuk berprestasi.

Berangkat dari berbagai pendapat di atas, maka yang dimaksud prestasi belajar IPA dalam penelitian ini yaitu tingkat keberhasilan yang telah dicapai berupa penguasaan atau keterampilan dalam mempelajari materi pelajaran IPA, yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai setelah mengalami proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Girirejo 2 masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan lebih dari 50% dari jumlah siswa memperoleh nilai di bawah KKM (75). Oleh sebab itulah, prestasi belajar IPA siswa harus ditingkatkan.

## **8. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa**

Ford dan Thomas (Mifzal, 2013: 22-23) mengemukakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa kurang berprestasi adalah faktor yang terkait dengan sekolah, antara lain sebagai berikut:

- a. Hubungan antara guru dan siswa kurang positif.

- b. Anak hanya memiliki waktu yang sedikit untuk memahami materi pelajaran.
- c. Iklim sekolah yang kurang suportif.
- d. Anak tidak termotivasi dan tidak berminat untuk aktif di sekolah.
- e. Kurangnya perhatian anak terhadap pendidikan multikultural di kelas.
- f. Sekolah tidak memberikan program yang sesuai dengan kebutuhan anak kurang berprestasi.

Slameto (2003:54-72) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terutama prestasi belajar siswa adalah faktor intern dan ekstern. Faktor intern antara lain: faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, serta kesiapan; dan faktor kelelahan. Faktor ekstern antara lain: faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah; dan faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat.

Syah (2003: 145-155) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terutama prestasi belajar siswa adalah faktor

internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal siswa meliputi aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniah). Aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, sehingga dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Aspek psikologis meliputi inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

Faktor eksternal siswa terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial sekolah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa. Lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor pendekatan belajar adalah strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Faktor ini juga berpengaruh pada taraf keberhasilan proses belajar siswa. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa di kelas. Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa.

## 9. Penilaian Prestasi Belajar

Zainul dan Nasution (2001: 8) mengemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran prestasi belajar baik menggunakan instrumen tes maupun non tes. Jadi prestasi belajar siswa tidak hanya dapat diperoleh melalui tes, tetapi dapat melalui non tes seperti pedoman observasi, skala sikap, daftar cek, catatan anekdot, dan jaringan sosiometrik.

Ebel dan Frisbie (Zainul dan Nasution , 2001: 20) membagi tiga tipe soal: uraian, objektif, dan problem matematik. Tes uraian terbagi menjadi dua jenis, yaitu tes uraian bebas atau terbuka dan tes uraian terbatas atau objektif. Tes objektif secara umum ada tiga tipe, yaitu tipe benar salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berbentuk tes objektif tipe pilihan ganda biasa. Strukturnya yaitu ada pokok soal yang diikuti oleh sejumlah pilihan. Di antara pilihan tersebut ada satu pilihan jawaban yang benar atau paling tepat. Kekuatan butir soal pilihan ganda

- a. Dapat dikonstruksi dan digunakan untuk mengukur segala level tujuan instruksional. Dalam penelitian ini difokuskan untuk mengukur ranah kognitif (C3).
- b. Karakteristik dari butir soal pilihan ganda hanya menuntut waktu kerja peserta tes sangat minimal. Dalam penelitian ini, soal pilihan ganda berjumlah 20 butir.



- c. Penskoran hasil kerja peserta dapat dikerjakan secara objektif.
- d. Jumlah option yang dapat disediakan melebihi dua. Dalam penelitian ini, jumlah option yang disediakan ada empat (a, b, c, dan d). Sehingga dapat mengurangi siswa peserta tes untuk menebak.
- e. Tingkat kesukaran butir soal dapat dikendali, dengan hanya mengubah tingkat homogenitas alternatif jawaban.
- f. Informasi yang diberikan lebih kaya.

#### **10. Pengertian Metode *Index Card Match***

Dalam pembelajaran tentunya terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang sangat menarik. Setiap masing-masing metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Guru harus dapat memilih model dan metode pembelajaran yang tepat dalam suatu pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mendorong memotivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu metode yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa yaitu menggunakan metode *Index Card Match*. Metode *Index Card Match* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang menggunakan metode *Index Card Match* ini siswa dituntut berperan aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran menggunakan model ini lebih menarik untuk siswa, karena siswa diminta untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana yang

menyenangkan. Metode ini akan membuat siswa terlihat aktif sehingga meningkatkan aktifitas siswa.

Uno dan Nurudin (2011: 77) mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan karya”. Suyadi (2013: 35) lebih menekankan bahwa strategi pembelajaran aktif adalah strategi yang relevan dengan nilai karakter rasa ingin tahu (mendengar dan melihat supaya lebih paham), komunikatif (mendiskusikan agar lebih memahami), tanggung jawab (melakukan agar memperoleh pengetahuan), dan kepedulian sosial (mengajarkan kepada orang lain agar menguasainya). Mengacu pada pendapat di atas, strategi pembelajaran aktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran menyenangkan yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif, baik mental maupun tindakan dalam proses pembelajaran.

Zaini dkk (2008:67) mengemukakan bahwa metode *Index Card Match* adalah metode yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikn. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan menggunakan metode ini, akan tetapi siswa diberikan tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkannya terlebih dahulu agar saak kita memasuki kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan. Dalam metode ini akan ada beberapa aktifitas yang dilakukan oleh siswa

seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan, bergerak mencari kartu memecahkan masalah dan bersemangat.

