

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPP* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan
Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



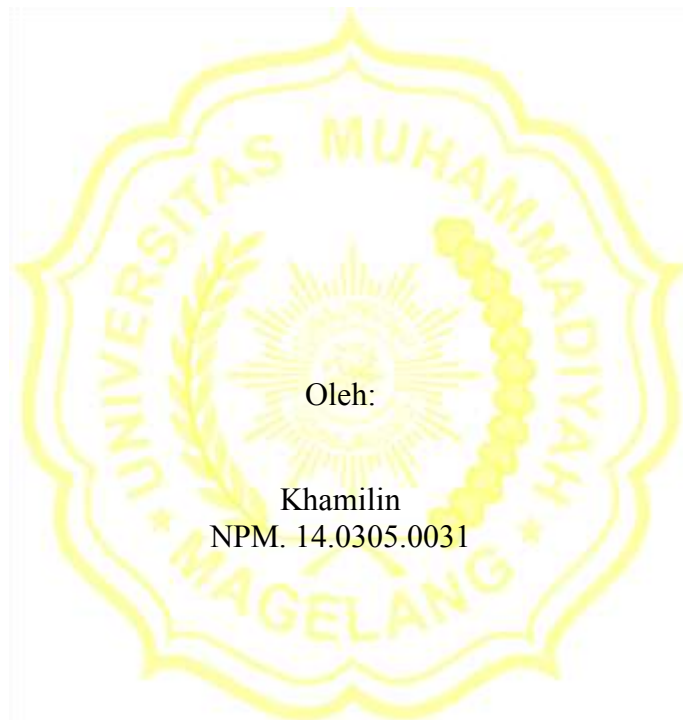
Oleh:

Khamilin
NPM. 14.0305.0031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPP* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan
Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPP* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan
Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

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



Oleh:

Khamilin
NPM. 14.0305.0031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH
BERBANTUAN MEDIA MIND MAPP UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan
Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang)**

Telah Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Khamilin
14.0305.0031

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK. 168808157

PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH BERBANTUAN
MEDIA MIND MAPP UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA**

Oleh :
Khamilin
14.0305.0031

Telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jum'at

Tanggal : 8 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Ketua/ Anggota) : (.....)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) : (.....)
3. Dra. Indiati, M.Pd (Anggota) : (.....)
4. Rasidi, M.Pd (Anggota) : (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Khamilin
NPM : 14.0305.0031
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektifitas Pembelajaran *Index Card Match* berbantuan *Mendia Mind Mapp* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Magelang, Februari 2019

Yang membuat pernyataan



Khamilin

14.0305.0031

MOTTO

Sebarkanlah kabar gembira, dan jangan menyebarkan kabar buruk. Berilah (mereka) kemudahan, dan janganlah mempersulit (perkara). bersatulah bersama mereka, dan jangan sekali-kali kalian berpecah belah.

(HR. Bukhari dan Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kakak dan adekku tercinta yang senantiasa mendoakan.
3. Istri tesayang yang selalu mendukung dan membantu menyelesaikan skripsi.
4. Agama, Nusa, dan Bangsa.
5. Almamater tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMgl.

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *MIND MAPP* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Kecamatan
Mungkid Kabupaten Magelang)**

Khamilin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDIP Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis & Mc Taggart dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III semester II SDIP Salsabila Al Ikhsan Mungkid yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknis tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut terbukti dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Nilai rata-rata hasil belajar siswa saat pratindakan mencapai 70,32 dengan persentase tuntas belajar klasikal 42,10%. Nilai rata-rata hasil belajar siklus I meningkat menjadi 77,79 dan persentase tuntas belajar klasikal 68,42%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajar mencapai 81,42 dan persentase tuntas belajar klasikal pun meningkat menjadi 84,21%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan materi pokok Gerak Benda di kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

Kata kunci: Index Card Match, Media Mind Mapp, Hasil Belajar IPA

**THE EFFECTIVENESS OF INDEX CARD MATCH LEARNING ASSISTED
BY MIND MAPP TO INCREASE IPA LEARNING OUTCOMES**

(Research On Grade 3 Students Of The SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Sub-District Mungkid District Magelang)

Khamilin

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of Index Card Match learning assisted by Mind Mapp media to improve student learning outcomes in IPA subjects at SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

The research design used in this study was Classroom Action Research (CAR) which adapted the Kemmis & Mc Taggart model with two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid 3th (third) grade students in the second semester, amounting to 19 students. Data collection techniques.

The results showed that the Index Card Match method assisted by Mind Mapp media had a positive effect on improving student learning outcomes in science subjects. This is evident from the increase in the average student learning outcomes in each cycle. The average value of student learning outcomes when pre-action reaches 70.32 with a complete percentage of classical learning 42.10%. The average value of learning outcomes in the first cycle increased to 77.79 and the complete percentage of classical learning was 68.42%. In the second cycle there was a significant increase with the average learning outcomes reaching 81.42 and the complete percentage of classical learning also increased to 84.21%. Based on the results of the above research, it can be concluded that the application of the Index Card Match method assisted by the Mind Mapp media can improve student learning outcomes in science learning with the subject matter of Motion Objects in class III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

Keywords: *Card Match Index, Media Mind Mapp, IPA Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Banyak pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti sampaikan terima kasih 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. Ari Suryawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan arahan dalam terselesaikannya penelitian ini.
4. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons selaku dosen pembimbing I dan Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan

bimbingan, arahan, motivasi, dan saran sehingga bias terselesaikannya skripsi ini.

5. Wuntat Wawan S, S.Ag selaku Kepala Sekolah SDIP Salsabila Al Ikhsan Mungkid yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.
6. Dosen, karyawan dan semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
7. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas kebersamaan dan motivasinya, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Magelang, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	10
2. Metode Pembelajaran <i>Index Card Match</i> Berbantuan <i>Mind Mapp</i>	23
B. Kerangka Berfikir.....	30
C. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32

A.	Rancangan Penelitian	32
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	32
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
D.	Setting dan Subyek Penelitian.....	34
E.	Indikator Keberhasilan	36
F.	Metode Pengumpulan Data	36
G.	Instrumen Penelitian.....	37
H.	Prosedur Penelitian.....	46
I.	Metode Analisis Data	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A.	Hasil Penelitian	56
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	85
C.	Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	92
A.	Simpulan	92
B.	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1 Persentase Nilai Hasil Ulangan Harian	4
2. Tabel 2 Perbandingan langkah <i>ICM</i> dengan <i>ICM</i> berbantuan <i>Mid Mapp</i>	29
3. Tabel 3 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siswa	38
4. Tabel 4 Instrumen Pedoman Observasi Siswa	38
5. Tabel 5 Rubik Penilaian	39
6. Tabel 6 Validitas Soal.....	42
7. Tabel 7 Kriteria/ Status Soal	44
8. Tabel 8 Hasil <i>Pre Test</i> Siswa	57
9. Tabel 9 Analisis Hasil <i>Pre Test</i>	58
10. Tabel 10 Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus.....	59
11. Tabel 11 Hasil Analisis Tingkat Aktivitas Siswa Pra Siklus	60
12. Tabel 12 Hasil <i>Post Test</i> Siswa I Siklus I.....	65
13. Tabel 13 Analisis Hasil <i>Post Test</i> I Siklus I	66
14. Tabel 14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I.....	67
15. Tabel 15 Analisis Hasil Observasi Siswa I Pertemuan I Siklus I.....	68
16. Tabel 16 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I	69
17. Tabel 17 Analisis Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I.	70
18. Tabel 18 Observasi Guru.....	72
19. Tabel 19 Hasil <i>Post Test</i> Siswa II Siklus II	77
20. Tabel 20 Analisis Hasil <i>Post Test</i> II Siklus II.....	78

21. Tabel 21 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II	79
22. Tabel 22 Analisis Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II.	80
23. Tabel 23 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II....	81
24. Tabel 24 Analisis Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II.	82
25. Tabel 25 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	31
2. Gambar 2 Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	47
3. Gambar 3 Grafik Hasil <i>Pre Test</i>	59
4. Gambar 4 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus.....	61
5. Gambar 5 Grafik Hasil <i>Post Test</i> I.....	67
6. Gambar 6 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I	69
7. Gambar 7 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I	71
8. Gambar 8 Grafik Hasil <i>Post Test</i> II.....	79
9. Gambar 9 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II.....	81
10. Gambar 10 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II.....	83
11. Gambar 11 grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	97
2. Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	98
3. Lampiran 3 Data Siswa	99
4. Lampiran 4 Silabus	100
5. Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	103
6. Lampiran 6 Validasi Soal	132
7. Lampiran 7 Soal Pra Tindakan.....	139
8. Lampiran 8 Soal Post Test.....	143
9. Lampiran 9 Hasil Belajar Siswa.....	151
10. Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	154
11. Lampiran 11 Buku Bimbingan Penulisan Skripsi	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses dan usaha yang dilakukan seseorang untuk bisa mengembangkan potensi dan kualitas pada diri seseorang. Oleh karenanya, pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Suwarno mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses pengalaman yang sedang dialami dan memberikan pengertian, pandangan (insight), dan penyesuaian bagi seseorang yang menyebabkan berkembang (Suwarno 2006:23). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai penyampaian pesan kepada anak. Pesan (message) tersebut adalah materi yang disajikan kepada peserta didik (Sulistiyorini, S. 2007:5).

Pendidikan merupakan proses atau usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas manusia. Hal ini sesuai dengan apa yang diamanatkan dalam Undang-Undang RI. Menurut Undang-undang RI Tahun Nomor 21 Tahun 2003 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Ismail, 2008), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan membutuhkan proses untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu proses tersebut adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa pada suatu lembaga agar dapat mempengaruhi cara siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ismail (2008: 51) dalam bukunya mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Salah satu komponen untuk mencapai tujuan tersebut adalah pembelajaran IPA pada satuan pendidikan tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habisnya (Samatowa, 2011:1).

Pada hakikatnya, IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis dan tersusun secara teratur. IPA juga merupakan ilmu yang berlaku umum berupa kumpulan hasil observasi atau eksperimen yang tersusun secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan ini tersusun dalam sistem dan tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Sedangkan berlaku umum maksudnya pengetahuan tersebut tidak hanya berlaku untuk seseorang atau beberapa orang saja, dengan cara eksperimen yang sama orang lain akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten (Samatowa, 2011:3).

Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan alam yang dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan kepada siswa.

Pembelajaran seharusnya menjadikan siswa sebagai pembelajar yang sesungguhnya. Pembelajaran menunjukkan pada proses belajar yang menempatkan siswa sebagai *center stage performance* atau dalam bahasa Indonesia kita lebih mengenal dengan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Suprijono, 2009). Penerapan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusatnya, diharapkan bisa memberikan hasil dari pembelajaran yang maksimal. Hal ini dikarenakan siswa akan mengalami sendiri pengalaman belajar yang ada.

Pembelajaran yang diterapkan di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid bisa dikatakan sudah menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang variatif. Misalnya penerapan diskusi kelompok kecil, berpasangan, pembelajaran tutor sebaya, pembelajaran berbasis komputer dan lain sebagainya. Pembelajaran yang diterapkan di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid selain menggunakan model dan metode yang variatif, juga menerapkan penataan denah tempat duduk yang berbeda-beda. Hal ini untuk mencegah adanya kebosanan yang muncul dari setiap siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid juga menggunakan lingkungan sebagai medianya. Lingkungan yang mendukung memberikan inspirasi kepada guru untuk membawa siswa mengenal alam sekitar dengan membawa siswanya belajar langsung di alam terbuka/ *outdoor learning*. Penerapan pembelajaran yang variatif ini tentu bertujuan untuk memberikan hasil belajar yang maksimal. Hanya saja, betapapun pembelajaran sudah menggunakan model dan metode yang variatif,

tetap saja hasil belajar tidak maksimal. Masih ditemukan siswa dengan hasil belajar dibawah rata-rata kelas bahkan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi disekolah secara langsung pada tanggal 17 september 2018, hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran/ mapel IPA di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil Ujian Nasional/ UN yang menurun. Bahkan untuk mata pelajaran IPA hasil yang dicapai cenderung lebih rendah dibandingkan dengan hasil UN Mapel lain yaitu matematika dan bahasa indonesia. Hal ini cukup mencengangkan, karena pada tahun sebelumnya hasil UN untuk Mapel IPA mendapatkan nilai rata-rata yang cukup tinggi jika dibandingkan dengan mapel lain bahkan ada satu siswi yang mendapatkan nilai 100. Tak jauh berbeda dengan hasil UN, hasil nilai ulangan harian juga cenderung menurun. penurunan hasil ilangan harian bisa dilihat dari persentase ketuntasan seluruh siswa kelas pada periode dua tahun terakhir khususnya pada materi BAB VI tentang Benda Dan Kegunaanya. pada tahun 2016, dari total siswa kelas 3 yang berjumlah 16, terdapat 7 siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada tahun 2017, dari 20 siswa, terdapat 9 siswa yang belum tuntas.

Tabel 1
Persentase Nilai Hasil Ulangan Harian BAB VI IPA 2016-2017

No	Jenis Nilai	Tahun	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase ketuntasan
1	Ulangan Harian	2016	16	9	7	66%
2	Ulangan Harian	2017	20	11	9	55%

Guna mengurai benang kusut permasalahan tersebut, guru harus menggunakan berbagai pendekatan dan media pembelajaran untuk diterapkan. Pendekatan guru dengan mengenal karakter setiap siswanya sangat dibutuhkan. Siswa dan siswi pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar pasti memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa-siswi pada tingkat satuan pendidikan di atasnya. Menurut Piaget dalam Heruman (2013), anak SD yang umurnya berkisar antara 6-13 tahun berbeda pada fase operasional kongkrit. Hal ini menunjukkan tingkat keingin tahuan siswa terhadap lingkungan masih sangat tinggi. Kaitanya dengan dunia pendidikan IPA adalah anak pada usia SD harus diberikan harus berupa pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam.

Tantangan guru dalam pembelajaran tidak hanya datang dari faktor usia siswa. Karakter siswa yang datang dari berbagai latar belakang keluarga dan lingkungan membawa kondisi psikologis yang berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan individual, guru harus lebih memperhatikan dan mempersiapkan pembelajaran yang memungkinkan terpenuhinya kebutuhan anak yang beragam. Lebih spesifik lagi, untuk menghadapi siswa pada fase operasional kongkrit, Sulistyorini (2007:7) dalam bukunya memberikan gambaran bahwa siswa pada fase ini masih sangat membutuhkan benda-benda kongkrit untuk menolong pengembangan kemampuan intelektualnya. Dari sini kita bisa menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan alat bantu berupa

media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

Berbagai model, metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran bisa digunakan sebagai solusi dalam menghadapi permasalahan pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa diterapkan guru adalah penerapan metode pembelajarana *Index Card Match (ICM)*. Hal ini bisa dimengerti karena metode pembelajaran *ICM* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif *ICM* sangat relevan untuk diterapkan karena mampu memberikan kebermaknaan dan pengalaman belajar bagi siswa yang bisa membantu siswa untuk mengerti dan memahami kehidupan. Pengemasan pembelajaran yang demikian akan berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik (William dalam Lasmawan, dkk, 2014).