Makadari itu dapat disimpulkan bahwa metode *Index Card Match* adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu indeks berupa pertanyaan dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, digunakan untuk mengulang suatu materi yang telah diberikan sebelumnya oleh guru.

#### **a. Manfaat Strategi Pembelajaran Aktif**

Suryadi (2013: 58-59) mengatakan bahwa strategi pembelajaran aktif mengandung nilai karakter aktif, sehingga memiliki keunggulan dan manfaat sebagai berikut: (1) siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga materi sesulit apapun tidak sampai mengernyitkan kening mereka, (2) dapat meningkatkan daya ingat siswa karena siswa aktif bergerak, (3) dapat memotivasi siswa lebih maksimal sehingga menghindarkan siswa dari sikap malas, mengantuk, melamun, dan sejenisnya. Zaini, dkk (2008: xiv) memaparkan secara singkat bahwa dengan pembelajaran aktif siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Munthe (2009: 69) menguraikan beberapa manfaat pembelajaran aktif sebagai berikut:

- 1) Mendorong siswa terbiasa hidup kolaboratif yang sama-sama bertujuan mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

- 2) Membantu siswa menemukan perspektif berbeda karena perbedaan pengalaman hidup, kecenderungan harapan, atau tuntutan hasil belajar.
- 3) Membantu siswa mengenal dan menemukan akar asumsi-asumsinya.
- 4) Mendorong siswa terbiasa belajar mendengar yang santun dan penuh perhatian.
- 5) Membantu siswa selalu terkesan dengan topik pelajaran, sehingga dapat menumbuhkan wawasan luas.
- 6) Pembelajaran aktif membantu siswa belajar menghargai proses dan kebiasaan berpikir demokratis.
- 7) Mendorong siswa mengembangkan kebiasaan mengkomunikasikan pikiran dan ide secara jelas.

Berdasarkan uraian tentang manfaat strategi pembelajaran aktif di atas, penelitian ini diharapkan agar penerapan strategi pembelajaran aktif dapat memberikan berbagai manfaat kepada siswa. Manfaat tersebut antara lain meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *IMC***

Silberman (Muttaqien, 2013: 250-251) memaparkan prosedur strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sebagai berikut:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka.)
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Langkah-langkah yang sama juga disampaikan oleh Harumni (2012:162) dalam bukunya yang berjudul “Strategi Pembelajaran”.

Zaini, dkk (2008:67-68) mengemukakan langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada setengah bagian kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Bagi setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Setengah peserta didik akan mendapatkan soal dan setengah yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan, dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-

teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.  
Mengacu pada pendapat

**c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *index card match***

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing tak terkecuali Metode *index card match* ini. Keunggulan model pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- 4) Suasana rileks yang menyenangkan
- 5) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan (Isjoni, 2007:24)

Sedangkan kelemahan dari Metode *index card match*

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak, pikiran dan waktu
- 2) Agar proses pembelajaran lancar maka harus didukung fasilitas, alat dan biaya yang cukup
- 3) Memerlukan waktu yang lama

- 4) Jika ada siswa yang belum menguasai materi menyebabkan kegiatan ini menjadi tidak lancar (Isjoni, 2007:25)

## 11. Pengertian IPA

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari *scientia* yang berarti pengetahuan. *Scientia* kemudian berkembang jadi *natural scientia* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam kamus Fowler (1951), “*natural scientia* didefinisikan sebagai *systematic and formulated knowledge dealing with material phenomena and based mainly on observation*” yang dirtikan bahwa “ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi”.

Pengertian IPA menurut Iskandar (1997: 2) yaitu Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa.

Pengertian IPA Menurut Asy'ari (2006: 7) Sains adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara yang terkontrol. Penjelasan ini mengandung maksud bahwa sains selain menjadi sebagai produk juga sebagai proses. Sains sebagai produk yaitu



pengetahuan manusia dan sebagai proses yaitu bagaimana mendapatkan pengetahuan tersebut.

Komponen penting dalam Ilmu Pengetahuan Alam yaitu ada tiga. Komponen tersebut yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, komponen tersebut yaitu: 1) produk ilmiah, 2) proses ilmiah, dan 3) sikap ilmiah.

- a. Ilmu Pengetahuan Alam sebagai produk ilmiah Asy'ari (2006: 8) berpendapat bahwa Sains sebagai produk merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori.
- b. Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses ilmiah IPA sebagai proses, menyangkut proses atau cara kerja untuk memperoleh hasil (produk), inilah yang kemudian dikenal sebagai proses ilmiah. Melalui proses-proses ilmiah akan didapatkan temuan-temuan ilmiah. Keterampilan proses IPA adalah keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan (Iskandar, 1997: 5).
- c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilakukan di dalam kelas. Tindakan dapat dikatakan bersifat edukatif bila berorientasi pada pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Guru dituntut untuk mengembangkan semua aspek tersebut. Dengan demikian guru harus berkompeten dalam mengembangkan suatu pembelajaran.

## **12. Tujuan Mata Pelajaran IPA di SD**

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi.

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya,
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat,
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam,
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan 7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Mulyasa, 2006 : 111).

### 13. Ruang Lingkup Materi IPA Kelas IV SD Semester II

Dalam dokumen Permendiknas RI nomor 22 tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran IPA di tingkat SD meliputi beberapa aspek, yaitu a) makhluk hidup dan proses kehidupannya; b) benda dan sifat-sifat benda; c) energy dan perubahannya; d) bumi dan alam semesta.

Dikemukakan pula bahwa IPA mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan dengan alamiah. Pada jenjang SD mata pelajaran IPA memuat materi biologi, kimia, fisika, namun secara konseptuan materi pembelajaran IPA di SD belum mencakup seluruh disiplin ilmu. Berikut merupakan Standar dan Kompetensi Dasar untuk kelas IV SD semester

Tabel 2

#### SK dan KD Kelas IV Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<b>Energi dan Perubahannya</b>	
7. Memahami gaya dapat mengubah gerak dan/atau bentuk suatu benda	7.1 Menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (dorongan dan tarikan) dapat mengubah gerak suatu benda
	7.2 Menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (dorongan dan tarikan) dapat mengubah bentuk suatu benda
8. Memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan	8.1 Mendeskripsikan energi panas dan bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar serta sifat-sifatnya
	8.2 Menjelaskan berbagai energi alternatif dan cara

sehari-hari	penggunaannya
	8.3 Membuat suatu karya/model untuk menunjukkan perubahan energi gerak akibat pengaruh udara, misalnya roket dari kertas/baling-baling/pesawat kertas/parasut
	8.4 Menjelaskan perubahan energi bunyi melalui penggunaan alat musik
<b>Bumi dan Alam Semesta</b>	
9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit	9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi 9.2 Mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari
10. Memahami perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan	10.1 Mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik (angin, hujan, cahaya matahari, dan gelombang air laut) 10.2 Menjelaskan pengaruh perubahan lingkungan fisik terhadap daratan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor) 10.3 Mendeskripsikan cara pencegahan kerusakan lingkungan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor)
11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat	11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan 11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan 11.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan

#### 14. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Piaget (Syah, 2003: 24) telah menuliskan tahapan perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

Tabel 3  
Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

No.	Tahap Perkembangan Kognitif	Usia (tahun)
1.	<i>Sensory-motor</i> (Sensori-motor)	0 sampai 2
2.	<i>Preoperational</i> (Praoperasional)	2 sampai 7
3.	<i>Concrete-operational</i> (Konkret-operasional)	7 sampai 11
4.	<i>Formal-operational</i> (Formal-operasional)	11 sampai 15

Piaget (Izzaty, dkk, 2008: 105-106) juga mengemukakan bahwa anak pada masa kanak-kanak akhir atau berada dalam tahap operasional konkret, maka dalam tahap ini anak berfikir logis terhadap objek yang konkret, berkurangnya rasa ego dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, seperti memelihara alat mainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Mulai memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Berkembangnya pengertian tentang jumlah, panjang, luas, dan besar. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Sedangkan perkembangan emosinya dipengaruhi oleh pergaulan yang semakin luas dengan teman sekolah dan teman sebayanya. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya.

Siswa kelas IV sekolah dasar rata-rata berusia 10 tahun. Pada usia ini siswa berada pada tahap operasional konkret. Sumadi Suryobroto (Djamarah, 2002: 91) memperinci sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi SD ( kelas 4-6) sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; (2) amat realistik,

ingin tahu, dan ingin belajar; (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus; (4) sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya; dan (5) gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama. Dalam permainan ini anak tidak lagi terikat pada aturan permainan tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Sesuai dengan karakteristik usia anak sekolah dasar di atas, maka penelitian ini pun memperhatikan karakteristik siswa kelas IV dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap mata pelajaran khusus, maka penelitian ini berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas IV dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* agar siswa mulai menyukai dan memiliki minat terhadap mata pelajaran IPA.

## **B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Astika (2014) dalam penelitiannya (skripsi) yang berjudul “Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SD Negeri G 02 Tulung Balak Lampung Tahun Pelajaran 2013 / 2014” menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan strategi *active learning* tipe ICM dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran. Persentase motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 30,78% dengan kategori “Kurang”, kemudian

meningkat sebesar 53,43% menjadi 84,21% dengan kategori “Baik” pada siklus III.

2. Penerapan strategi *active learning* tipe ICM dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran. Jumlah siswa dengan nilai hasil belajar mencapai  $\geq 66$  pada siklus I adalah sebanyak 8 siswa (73,68%) dengan kategori “Cukup” kemudian menjadi 21 siswa (89,47%) dengan kategori “Sangat Baik” pada siklus II.