ICM merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menarik. Sebagai metode pembelajaran, *ICM* tidak bisa berdiri sendiri. *ICM* membutuhkan perangkat-perangkat lain untuk melengkapinya. Salah satu yang bisa digunakan adalah media *Mind Mapping*. Alamsyah (2009:20) mengatakan sistem pemetaan pikiran atau *mind mapping* adalah suatu teknik visual yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Dengan *mind mapping*, siswa diajak untuk memetakan

pemikiran yang ada pada otak mereka. siswa diajak untuk menggunakan simbol-simbol atau gambar-gambar yang mereka sukai. Selain itu, mereka juga dapat menggunakan warna dan percabangan untuk menggambarkan suatu makna. Dengan penggunaan mind mapping, siswa juga diajarkan untuk menggunakan emosi, kesenangan, dan kreativitas dalam membuat catatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti efektifitas metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, dapat diketahui permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil ujian nasional SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid tahun ajaran 2017-2018 menurun jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya.
2. Nilai hasil ujian nasional SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid untuk mata pelajaran IPA mengalami penurunan jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya.
3. Nilai ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2018-2019 dan dua tahun sebelumnya di kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid untuk mata pelajaran IPA rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada nilai ulangan harian semester 1 tahun

ajaran 2018-2019 dan dua tahun sebelumnya di kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid untuk mata pelajaran IPA rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka perumusan masalah secara umum yaitu “Apakah pembelajaran *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

F. Manfaat Penelitian

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai inovasi serta penyempurnaan proses pembelajaran.
 - b. Memberikan gambaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA.
 - c. Memberikan motivasi kepada guru untuk terus melakukan pembaharuan pembelajaran yang dapat membantu memperlancar tugas profesinya.
2. Bagi Siswa
 - a. Mendorong siswa untuk dapat meningkatkan hubungan interpersonal siswa dalam pembelajaran.

- b. Membuat siswa tidak merasa jenuh, bosan, lebih aktif, kreatif dan lebih kreatif.
 - c. Membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya melalui proses belajar dan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Bagi Peneliti
- a. Mendapatkan pengalaman menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan target pembelajaran.
 - b. Mendapatkan pengalaman melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar.
 - c. Sebagai bahan referensi untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas selanjutnya.

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan mengungkap peningkatan hasil belajar IPA dengan model *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapping* diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif referensi penelitian yang relevan.
2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam ruang pengajaran terkait peningkatan hasil belajar khususnya disekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hasil Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dengan adanya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar di sekolah melalui kompetensi yang sudah dikuasai siswa. Sudjana (2013: 3), mengatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beliau juga menambahkan bahwa proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam pembelajaran sangat diharapkan akan adanya Interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa akan mempermudah proses penilaian hasil belajar. Z. Arifin (2013: 298) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar. Seorang guru mengakhiri proses pembelajaran dengan kegiatan penilaian hasil belajar, sedangkan siswa

merupakan objek yang akan dinilai hasil belajarnya sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dialami siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari proses belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa bersifat menyeluruh, bukan hanya salah satu aspek saja.

Hasil belajar merupakan hasil pengukuran kemampuan penguasaan materi oleh siswa. Terdapat beberapa tipe hasil belajar, Sudjana (2013: 22), menyatakan terdapat tiga macam hasil belajar yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar merupakan salah satu hasil belajar.

Secara garis besar, hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 jenis sesuai dengan bidangnya yaitu; kognitif; afektif; dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan rumusan tujuan pendidikan Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Rumusan tujuan pendidikan sisdiknas baik kulikuler maupun instruksional ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Purwanto (2013: 65) yaitu:

1) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar yang mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi pada kawasan kognisi. Proses pembelajaran yang ada

melibatkan kognisis meliputi kegiatan saat penerimaan stimulus eksternal oleh sendiri, penyimpanan dan pengolahan dalam otak yang kemudian menjadi informasi. Pada hasil kognitif dibagi menjadi kemampuan dari hasil belajar berupa hafalan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan evaluasi.

2) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif mengacu pada perubahan perilaku-perilaku dalam menerima respon atau partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pada hasil belajar afektif dibagi menjadi hasil belajar yang berasal dari penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi dari peserta didik.

3) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik disusun berdasarkan dari yang paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi enam yaitu berupa hasil belajar persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, tipe hasil belajar digolongkan menjadi tiga yaitu tipe hasil belajar bidang kognitif, tipe hasil belajar bidang afektif, dan tipe hasil belajar bidang psikomotorik. Penelitian ini hanya dibatasi pada tipe hasil belajar pada ranah kognitif yang difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif berupa pengetahuan (C1),

pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan (Sudjana, 2002: 39-43):

1) Faktor yang datang dari dalam diri siswa

Faktor utama dari dalam siswa yang mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar yang dicapai adalah kemampuan yang dimiliki siswa.

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa

Terdapat tiga unsur dalam kualitas pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar yaitu; (1) Guru, meliputi kemampuan dasar yang dimilikinya baik di bidang kognitif seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya, maupun bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, menilai hasil belajar siswa, dan lain-lain; (2) Karakteristik kelas, meliputi besarnya kelas (*class size*), suasana belajar, dan fasilitas sumber belajar; (3) Karakteristik sekolah, meliputi disiplin sekolah, perpustakaan yang ada di sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah, estetika dalam arti sekolah memberikan perasaan nyaman, kepuasan belajar, bersih, rapi, dan teratur.

Guru harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, menurut Z. Arifin (2012: 299-300) faktor-

faktor tersebut adalah; (1) Faktor yang berasal dari peserta didik yang meliputi bakat khusus, motivasi, minat, sikap dan kebiasaan, dan lain-lain; (2) Faktor fasilitas pembelajaran berupa sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan, maupun penggunaannya seperti guru, metode, media, dan lain-lain; (3) Faktor dari lingkungan siswa, baik fisik, kehidupan bersosial maupun budaya; (4) Faktor dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Diperlukan penjabaran hasil belajar siswa, digambarkan sesuai aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik agar memudahkan evaluasi terhadap peserta didik.

b. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, dan sikap. Belajar bukan hanya sekedar proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Belajar merupakan proses yang berlangsung sejak manusia lahir. Semua hal yang dialami manusia di dunia pada hakikatnya merupakan proses yang bisa dimaknai dan diambil sebagai sebuah pelajaran bagi orang yang ingin belajar. Lebih jauh lagi, Baharudi dan Wahyuni (2015:13) mengatakan bahwa belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Bisa difahami bahwa proses belajar berlangsung sepanjang hayat, yang artinya segala sesuatu yang didapati dalam kehidupan bisa dimaknai sebagai belajar.

Belajar tidak hanya diperoleh dari proses yang berlangsung di dalam kelas atau pendidikan formal saja. Proses belajar bisa didapatkan melalui interaksi individu dengan lingkungan. Iskandarwassid dan Suhendar (2008:1) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku melalui interaksi antar individu dan lingkungan dimana ia hidup. Sedangkan menurut Gagne dalam Susanto (2015), belajar adalah proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Tentu saja pengalaman yang ada tidak hanya didapatkan dari pendidikan formal saja. Interaksi individu di luar lingkungan sekolah akan membawa seseorang kepada pengalaman yang jauh lebih luas.