Sutanti (2014) dalam penelitiannya (skripsi) yang berjudul “ Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta” menyimpulkan bahwa :

1. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe index card match dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta. Hal tersebut karena dalam pelaksanaannya, penelitian ini memperhatikan cara-cara untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa diantaranya adalah memberi nilai atas pekerjaan siswa, memberikan hadiah/ penghargaan kepada siswa yang berprestasi, mengadakan kompetisi melalui permainan kartu indeks, dan memberikan pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya.
2. Dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe index card match dan memperhatikan cara-cara untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa tersebut, maka terdapat peningkatan motivasi dan prestasi

belajar IPS siswa sebagai berikut: skor rata-rata motivasi belajar IPS siswa pada siklus I sebesar 2,83 dengan kategori “Baik” meningkat sebesar 0,22 menjadi 3,15 dengan kategori “Baik” pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata prestasi belajar IPS siswa pada pra tindakan sebesar 60 dengan 10 siswa (43,47%) yang mencapai nilai  $\geq 65$  meningkat sebesar 11,36 menjadi 71,36 dengan 17 siswa (73,91%) yang mencapai nilai  $\geq 65$  pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata prestasi belajar IPS siswa meningkat sebesar 8,87 menjadi 80,23 dengan 20 siswa (86,95%) yang mencapai nilai  $\geq 65$ .

Situmorang (2016) Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kecamatan Na.IX-X Labuhanbatu Utara ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif Tipe *Index Card Match* dan *Card Sort*. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelompok sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara yaitu sebanyak 3 kelas dengan rata-rata jumlah siswa 30 orang. Sampel penelitian diambil dua kelas yang ditentukan dengan teknik Purposif sampling, yaitu Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II masing-masing sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk objektif tes, yaitu untuk soal postes sebanyak 20 soal yang masing-masing telah dinyatakan valid dan reliabel. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas tes.



Normalitas diuji dengan menggunakan teknik Lilliefors dan homogenitas dengan menggunakan uji F. Dari pengujian yang dilakukan diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil belajar siswa kelas Eksperimen I diperoleh rata-rata postes sebesar  $74 \pm 10,859$ . Sedangkan hasil belajar siswa kelas Eksperimen II rata-rata postes sebesar  $68,17 \pm 9,51$ . Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Index Card Match* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan Card Sort dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,22 > 2,002$  pada taraf 05 ,0.

Ketiga penelitian di atas memberikan sumbangan terhadap penelitian penulis yaitu berupa masukan agar menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran terutama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah dari segi materi: penelitian di atas fokus terhadap pembelajaran tematik kelas IV sedangkan penelitian penulis fokus terhadap pembelajaran IPA kelas V. Aspek motivasi belajar yang diamati dalam penelitian di atas mencakup 8 aspek sedangkan dalam penelitian penulis mencakup 5 aspek meskipun keduanya sama-sama mengacu pada pendapat Freud (Sardiman, 2007: 83).

### C. Kerangka Pemikiran

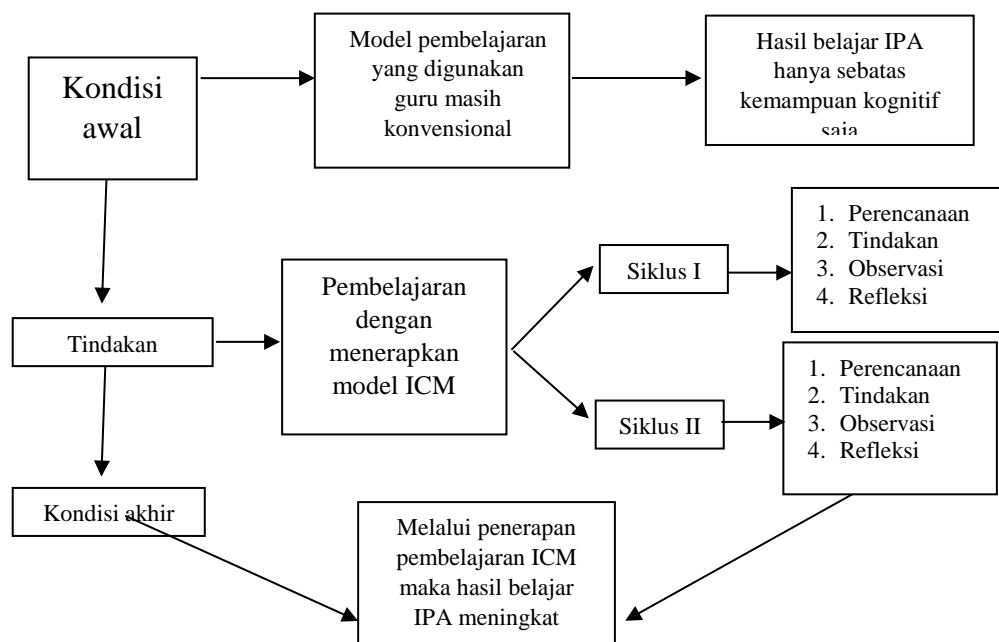
Salah satu tujuan mata pelajaran IPA adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sains. Pendidikan IPA di SD bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang

dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan sang pencipta.

Guru perlu mengembangkan pembelajaran IPA dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai metode, strategi, dan model pembelajaran senantiasa ditingkatkan agar pembelajaran IPA benar-benar mampu membekali kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Selain itu, hal tersebut dimaksudkan agar dapat memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki keinginan untuk belajar IPA yang lebih giat dan semangat sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menjadi alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPA. Strategi ini diterapkan untuk mengulang kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Strategi ini dilakukan dengan membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang masing-masing berjumlah setengah dari jumlah siswa dalam kelas. Setiap siswa mendapat 1 kartu. Siswa yang mendapat kartu pertanyaan diminta berkeliling kelas untuk mencari kartu pasangannya, sedangkan siswa yang mendapat kartu jawaban duduk di tempatnya masing-masing. Setelah siswa berpasangan dan duduk berdekatan, satu per satu siswa yang mendapat kartu pertanyaan membacakan pertanyaan yang tertulis di kartu tersebut, sedangkan siswa dari pasangan lain diperbolehkan untuk menjawab secara cepat dan tepat. Siswa yang aktif memberikan jawaban dengan tepat akan

mendapatkan bintang. Pada akhir pembelajaran, siswa yang mendapat bintang terbanyak diminta ke depan kelas untuk diberi penghargaan.



Gambar 1  
Alur kerangka berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

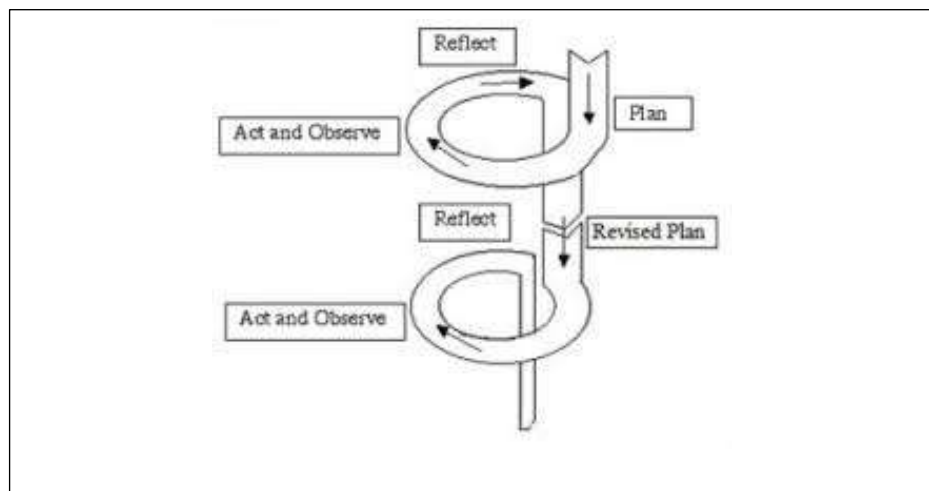
Hipotesis dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD N Girirejo 2 Tempuran Kabupaten Magelang.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan desain penelitian tindakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Akbar (2010: 28) memaparkan bahwa secara umum setiap kali putaran (siklus) dalam PTK terdiri atas: *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (perefleksian). Hasil perefleksian digunakan untuk memperbaiki perencanaan pada siklus berikutnya.

Arikunto (2010: 18) mengemukakan bahwa dalam tahap perencanaan guru membuat panduan yang menggambarkan apa yang harus dilakukan siswa, kapan dan berapa lama, dimana, sarana yang dibutuhkan, dan apa tindak lanjutnya. Tahap tindakan atau pelaksanaan adalah implementasi dari rancangan yang sudah dibuat. Hal-hal yang diperhatikan guru adalah kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, proses tindakan yang dilakukan siswa cukup lancar atau belum, situasi proses tindakan, sikap siswa dalam melaksanakan tindakan, dan hasil keseluruhan dari tindakan. Tahap pengamatan merupakan kegiatan mengamati proses pelaksanaan tindakan di kelas. Tahap refleksi merupakan tahap mengemukakan kembali tindakan yang telah dilakukan. Desain penelitian tersebut tergambar sebagai berikut:



Gambar 2  
Model Penelitian Kemmis dan Taggart

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama mendasari penentuan dan pengembangan siklus kedua apabila siklus kedua diperlukan. Pada akhir kegiatan belajar dalam siklus pertama dilakukan evaluasi dan refleksi dengan guru kelas sebagai kolaborator untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan berbagai kendala yang ditemukan.

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga variabel yaitu variabel *input*, variabel proses dan variabel *output* dengan penjelasan sebagai berikut:

### 1. Variabel *input*

Variabel *input* penelitian ini adalah hasil Prestasi IPA siswa kelas IV SD N Girirejo 2 masih rendah.

## 2. Variabel proses

Variabel proses penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD N Girirejo 2 melalui metode pembelajaran *Index Card Match*.

## 3. Variabel *output*

Variabel output penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD N Girirejo 2 melalui metode pembelajaran *Index Card Match*.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel digunakan sebagai alat untuk pengambilan data yang cocok ketika akan digunakan. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik), yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa agar lebih giat dan semangat untuk belajar. Indikator motivasi belajar IPA yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut. Definisi operasional variabel merupakan identifikasi dan klasifikasi dari variabel-variabel yang telah ditentukan sebelumnya.

#### 1. Hasil Prestasi Belajar IPA

Hasil prestasi IPA adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang muncul dari aktivitas progresif melalui penyesuaian diri terhadap lingkungan serta pada pembelajaran IPA.

## 2. Metode pembelajaran *Index Card Match*

Metode pembelajaran *Index Card Match* artinya pengubahan bermacam-macam interaksi ketika pembelajaran dengan menyertakan permainan kartu berpasangan. Pembelajaran ini akan mengacu pada konsep PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan) serta menekankan pada pencarian kartu indeks.

## 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita yang terdapat pada diri si pembelajar sebagai penggerak belajar. Motivasi yang paling utama adalah motivasi yang berasal dalam diri seseorang sebagai penggerak kegiatan belajar.