Hakikat pembelajaran IPA didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang lebih kita kenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. Hakikat pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu; IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai sikap. Sutresno (Susanto, 2015) menambahkan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Hanya saja, penambahan tersebut hanya bersifat pengembangan, dimana prosedur merupakan pengembangan dari proses dan teknologi merupakan aplikasi dari konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk.

Konsep IPA pada jenjang sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu dan belum terpisah dengan pelajaran yang lain seperti kimia, fisika, dan biologi. Seharusnya, pembelajaran IPA di SD

dilakukan dengan cara penyelidikan sederhana dan bukan dengan hafalan terhadap konsep. Hal ini dikarenakan siswa dapat menumbuhkan sikap ilmiah yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berfikir kritis. Sikap ilmiah sangat penting ditumbuhkan dalam diri siswa karena bisa menumbuhkan sikap layaknya seorang ilmuwan. jika diuraikan, sikap ilmiah tersebut bisa diuraikan diantaranya, sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta (Susanto, 2015:168).

Berdasarkan pengertian sains diatas, komponen pembelajaran IPA dapat diklarifikasikan sebagai berikut; (1) IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis; (2) IPA sebagai Proses ialah proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA adalah kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep, maka membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Adapun proses dalam memahami IPA yang disebut dengan keterampilan proses sains adalah ketrampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan; (3) IPA sebagai sikap dimana salah satu sikap yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sains adalah sikap ilmiah. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang

ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya. Menurut Sulistyorini dalam Susanto (2015) ada Sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: Sikap ingin tahu, Sikap ingin mendapat sesuatu yang baru, Sikap kerja sama, Sikap tidak putus asa, Sikap tidak berprasangka, Sikap mawas diri, Sikap bertanggung jawab, Sikap berpikir bebas, dan Sikap kedisiplinan diri. Sikap ilmiah ini dikembangkan melalui kegiatan- kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek dilapangan. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya.

Karakteristik Pembelajaran IPA Menurut Carin dan Sund dalam Siatava (2013) karakteristik pembelajaran IPA meliputi; (1) Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang didasari sains yang merefleksikan metode ilmiah dan ketrampilan proses yang mengarah kepada *discovery* atau inkuiri terbimbing; (2) Siswa perlu didorong melakukan aktivitas yang melibatkan pencarian jawaban bagi masalah dalam masyarakat ilmiah dan teknologi; (3) Siswa perlu dilatih *learning by doing* (belajar dengan berbuat sesuatu), kemudian merefleksikannya. Ia harus secara aktif mengkonstruksi konsep, prinsip, dan generalisasi melalui proses yang ilmiah; (4) Guru perlu menggunakan berbagai pendekatan/model pembelajaran bervariasi dalam pembelajaran sains. Siswa juga perlu diarahkan kepada

pemahaman produk dan materi ajar melalui aktivitas membaca, menulis, dan mengunjungi tempat tertentu; (5) Siswa perlu dibantu untuk memahami keterbatasan sains, nilai-nilai, dan sikap yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains di masyarakat, sehingga ia bisa membuat keputusan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Konsep IPA di SD merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Pembelajaran IPA di SD dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Adapun tujuan Pembelajaran IPA di SD dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (Susanto, 2015:171), dimaksudkan untuk; (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) Memperoleh bekal pengetahuan,

konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Sedangkan menurut Sulistiyorini (2007:40) tujuan Pembelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa; (1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat; (2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar memecahkan masalah dan membuat keputusan; (3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari; (5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain; (6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pada siswa SD perlu diberikan kesempatan untuk berlatih ketrampilan-ketrampilan proses IPA yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Ketrampilan proses IPA didefinisikan oleh Paolo dan Marten (Samatowa:2011) adalah:

1. Mengamati.
2. Mencoba memahami apa yang diamati.

3. Mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi.
4. Menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar.

Paolo dan Marten juga menegaskan bahwa dalam IPA tercakup juga coba-coba dan melakukan kesalahan, gagal, dan mencoba lagi. IPA tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang kita ajukan. Dalam IPA anak-anak dan kita harus tetap bersikap skeptis sehingga kita selalu siap memodifikasi model-model yang kita punyai tentang alam ini sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang kita dapatkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat difahami bahwa hasil belajar dibuktikan dengan berbagai alat ukur yang digunakan. Muhibbin (2011: 198) menyebutkan bahwa alat-alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan di dalam proses belajar mengajar biasa dikenal dengan istilah ulangan dan ulangan umum. Ulangan atau ulangan harian merupakan jenis tes formatif yang diberikan setelah adanya program pembelajaran unuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi, sedangkan ulangan umum merupakan jenis tes sumatif yaitu tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program pembelajaran. IPA merupakan salah satu kompetensi yang dijadikan mata pelajaran di SD.

Berdasarkan uraian diatas, bisa difahami bahwa hasil belajar IPA merupakan hasil pemahaman yang dicapai siswa setelah adanya proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil Belajar IPA di suatu sekolah berbentuk pemberian nilai yang berupa angka atau huruf dari guru kepada siswa sebagai indikator pemahaman dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan.

c. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena hasil belajar identik dengan keberhasilan siswa. Terdapat beberapa cara atau teknik yang digunakan untuk menilai hasil belajar. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab I pasal 1 ayat 17, dinyatakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pengumpulan informasi tersebut dapat menggunakan berbagai teknik penilaian. Lebih lanjut lagi pada Bab IV pasal 22 ayat 2 dinyatakan bahwa teknik penilaian hasil pembelajaran dapat berupa tes tertulis, observasi, tes praktik, dan penugasan perseorangan atau kelompok.

Penggunaan teknik penilaian disesuaikan dengan tujuan penilaian, waktu yang tersedia, sifat yang dilakukan dan banyaknya jumlah materi pelajaran yang telah disampaikan. Teknik penilaian merupakan

metode atau cara penilaian yang dapat digunakan oleh guru untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan belajar dan hasil belajar peserta didik. Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran teknik penilaian ada dua yaitu tes dan non tes. Dalam penelitian ini, teknik penilaian hasil belajar yang digunakan adalah teknik menggunakan tes. Z. Arifin (2012: 118) mengatakan bahwa tes merupakan cara yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengukuran yang didalamnya terdapat pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab oleh peserta didik.

Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa pada materi yang sudah disampaikan oleh guru. Menurut Arikunto (2012: 47-53), ditinjau dari segi kegunaannya untuk mengukur siswa, tes dibagi menjadi tiga, yaitu tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif. Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan siswa sehingga dapat dilakukan penanganan yang tepat. Tes formatif merupakan tes yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti program tertentu. Tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar.

Dilihat dari bentuk pertanyaannya, Menurut Purwanto (2013: 70) tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu objektif dan esai. Tes objektif merupakan tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab soal tes telah tersedia butir soal

menyediakan jawaban yang harus dipilih oleh siswa. Tes esai adalah tes dengan bentuk pertanyaan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang. Tes ini diukur untuk mengukur hasil belajar dimana unsur yang diperlukan adalah menjawab soal yang dicari, diciptakan dan disusun sendiri oleh siswa. Siswa harus menyusun kata-kata sendiri untuk merumuskan jawabannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknik penilaian hasil belajar terdiri dari dua macam yaitu tes dan non tes. Dalam penelitian ini, teknik penilaian hasil belajar yang digunakan yaitu tes dengan bentuk uraian. Tes tertulis diberikan di awal pembelajaran (*pretest*) dan di akhir pembelajaran (*posttest*) pada setiap siklus penelitian.