### **D. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Girirejo 2 Tempuran yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Peneliti memilih siswa kelas IV SDN Girirejo 2 Tempuran sebagai subjek penelitian karena pada saat pengamatan dan wawancara, peneliti menemukan fenomena-fenomena yang menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki motivasi belajar yang kuat dan lebih dari 50% dari jumlah siswa prestasi belajar IPAnya masih di bawah KKM (usman, setyawati 1993:7-9)

### **E. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di ruang kelas IV SDN Girirejo 2 Tempuran yang beralamat di jalan Magelang-Purworejo Demesan Tempuran Kabupaten

Magelang Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas untuk mengamati kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei - Juli 2018 pada semester II tahun ajaran 2017/ 2018. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasar prasarvei yang dilakukan peneliti di SDN Girirejo 2 Tempuran Magelang melalui pengalaman peneliti menjadi guru kelas IV ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu pada pokok materi Sumber Daya Alam.

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi “Sumber Daya Alam” pada siswa kelas IV SD N Girirejo 2 Tempuran Magelang dengan menggunakan efektifitas pembelajaran tipe *index card match* diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 75. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 75. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 75.

#### **G. Metode Pengumpulan Data**

Sugiyono (2010: 308) mengemukakan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini difokuskan pada motivasi dan prestasi belajar IPA siswa



serta aktivitas guru dalam mengajarkan materi IPA dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan observasi untuk mengamati motivasi belajar IPA siswa karena indikator motivasi belajar yang dipilih merupakan indikator yang dapat diamati secara langsung. Selain itu, penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur prestasi belajar IPA siswa karena prestasi belajar penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif (C3) sedangkan dokumentasi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

#### 1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati gejala-gejala yang berkaitan dengan motivasi belajar IPA siswa berdasarkan indikator motivasi belajar yang dijabarkan dalam lembar observasi motivasi. Observasi juga dilakukan untuk mengamati kinerja guru dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* selama pembelajaran IPA. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek di tempat berlangsungnya peristiwa, sehingga pengamat berada bersama objek yang diteliti. Observasi dilakukan selama penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam proses pembelajaran IPA berlangsung. Kegiatan observasi ini

menggunakan metode observasi sistematis, yaitu pengamatan yang menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian.

## 2. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan siswa yaitu aspek kognitif (C3) dalam mengerjakan soal-soal tes IPA Kompetensi Dasar 11.1, 11.2 dan 11.3 yang berupa nilai. Data tersebut digunakan untuk mengetahui prestasi belajar IPA siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Tes yang berupa soal evaluasi diberikan pada akhir setiap siklus.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen guru yang berisi kumpulan nilai siswa. Dokumentasi ini berupa nilai hasil belajar siswa tertulis ketika pra siklus dan nilai hasil belajar siswa tertulis maupun observasi. Dari hasil data dokumentasi ini dapat dijadikan petunjuk dan bahan pertimbangan pelaksanaan selanjutnya dan penarikan kesimpulan.

## **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua. Pertama, lembar observasi motivasi belajar digunakan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi belajar IPA siswa. Kedua, lembar observasi kinerja

guru digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru selama menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam proses pembelajaran IPA. Ketiga Lembar observasi motivasi belajar IPA siswa.

Menurut Arikunto (2007: 29) menjelaskan teknik tes adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tabel 4  
Kisi-kisi instrumen motivasi siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Butir	Jumlah Item
Motivasi belajar IPA	Tekun dalam mengerjakan tugas IPA	Tidak putus asa dalam mencari pasangan pada saat permainan kartu <i>index</i>	Kesungguhan dalam mencari pasangan pada saat permainan kartu <i>index</i>	1	2
			Ketepatan waktu dalam menentukan pasangan kartu pada saat permainan kartu <i>index</i>	2	
	Ulet dalam menghadapi kesulitan IPA	Keuletan dalam menghadapi kesulitan dalam menentukan pasangan yang sesuai pada saat permainan kartu <i>index</i>	Kesungguhan dalam berusaha sampai menemukan pasangan kartu pada saat permainan kartu <i>index</i>	3	2
			Meminta bantuan ketika menghadapi kesulitan pada saat permainan kartu <i>index</i>	4	
Menunjukkan minat	Menunjukkan minatnya	Mendengarkan penjelasan dan	5	2	

terhadap pembelajaran IPA	terhadap pembelajaran IPA melalui permainan kartu <i>index</i>	instruksi dari guru pada saat permainan kartu <i>index</i> dengan sungguh-sungguh		
		Menunjukkan partisipasi aktif pada saat permainan kartu <i>index</i>	6	
Menyampaikan jawaban, dapat mempertahankan	Menyampaikan jawaban dan dapat mempertahankannya saat menjawab kuis dalam permainan kartu <i>index</i>	Memberikan jawaban atas pertanyaan kuis dari temannya pada saat permainan kartu <i>index</i>	7	2
saat permmainan kartu <i>index</i>		Mempertahankan jawaban sendiri jika ada jawaban yang berbeda pada saat permainan kartu <i>index</i>	8	
Senang mencari dan memecahkan soal-soal IPA	Senang mencari dan memecahkan soal-soal yang diberikan temannya pada saat permainan kartu <i>index</i>	Menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti permainan kartu <i>index</i>	9	2
		Kesungguhan dalam berusaha menjawab pertanyaan kuis dari temanya pada saat permainan kartu <i>index</i>	10	
Jumlah				10

waktu pelaksanaan, nama pengamat, nomor presensi siswa yang diamati, petunjuk pengisian, dan rubrik pedoman penskoran lembar observasi.

## 2. Lembar Soal

Soal tes disusun berdasarkan indikator yang akan dicapai. Bentuk soal tes adalah pilihan ganda. Pembuatan lembar soal didahului dengan

pembuatan kisi-kisi soal. Jumlah soal tiap siklus adalah 20 butir dengan pilihan jawaban a, b, c, dan d.

Hasil penelitian yang valid didapat dari instrumen yang juga valid. Validasi menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan dosen ahli. Pembuatan soal menekankan pada aspek kognitif (C3). Adapun kisi-kisi soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5  
Kisi-kisi soal evaluasi

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
<b>Sumber Daya Alam (SDA)</b> 1.1 memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungannya, teknologi dan masyarakat.	11.1 menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan	– Menjelaskan pengertian sumber daya alam	1	1
		– Menjelaskan macam sumber daya alam berdasarkan jenis dan ketersediaannya	2,3,4	3
		– Menyebutkan contoh-contoh sumber daya alam dan manfaatnya	5,6,7, 8,9,1	7
			0,15	
		11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan	– Mengidentifikasi berdasarkan sumber daya alam yang dapat langsung dimanfaatkan	11,12 ,14
		– Menjelaskan contoh beberapa benda dari sumber daya alam yang diolah menggunakan teknologi	13	4
<b>Jumlah</b>				20

Tabel 6  
Kisi-kisi Soal Evaluasi

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
<b>Sumber Daya Alam (SDA)</b> 1.2 memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungannya, teknologi dan masyarakat.	11.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alami terhadap pelestarian lingkungan	– Menyebutkan dampak negatif pengelolaan bahan alami yang tidak bijaksana	1,3,7,1 2,13	7
		– Menyebutkan kegiatan manusia yang dapat berdampak negatif dalam pengelolaan bahan alam yang tidak bijaksana	2,4,9,1 0,15	8
		– Menjelaskan kegiatan manusia yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif pengelolaan bahan alami yang tidak bijaksana.	5,6,8,1 1,14	5
	<b>Jumlah</b>			20

## I. Prosedur Penelitian

Depdikbud (Trianto, 2011: 241) memaparkan bahwa setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar  $\geq 65\%$ , dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya. Ketuntasan individu atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA yang telah ditetapkan pihak SDN Girirejo 2 untuk kelas IV sama dengan ketuntasan individu yang dipaparkan oleh Depdikbud (Trianto, 2011: 241) yaitu 75.

Mengacu pendapat di atas, maka penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila: siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran,  $\geq 85\%$  dari jumlah keseluruhan siswa memiliki skor rata-rata motivasi belajar IPA  $\geq 2,51$  atau mencapai kategori “Baik” dan adanya peningkatan skor rata-rata setiap siklusnya, serta  $\geq 85\%$  dari jumlah keseluruhan siswa telah mencapai KKM yaitu  $\geq 75$  dan adanya peningkatan nilai rata-rata tiap siklusnya.

## **J. Metode Analisis Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data motivasi belajar siswa, prestasi belajar siswa, dan hasil pengamatan kinerja guru. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

### **1. Data motivasi belajar siswa**

Pengamat memberikan tanda cek list ( $\checkmark$ ) pada salah satu kolom kategori dalam lembar observasi. Skor pada setiap item menggunakan ketentuan sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk kategori “Kurang”
- b. Skor 2 untuk kategori “Cukup”
- c. Skor 3 untuk kategori “Baik”
- d. Skor 4 untuk kategori “Sangat Baik”

Berdasarkan rating skala tersebut, analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut (Widoyoko, 2011: 127):

- a. Mencari skor minimum dan skor maksimum untuk motivasi belajar IPA

- b. Menjumlah skor yang diperoleh tiap subjek
- c. Mencari rata-rata skor motivasi belajar IPA tiap siswa dihitung dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{3 \times \text{jumlah butir amatan}}{\text{jumlah skor pertemuan I - III}}$$

Rata-rata skor motivasi belajar IPA seluruh siswa tiap siklus dihitung dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah rata - rata skor seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

- d. Menentukan jarak interval antara jenjang sikap mulai dari sangat baik sampai kurang, dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan jarak interval di atas dapat disusun klasifikasi motivasi belajar IPA berdasarkan skor jawaban siswa sebagai berikut:

Tabel 7  
Kriteria motivasi belajar IPA

No.	Kategori	Skor rata-rata
1.	Sangat Baik	7,6 – 10
2.	Baik	5,1 – 7,5
3.	Cukup	2,6 – 5,0
4.	Kurang	0,0 – 2,5

## 2. Prestasi belajar siswa

Hasil akhir tes evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar IPS siswa berupa skor. Skor – skor tersebut kemudian dianalisis. Rumus yang



digunakan untuk menghitung nilai akhir sebagai prestasi belajar IPA siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$S = R/N \times 100$$