2. Metode Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan *Mind Mapp*

a. Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran *Index Card Match* (pencocokan kartu indeks). Raisul (2013: 13-14), Metode *Index Card Match* memiliki tiga bagian inti, yaitu (1) bagaimana menjadikan siswa aktif sejak awal, (2) bagaimana membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif, dan (3) bagaimana menjadikan belajar tak terlupakan. Metode *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka

pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Zaini dkk, (2008: 67) memaparkan bahwa *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Beberapa guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Menurut Hamruni (2012: 162) *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, *Index Card Match* merupakan salah satu metode yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Setiap metode pembelajaran mempunyai langkah-langkah yang menjadi ciri khas metode tersebut. Raisul (2013: 250-251)

mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Index Card Match* ini adalah:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, guru menulis pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Guru membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, guru menulis jawaban atau masing-masing pertanyaan itu.
- 3) kumpulan kartu itu dicampur dan dikocok beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Guru memberikan satu kartu untuk setiap siswa. Guru menjelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, siswa yang berpasangan diperintahkan untuk mencari tempat duduk bersama (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- 6) Bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, guru memanggil siswa secara acak untuk membacakan soal tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

selain langkah-langkah diatas, metode pembelajaran *index card match* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode *Index Card Match* yaitu; (1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar; (2) Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (3) Mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan; (4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar.

Sedangkan kekurangan metode *Index Card Match* adalah; (1) Guru harus meluangkan waktu yang lebih (2) Lama dalam persiapan; dan (3) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan dalam pengelolaan kelas.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Index Card Match*

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan Metode *Index Card Match* yaitu 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, 2) materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3) mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan, dan 4) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan kekurangan metode *Index Card Match* adalah 1) guru harus meluangkan waktu yang lebih, 2) lama dalam persiapan, dan 3) guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan dalam pengelolaan kelas.

c. Media Pembelajaran *Mind Mapp*

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengurangi keabstrakan materi. Menurut Alamsyah (2009:20-21) *Mind Mapp* merupakan media yang mampu memetakan pikiran manusia. Dalam kaitanya dengan pembelajaran, mind mapp dapat digunakan untuk memetakan materi-materi tertentu sehingga mampu memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar. mind mapp bisa dibuat dengan menggunakan simbol, warna, garis atau lambang-lambng tertentu yang sekiranya mampu membuat siswa mudah mengingat materi yang diberikan.

Penerapan pembelajaran *index card match* berbantuan media *mind mapp* dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain memudahkan tugas guru, media juga bermanfaat untuk siswa. Penggunaan media akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, merangsang siswa belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi siswa.

Penggunaan media *mind mapp* dalam penelitian ini memberikan kesan tersendiri bahwa penelitian ini tidak hanya menerapkan metode pembelajaran *index card match* saja. Media *mind mapp* digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan penerapan

pembelajaran *index card match*. untuk lebih jelas lagi, penerapan pembelajaran *index card match* dengan.

Penerapan metode pembelajaran *index card match* berbantuan media *mind mapp* sebagai sumber dan alat bantu belajar, pembelajaran akan lebih efektif, menarik, dan menyenangkan, karena siswa dapat berkreasi untuk mengingat pembelajaran yang telah diajarkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Cara menggunakan media *mind mapp* dalam pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pertama Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan melakukan tanya jawab. Kedua guru menyampaikan materi pembelajaran tentang benda dan kegunaannya. Ketiga guru memperkenalkan media *mind mapp* dan benda beserta kegunaannya. Keempat guru memberikan contoh penggunaan media *mind mapp* yang telah diperkenalkan kepada siswa. Penggunaannya sangat mudah yaitu *mind mapp* di letakkan di depan kelas dan siswa ditunjuk untuk bisa menyesuaikan kartu yang sudah disiapkan untuk dipasangkan sesuai materi. pada akhir pembelajaran, Guru dapat memberikan soal evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penjelasan diatas diharapkan metode pembelajaran *index card match* berbantuan media *mind mapp* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, karena dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung

dalam kegiatan pembelajaran tanpa rasa takut. Siswa lebih mudah memahami materi karena dalam penyampaiannya siswa diberikan contoh-contoh konkret.

Secara lebih terperinci, penerapan metode pembelajaran index card match tanpa bantuan *mind mapp* akan memberikan hasil yang berbeda jika penerapan metode *index card match* dibantu dengan media *mind mapp*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Perbandingan langkah *ICM* Dengan *ICM* Berbantuan *MIND MAPP*

No	<i>Index Card Match (ICM)</i>	<i>ICM</i> Berbantuan <i>Mind Mapp</i>
1	Guru membuat pertanyaan dalam kartu	Guru menyiapkan mind mapp yang kotak kosong sesuai materi
B2	Guru membuat jawaban dalam kartu sesuai dengan pertanyaan	Guru membuat kartu yang berisi materi kotak kosong mind mapp
3	Kartu di campur dan dibagi secara acak	Kartu dicampur dan dibagi secara acak
4	Guru memerintahkan anak untuk mencari pasangan kartu jawaban	Guru memerintahkan anak untuk memasang kartu dengan <i>mind mapp</i>

asarkan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Nurda' Ali (2017) dengan judul "Implementasi metode pembelajaran *index card match* Untuk meningkatkan hasil belajar pencatatan Jurnal khusus siswa kelas x akuntansi Smk Muhammadiyah 1 Tempel Tahun Ajaran 2016/2017", menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pencatatan Jurnal khusus siswa kelas x akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes tertulis dan lembar aktifitas siswa

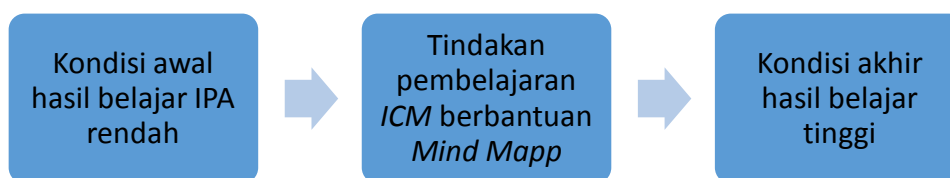
pada setiap siklus. Hasil tes siklus I mencapai 79,69% dan siklus II mencapai 80,95%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Nurda' Ali tersebut maka dapat dijadikan bukti bahwa melalui metode pembelajaran *index card match* berbantuan *mind mapp* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan diatas, terlihat demikian metode pembelajaran *index card match* berbantuan *mind mapp* yang sesuai dengan perkembangan anak, sehingga dapat merangsang semangat belajar siswa. Menurut Piaget dalam Heruman (2013), anak SD yang umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun mereka berada pada fase operasional konkrit. Artinya sikap keingintahuan anak-anak cukup tinggi untuk mengenali lingkungannya. Dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan sains, maka pada usia sekolah dasar siswa harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam. Selain itu siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan informasi yang didapat, hasil belajar IPA di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid kurang maksimal, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada saat ulangan harian pada tahun-tahun

sebelumnya, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dan harus mengulang (remidi). Untuk mengurangi hal tersebut, guru dapat mengoptimalkan berbagai pendekatan yang diterapkan dan penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan menerapkan metode pembelajaran *index card match* berbantuan *mind mapp* yang sesuai dengan perkembangan anak, akan menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Kerangka berfikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis

Dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan datau desain penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga kita dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

B. Identifikasi Variable Penelitian

Variabel secara umum merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Ada juga yang menganggap variable sebagai gejala yang bervariasi. Oleh karena itu variabel merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdpat dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan suatu variabel respon atau hasil. Variabel ini adalah aspek perilaku yang diamati dari organisme yang telah diberi stimulus. Variabel ini adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti itu. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran IPA siswa SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid Magelang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*

. Metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan *Mind Mapp* merupakan salah satu cara menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Metode *Index Card Match* adalah salah satu metode dari strategi pembelajaran aktif dimana peserta didik diuji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban sambil belajar dengan suasana menyenangkan dengan media tambahan berupa *mind mapp*. Dengan adanya media tambahan berupa *mind mapp*, siswa diharapkan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dengan materi yang disampaikan dan pada akhirnya hasil belajar meningkat.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil Belajar IPA dalam penelitian ini adalah hasil yang didapatkan oleh peserta didik dinyatakan dalam bentuk nilai berupa angka, huruf maupun simbol yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil Belajar menggambarkan kemampuan dari peserta didik mengenai pemahaman, penguasaan materi, dan hasil praktik pembelajaran IPA dengan materi pokok Gerak Benda secara teliti, tepat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Hasil belajar yang didapatkan dalam penelitian ini diukur dengan pemberian tes awal (*pretest*) tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan siswa mengenai materi yang telah dipelajari, khususnya pada ranah kognitif dan dilakukan pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa yang telah didapatkan selanjutnya dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelumnya. Siswa dikatakan dapat mencapai berhasil apabila nilai tes yang diperoleh siswa pada setiap siklus telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu sebesar 75.

D. Setting dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III semester II SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Adapun pertimbangan peneliti dalam menetapkan tempat penelitian adalah bahwa di SDIP Salsabila belum menerapkan Model *Index Card Match* berbantuan *Media Mind Mapping* sehingga sekolah tersebut bersifat

terbuka dalam upaya menerima inovasi pendidikan. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah bulan Desember – Januari 2019.

2. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 19 siswa..

b. Sampel

Sampel penelitian mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam membuat kesimpulan penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III semester II SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid yang berjumlah 19 siswa.

c. Teknik Sampling

Sampling adalah cara pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling *Non Probability Sampling* yang jenisnya Sampling Jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, sampling yang digunakan adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, alasan penggunaan total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100, sehingga semua dijadikan sampel.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Tahun Pelajaran 2018/2019 berjumlah 19 siswa.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini, metode Index Card Match berbantuan media Mind Mapping dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jika hasil belajar, indikator keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan salah satunya mencakup hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata kelas di atas KKM yaitu 75 dan presentase belajar klasikal $>75\%$. Jika hasil belajar siswa sudah mencapai indikator yang sudah ditentukan di atas maka pembelajaran yang dilakukan berhasil

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik Tes. Tes diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes.

Tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah pertanyaan-pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berfungsi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Mungkid dalam proses

pembelajaran dibuktikan dengan nilai dari tes.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Instrumen Pengambilan Data

a. Tes Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas, dalam pembelajaran ini meliputi aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Aspek afektif merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap mencakup pada perbuatan, perilaku, tindakan seseorang, sikap, emosi dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Hasil belajar diambil dari kedisiplinan atau ketepatan dalam menyelesaikan tugas, keberanian mengemukakan pendapat, kejujuran, keterbukaan dalam menerima pendapat dan memiliki rasa ingin tahu.

Kisi-kisi soal tes hasil belajar siswa yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siswa

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jml Soal
b. 4.1 Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda mempengaruhi oleh bentuk dan ukurannya	Mengidentifikasi berbagai gerak benda melalui percobaan	1,3,4,6,7,8,9	7
	Mengidentifikasi hal-hal yang mempengaruhi gerak benda	11,12,15,16,17,18,19	7
	Membuat daftar kegunaan gerak benda dalam kehidupan sehari-hari	22,23,27,28,29,30	6
	Menerapkan berbagai gerak benda untuk berbagai keperluan	32,36,37,39,40	5

r Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data kemampuan berpikir siswa yang terdiri dari beberapa deskriptor yang ada selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa dan pendidik dalam penerapan Metode *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*.

Tabel 4
Instrumen Pedoman Observasi Siswa

No Abs	Aspek yang diamati					Jml
	Kedisiplinan (1-4)	Keberanian (1-4)	Ketepatan (1-4)	Keaktifan (1-4)	Minat dan Antusias (1-4)	

Tabel 5
Rubik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Keberanian	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Kedisiplinan	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Keaktifan	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Ketepatan Mengerjakan	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Minat dan Antusias	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut

Keterangan :

Keaktifan skor penuh = 4

Keberanian skor penuh = 4

Ketepatan Mengerjakan skor penuh = 4

Kedisiplinan skor penuh = 4

Minat dan Antusias skor penuh = 4

Skor Total =

Keaktifan+Keberanian+Ketepatan Mengerjakan+Kedisiplinan+Minat

dan Antusiasx5

Keterangan Penskoran: Rentang nilai 0 – 100

A = Baik Sekali (80-100)

B = Baik (70-79)

C = Cukup (60-69)

D = Kurang (<60)

2. Instrumen Pembelajaran

Adapun Instrumen pembelajara yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/ bahan/ alat belajar. Dalam penelitian ini silabus dari materi perubahan wujud benda.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luasmencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. Dalam penelitian ini materi yang diambil yaitu cara manusia dalam menjaga dan melestarikan lingkungan alam sekitar.

c. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan secara kelompok maupun individu. Lembar kerja siswa ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Disamping itu lembar kerja siswa ini dapat mengetahui kerjasama dan kekompakan dalam kelompok.

3. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas atau kesahihan ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Kesahihan dibatasi sebagai tingkat kemampuan suatu instrumen untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrumen tersebut. Suatu instrumen dinyatakan sah jika instrumen tersebut mampu mengukur apa yang ingin diungkapkan, mampu menembak dengan jitu sasaran yang ditembak.

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu alat ukur atau instrumen. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas.

Instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini diuji validitas dengan menggunakan rumus Product Moment dengan bantuan software SPSS 16.0 for windows dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{((N \sum x^2 - (N^2)))(N \sum y^2 - (\sum y^2))}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dicari

N = banyak/cacah subjek uji coba

Σx = sigma atau jumlah x (skor butir)

Σx^2 = sigma X kuadrat

Σy = sigma Y (Skor faktor)

Σy^2 = sigma Y kuadrat

Σxy = sigma tangkar (perkalian)

Tabel 6
Validitas Soal

1) V

Kompetensi Dasar a	Indikator	Soal Valid	Soal Tidak Valid
4.1 Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukurannya	Mengidentifikasi berbagai gerak benda melalui percobaan	1,3,4,6,7,8,9	2,5,10
	Mengidentifikasi hal-hal yang mempengaruhi gerak benda	11,12,15,16,17,18,19	13,14,20
	Membuat daftar kegunaan gerak benda dalam kehidupan sehari-hari	22,23,27,28,29,30	21,24,25,26
	Menerapkan berbagai gerak benda untuk berbagai keperluan	32, 36,37,39,40	31, 33,34,35,38

as Isi

Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut. Validitas isi mengukur derajat kemampuan tes dalam mengukur cakupan substansi elemen yang ingin diukur. Validitas isi digunakan untuk mengukur kemampuan belajar atau prestasi

belajar. Peneliti mengkonsultasikan instrumen soal ini kepada ahli, yaitu Ibu Dhuta Sukmarani, M.Si kemudian peneliti melakukan validitas isi berupa instrumen soal tes di SDIT Ar-Risalah Secang. Peneliti dapat ada 25 soal valid dan 15 lainnya tidak valid.

2) Validitas Konstruk

Validitas konstruk adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh butir-butir tes mampu mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang telah ditetapkan. Validitas konstruk berkaitan dengan fenomena dan objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan dapat diukur.