Keterangan: S = nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes 100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2006: 112)

Kriteria keberhasilan untuk prestasi belajar IPA tiap siswa dalam penelitian ini mengacu pada nilai KKM mata pelajaran IPA ( $\geq 75$ ) yang telah ditetapkan oleh guru kelas IV. Siswa dikatakan “Tuntas” atau berprestasi apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ . Rumus untuk menghitung nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut:

Keterangan : X = nilai rata-rata kelas

X = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Girirejo 2 Magelang. Hal tersebut karna dalam pelaksanaannya, penelitian ini memperhatikan cara-cara untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswadiantaranya memberikan nilai atas pekerjaan siswa memberikan kompetisi melalui permainan karti indeks, dan memberikan pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan analisa dalam bab IV disimpulkan, bahwa pembelajaran melalui metode aktif tipe *Index Card Match* dalma mapel pokok Sumber Daya Alam dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas pada kondisi awa/pratindakan hanya sebesar 60,63 dengan presentase ketuntasan 33,33%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66,21 atau 54,17% dan meningkat lagi menjadi 80.00 pada siklus II yang 91.67% anak mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajarnya.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan sekolah dasar
  - a. Mengingat model pembelajaran dengan metode *index card match* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

b. Kepada pihak sekolah dasar sebagai penyelenggara pendidikan hendaknya meningkatkan hasil belajar IPA siswa dengan mengaplikasikan metode pembelajaran *index card match*.

2. Bagi pendidik sekolah dasar

a. Guru hendaknya terus berupaya menginovasikan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang *real* ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar, agar siswa lebih paham ketika dijelaskan materi oleh guru.

c. Guru hendaknya sering-sering melibatkan siswa secara langsung ketika pembelajaran, agar siswa dapat berperan aktif, dan pola pikir siswa dapat berkembang.

d. Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Bagi siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan

4. Bagi peneliti

Penelitian ini sangat terbatas pada kemampuan peneliti, maka perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan motivasi belajar dalam ruang lingkup yang lebih luas serta faktor faktor lain yang turut berpengaruh terhadap pembelajaran. Bagi peneliti lain hendaknya mencari sumber referensi yang lebih banyak guna melengkapi kekurangan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'adun. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas : Filosofi Metodologi, Implementasi*. Ed.rev. Yogyakarta : Cipta Media.
- Arikunto, Suharsim. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Astika, R.A. 2014. Penerapan Strategi Pembelajaran aktif Tipe Index Card Match (ICM) untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SD Negeri 02 Tulung Balak tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi. Universitas Lampung*. Diakses pada tanggal 21 Juni 2018 pukul 16.45 WIB di <http://digilib.unila.ac.id/4009>.
- Asyari, M. 2006. *Penerapan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Depdikbud : Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Dimayanti dan Mudjiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta
- Djamarah. 2002. *Pisikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamidah, E dan Fajar R. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Kompas.
- Harumni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani.
- Haryanto. 2010. *Pengertian Prestasi Belajar*. Diakses melalui <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pengertian-belajar> pada tanggal 20 Juni 2018 pukul 22.31.
- Imron, Ali. 2011. *Supervisi Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Visioner : Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Iskandar, S. M. 1997. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : DIKTI.
- Izzaty, Rita, E. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- KBBI. 1995. *Studi Kasus*. Jakarta : Balai Pustaka
- Mifzal, Abiyu. 2013. *Strategi Pembelajaran untuk Anak Kurang Berprestasi*. Yogyakarta : Javalitera.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disesuaikan*. Bandung : PT Remaja.
- Munthe, B. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Mandiri. BNSP. 2006. *Surat Keputusan Permendiknas no.22 tahun 2006*. Diakses melalui [http://bsnindonesia.org/id/id/wpcontent/uploads/isi/Permen\\_22\\_2016.pdf](http://bsnindonesia.org/id/id/wpcontent/uploads/isi/Permen_22_2016.pdf) pada tanggal 21 Juni 2018 pukul 15.40 WIB.
- Muttaqin, A. 2013. *Pengantar Asuhan Keperawatan Klien Dengan Gangguan sistim Kardiovaskular*. Jakarta Medika
- Nasution, S. 2010. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nawawi, Hadari. 1991. *Pengaruh Hubungan Manusia di Kalangan Murid Terhadap Prestasi Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdikbud.
- Purwanto, M.N. 2006. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung : Remaja

Rosdakarya.

Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

\_\_\_\_\_. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Silbern, M, L. 2013. *Active Learning* Bandung : Nuansa Cendekia.

Situmorang, P.C. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Pembelajaran Aktif Tipe ICM dengan Card Sort Pada Materi Organisasi Kehidupan. *Skripsi : Universitas Negeri. Medan*. Diakses pada tanggal 21 Juni 2018 pukul 16.45 WIB di <http://digilib.unmaa.ac.id>.

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

Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy.

Suryadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Susanti, Theresia. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*. Diakses pada tanggal 26 Juli 2018 pukul 23.50 WIB di <http://skripsi.theresia.susanti.11108244092>

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif : Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.

Usman, M.U dan Setiawati Lilis. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarta

Uno, Hamzah, B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. Dan Nurudin Mohamad. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAIKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.

Widoyoko, S. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Zaini, H. Munthe, B. Aryanu, S.A. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