Validitas konstruk dapat digunakan untuk mengukur sikap, minat konsep diri, lokus kontrol, gaya kepemimpinan, motivasi berprestasi, dan lain-lain, maupun yang sifatnya performa maksimum seperti instrumen untuk mengukur bakat (tes bakat), inteligensi (kecerdasan intelektual), kecerdasan emosional, dan lain-lain.

Validasi ini dilakukan oleh salah satu ahli, yaitu Ibu Dhuta Sukmarani, M.Si. dengan total nilai Instrumen RPP 81,6 dan dinyatakan valid dengan kategori layak digunakan. Instrumen Silabus dengan nilai 83,3 dinyatakan valid dengan kategori layak digunakan. Dan Instrumen Lembar Kerja Siswa dengan nilai 81 dinyatakan valid dengan kategori layak digunakan.

3) Validitas Empiris

Validitas Empiris adalah validitas yang ditentukan berdasarkan kriteria internal maupun eksternal. Kriteria internal adalah instrumen atau tes itu sendiri yang menjadi kriteria, sedangkan kriteria eksternal adalah hasil ukur instrumen atau tes yang lain di luar instrumen itu yang menjadi kriteria.

Tabel 7
Kriteria/Status Soal

Item Butir Soal	t-hitung	t-tabel	Status
1	0,481	0,44	Valid
2	-	0,44	Tidak Valid
3	0,626	0,44	Valid
4	0,440	0,44	Valid
5	-	0,44	Tidak Valid
6	0,503	0,44	Valid
7	0,503	0,44	Valid
8	0,446	0,44	Valid
9	0,481	0,44	Valid
10	0,302	0,44	Tidak Valid
11	0,442	0,44	Valid
12	0,442	0,44	Valid
13	-0,82	0,44	Tidak Valid
14	0,294	0,44	Tidak Valid
15	0,482	0,44	Valid
16	0,491	0,44	Valid
17	0,482	0,44	Valid
18	0,503	0,44	Valid
19	0,491	0,44	Valid
20	-0,172	0,44	Tidak Valid
21	0,26	0,44	Tidak Valid
22	0,448	0,44	Valid
23	0,482	0,44	Valid
24	0,072	0,44	Tidak Valid
25	0,137	0,44	Tidak Valid
26	0,137	0,44	Tidak Valid
27	0,440	0,44	Valid
28	0,450	0,44	Valid
29	0,442	0,44	Valid
30	0,528	0,44	Valid
31	0,000	0,44	Tidak Valid
32	0,503	0,44	Valid
33	0,068	0,44	Tidak Valid
34	0,238	0,44	Tidak Valid
35	0,137	0,44	Tidak Valid
36	0,503	0,44	Valid
37	0,687	0,44	Valid

38	0,384	0,44	Tidak Valid
39	0,528	0,44	Valid
40	0,687	0,44	Valid

Dari uji validitas tersebut, peneliti menggunakan soal nomer 1,3,4,6,7,8,9,11,12,15,16,17,18,19,22,23,27,28,29,30,32,36,37,39,40.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan, atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala-gejala tertentu dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan terhadap pertanyaan yang telah valid. Rumus yang dipakai adalah untuk menguji reliabilitas dalam penelitian adalah *Cronbach' Alpha* yang penyelesaiannya dilakukan dengan membandingkan antara r_{α} dan r_{tabel} .

Secara umum keandalan dalam kisaran 0,00 sampai dengan 0,20 kurang baik, >0,20 sampai dengan 0,40 agak baik, >0,40 sampai dengan 0,60 cukup baik, >0,60 sampai dengan 0,80 baik, serta kisaran >0,80 sampai dengan 1.00 dianggap sangat baik. (Santoso,2001: 227). Rumus *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma}{k-1} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reabilitas instrumen

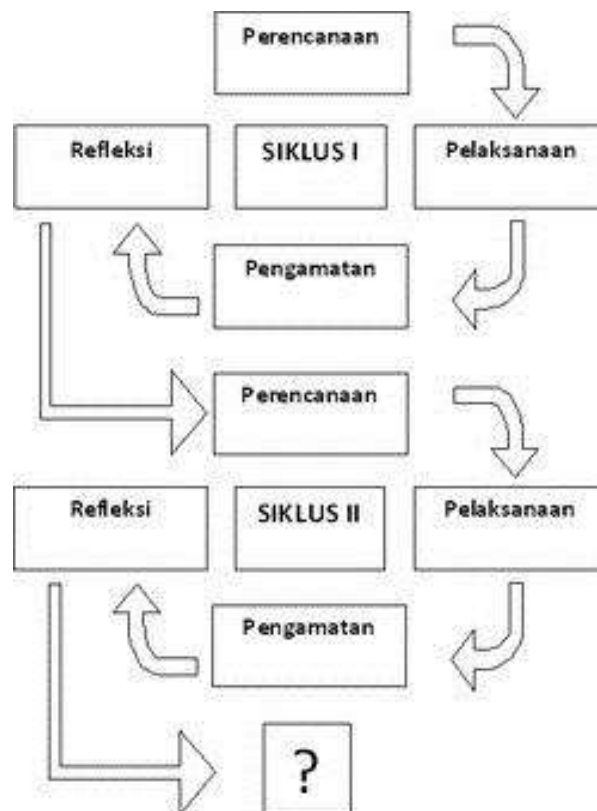
k = banyak butir soal

Σ = jumlah variansi soal

Berdasarkan output SPSS diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas soal instrumen adalah 0,877. Sesuai kriteria, nilai ini sudah lebih besar dari 0.60, maka instrumen soal memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil angket dapat dipercaya.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Secara garis besar terdapat empat tahap yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum penelitian dilaksanakan, langkah yang pertama yaitu menyusun perencanaan mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan dan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kemudian diadakan suatu pengamatan mengenai pembelajaran dan yang terakhir melakukan refleksi berdasarkan hasil penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti dapat tercapai. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 2
Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Tindakan Siklus I

1. Tahap 1: Menyusun Rencana Tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini dilakukan berbagai persiapan dan perencanaan yang meliputi:

- a. Mempersiapkan surat izin penelitian, berkonsultasi mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dalam siklus I.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran meliputi hari, tanggal, waktu, indikator,

kegiatan pembelajaran, metode, alat/sumber belajar, dan penilaian perkembangan siswa.

- c. Mempersiapkan bahan ajar atau materi kegiatan. Materi diambil dari mata pelajaran IPA kelas III semester II dengan bahasan macam-macam gerak benda dan faktor yang mempengaruhinya menggunakan Metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*.
- d. Menyiapkan sarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran dan alat tulis.
- e. Menyiapkan alat dokumentasi

2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan dikelas (Suharsimi, dkk, 2006:18). Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Perencanaan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan sebaiknya bersifat fleksibel, dan terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan tersebut. Tindakan direncanakan dengan membahas materi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru melakukan kegiatan observasi awal dengan melakukan tes yang berkaitan dengan materi Gerak Benda.

- b. Setelah dilakukan tes dan memperoleh hasilnya, kemudian didiskusikan bersama dengan peneliti kendala apa saja yang dialami oleh siswa.
- c. Guru menetapkan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mengkondisikan siswa kedalam pengalaman sesuai dengan topic yang akan dibahas.
- e. Guru melakukan pembelajaran menggunakan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran tentang Gerak Benda.
- f. Guru membantu siswa untuk membentuk kelompok dan membaginya kartu untuk didiskusikan agar menjadi susunan yang benar
- g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
- h. Guru mengarahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian.
- i. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan pertanyaan.

Pada kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada observasi telah dirancang sebelumnya.

3. Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pada tahap ini yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati kejadian yang sedang berlangsung yang dilakukan menggunakan lembar observasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah kegiatan siswa sudah sesuai dengan yang tercantum dalam lembar observasi atau tidak, sehingga hasil observasi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang hasil belajar siswa. Data hasil observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pelaksanaan penelitian antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Gerak Benda menggunakan Metode *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*.
 - b. Mencatat setiap perubahan hasil belajar yang terjadi pada siswa saat pembelajaran berlangsung dengan penerapan Metode *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*.
 - c. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada guru saat penerapan Metode *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*.
4. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan refleksi. Refleksi adalah kegiatan menganalisis dan membuat kesimpulan berdasarkan pelaksanaan, perbaikan pembelajaran dan hasil pengamatan oleh observer. Hasil observasi dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang telah dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan apa

saja yang harus menjadi perhatian pada tindakan berikutnya, adapun tahap-tahap refleksi sebagai berikut:

- a. Menganalisis temuan lainnya saat pelaksanaan pembelajaran;
- b. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas kelemahan-kelemahan atau kekurangan yang masih terjadi pada saat pembelajaran serta memberikan saran dan masukan untuk memperbaikinya pada siklus berikutnya;
- c. Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan Metode *Index Card Match* berbantuan Media *Mind Mapp*.
- d. Melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa.

Tindakan Siklus II

Meliputi tahapan langkah-langkah seperti pada siklus I, tetapi berbeda bentuk dan sifat tindakan yang dilakukan. Bahkan boleh dikata, siklus II ini merupakan perbaikan dan peningkatan dari siklus I dengan tetap mengacu pada hasil tindakan dan perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai berikut: Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II juga terdiri dari:

1. Tahap 1: Menyusun Rencana Tindakan (*Planning*)

Perencanaan tindakan siklus II sama dengan siklus I. siklus II ini materi yang telah ditekankan pada bahasan kegunaan gerak benda dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil refleksi siklus I sebagai bahan perbaikan untuk siklus II dalam perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Seperti halnya pada perencanaan siklus I, peneliti menyusun instrumen penelitian yang diperlukan pada siklus II yang selanjutnya

mengkonsultasikan instrument penelitian dan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tindakan-tindakan yang berbeda sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Hasil perbedaan tindakan yang direncanakan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar pembelajaran lebih baik lagi dan sesuai dengan yang direncanakan.

2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari dua kali pertemuan yang dialokasikan selama 70 menit atau 2 x 35 menit. Pelaksanaan pada siklus II mengambil tindakan yang berbeda dari siklus sebelumnya, dimana pada siklus II mengambil tindakan guru yang berperan dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru melakukan kegiatan observasi awal.
- b. Setelah dilakukan observasi dan memperoleh hasilnya, kemudian didiskusikan bersama dengan peneliti kendala apa saja yang dialami oleh siswa.
- c. Guru mengkondisikan siswa kedalam pengalaman sesuai dengan topic yang akan dibahas.
- d. Guru melakukan pembelajaran menggunakan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran tentang kegunaan gerak benda dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Guru membagikan lembar kerja siswa untuk dikerjakan.

- f. Guru bersama dengan siswa membahas lembar kerja siswa yang telah dikerjakan.
- g. Guru bersama dengan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti siswa.
- h. Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.

Pada kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada observasi telah dirancang sebelumnya.

3. Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pada tahap ini yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati kejadian yang sedang berlangsung yang dilakukan menggunakan lembar observasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah kegiatan siswa sudah sesuai dengan yang tercantum dalam lembar observasi atau tidak. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang hasil belajar siswa. Data hasil observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pelaksanaan penelitian antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Gerak Benda menggunakan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*.

- b. Mencatat setiap perubahan hasil belajar yang terjadi pada siswa saat pembelajaran berlangsung dengan penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*.
 - c. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada guru saat penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*.
4. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan observer melakukan pengolahan dan analisis terhadap semua hasil data yang diperoleh atau dikumpulkan dari penelitian tindakan dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* baik dari hasil lembar kerja siswa maupun dari hasil non tes yang berupa lembar observasi guru dan siswa, sehingga dari hasil tersebut guru dan peneliti dapat memutuskan siklus berhenti atau berlanjut ke siklus berikutnya. Apabila tujuan yang ditentukan telah mencapai kriteria ketuntasan belajar maka siklus akan diberhentikan, namun apabila belum mencapai kriteria ketuntasan belajar maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

I. Metode Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, data itu perlu diolah atau dianalisis. Pertama peneliti menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Data yang memiliki reliabilitas dan validitas rendah digugurkan. Disamping itu, data yang kurang lengkap tidak perlu disertakan dalam unit analisis. Analisis data merupakan pekerjaan yang amat kritis dalam proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Teknik Analisis data yang digunakan untuk data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif dengan berdasarkan rumus-rumus sebagai berikut:

1. Menurut Naniek Wardani (Habibah:2011), untuk menentukan nilai akhir belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100 \text{ (Skala 0-100)}$$

N= nilai akhir, Sp= skor perolehan, Sm= Skor maksimal

2. Menurut Sudjana (2009:109), untuk menentukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X= rata-rata kela

$\sum X$ = jumlah nilai semua siswa

N= jumlah siswa

3. Menurut Aqib dkk. (2010:41), untuk menentukan tuntas belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum N}$$

P= tuntas belajar belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$ = jumlah siswa

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut terbukti dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Nilai rata-rata hasil belajar siswa saat pratindakan mencapai 70,32 dengan persentase tuntas belajar klasikal 42,10%. Nilai rata-rata hasil belajar siklus I meningkat menjadi 77,79 dan persentase tuntas belajar klasikal 68,42%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajar mencapai 81,42 dan persentase tuntas belajar klasikal pun meningkat menjadi 84,21%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan materi pokok Gerak Benda di kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Islam Plus Salsabila Al Ikhsan Mungkid, sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, peneliti akan memberikan saran mengenai penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* dalam pembelajaran. Berikut saran yang peneliti sampaikan pada siswa, guru, dan sekolah:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* pada mata pelajaran IPA kelas III agar tercipta variasi belajar sehingga siswa dapat mengembangkan potensi kemandirian belajarnya.
- b. Guru diharapkan lebih dapat mendesain pembelajaran dengan kreatif, inovatif, yang menempatkan siswa tidak hanya sebagai objek belajar tapi juga sebagai subjek pada pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Sebaiknya siswa memiliki motivasi, rasa percaya diri, dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan belajarnya, sehingga kemandirian belajar dapat dimiliki oleh setiap siswa.
- b. Siswa dapat lebih aktif dan kreatifitas lagi dalam proses pembelajaran agar mampu memperoleh pengetahuannya melalui pengalaman langsung sehingga informasi yang diperoleh siswa lebih mengena.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Untuk melihat keefektifan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp*, peneliti perlu melakukan penelitian yang sama dengan subyek yang berbeda.
- b. Peneliti harus melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan metode *Index Card Match* berbantuan media *Mind Mapp* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Maurizal. 2009. *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Dengan Mind Mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Baharudin & Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ismail, SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group
- Lasmawan, Wayan, Yosiani, Putu Dwila., dan Candiasa, I Made. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Paikem Gembrot Berbasis Ajaran Dasa Yama Brata untuk Meningkatkan Sikap Religius dan Prestasi Belajar PPKn (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014). *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 4 Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidik
- Muttaqien, Roisul. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sitiatava, Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syamsul, B.T. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani