

PENGARUH STRATEGI *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUSSALAM SIDOGEDDE

Susanti¹, Tri Rahayu², Agus Siswanto³

¹²³Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Misbahul Ulum Gumawang OKU Timur
Provinsi Sumatera Selatan

Email: susanti@stitmugu.ac.id¹, trirahayusabiq@gmail.com²,
agus_siswanto@stitmugu.ac.id³

Abstrak

Strategi pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Strategi *index card match* mampu memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu *indeks* yang ada di tangan mereka. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi *index card match* pada mata pelajaran bahasa arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede serta pengaruh positif strategi *index card match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MI Nurussalam Sidogede yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan tes yaitu pretest dan posttest dalam satu kelas yang sama dan pengujian hipotesisnya menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil (pretest) peserta didik sebelum menggunakan strategi *index card match* terdapat 14 peserta didik yang mendapat nilai kategori tinggi, 19 peserta didik mendapat nilai kategori sedang dan 7 peserta didik mendapat nilai kategori rendah. Dengan nilai rata – rata diperoleh 68,575. Sedangkan hasil (posttest) peserta didik setelah menggunakan strategi *index card match* terdapat 29 peserta didik yang mendapat nilai kategori tinggi, 9 peserta didik mendapat nilai kategori sedang dan 2 peserta didik mendapat nilai kategori rendah. Dengan nilai rata – rata diperoleh 80,85. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan strategi *index card match* dengan peserta didik yang belum menggunakan strategi *index card match*. Hal ini dibuktikan dengan pengujian uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,311$. Nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,005$: $dk = n-1$ ($40-1=39$) diperoleh nilai sebesar 1.684 dengan demikian t_{hitung} lebih besar daripada t_{table} ($t_{hitung} = 3,311 > t_{tabel} = 1,684$). Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 : Jika $t_{hitung} > t_{table}$ pada $\alpha = 0,005$: $n-1$, oleh karena itu hipotesis alternative atau H_a dapat diterima, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh strategi *index card match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III.

Kata Kunci : Strategi *Index Card Match* , Hasil Belajar Peserta Didik.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran, dan penerima adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.¹

Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Ini berarti keberhasilan tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik pada jenjang sekolah dasar.²

Bahasa arab merupakan salah satu bahasa asing yang belakangan ini banyak ditekuni oleh masyarakat untuk dipelajari dan ditelaah, baik yang berorientasi pada pendekatan normatif dan spiritualis dengan berkeyakinan bahwa bahasa arab merupakan bahasa agama karena al-qur'an diturunkan dengan bahasa arab, maupun melalui pendekatan edukatif maupun konsumtif, yang beranggapan bahwa bahasa arab merupakan bahasa yang patut dikaji secara mendalam untuk mengetahui kajian histories dan estetikanya. Di Indonesia, bahasa arab memiliki peranan penting. Sayangnya, pembelajaran bahasa arab ini belum berjalan dengan baik. Hal ini terbukti bahwa banyak sekali pola

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 1

²Ritha Tuken, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing di Kelas VI SDN IV Kota Parepare", *Jurnal Publikasi Pendidikan* (Vol. VI Bomor 2 ISSN 2088-2092, 2016), h. 124

pembelajaran bahasa arab di berbagai sekolah yang tidak lebih dari sekedar transfer ilmu guru kepada peserta didik didalam kelas melalui komunikasi satu arah, dimana murid hanya menjadi obyek pasif yang mempunyai kewajiban untuk menghafal kosakata yang diberikan oleh guru supaya bisa menjawab soal-soal yang akan diujikan. Disini diperlukan upaya guru dalam menarik perhatian siswa sehingga pada akhirnya menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar dan diskusi.

Index card match, yaitu suatu pembelajaran aktif yang di kembangkan oleh Larna Curran (1994) yang bertujuan agar pembelajaran lebih aktif terutama bagi peserta didik. Strategi ini juga termasuk dari salah satu pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah disampaikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan siswa di beri tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu.³

Strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kepada teman sekelasnya. Menurut Hamruni menyatakan bahwa “*index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran”.⁴

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede, pembelajaran bahasa arab didominasi dengan metode ceramah walau sesekali diselengi dengan tanya jawab pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran kurang menggali pengetahuan awal peserta didik. Hal tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik belum dapat memahami makna dari materi yang mereka peroleh, peserta didik merasa malu bertanya kepada guru karena peserta didik menganggap dirinya akan dicap sebagai peserta didik yang bodoh jika

³Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Edisi Revisi), (Yogyakarta: CTSD UIN SU-KA, 2015), h.69

⁴Melvin L. Siberman, *Active Learning Strategi to Teach Any Subject*. Terj. Muttaqin, Raisul Actif, (Bandung: Nusamedia, 2001), h.101

bertanya. Hal ini secara tidak langsung akan menyebabkan peserta didik semakin terpuruk dalam ketidak tahuannya terhadap konsep-konsep yang dijelaskan oleh gurunya, interaksi dan kerjasama peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan umumnya masih kurang, artinya sikap individual siswa sangat tinggi. Sebagian besar peserta didik jarang melakukan tukar informasi dengan teman-teman di kelasnya dan tidak mau saling membantu dalam belajar sehingga peserta didik cenderung bekerja secara mandiri. Peserta didik yang pintar cenderung tidak mau membantu temannya yang kurang kemampuan akademiknya, sebaliknya peserta didik yang merasa kurang mampu dalam pembelajaran enggan bertanya kepada peserta didik yang lebih mampu, guru belum begitu optimal memberdayakan aspek-aspek kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran terutama aspek afektif dan psikomotor. Hal ini nampak dari jaranganya guru memantau peserta didik.⁵

Mencermati berbagai permasalahan dan realita belajar sebagaimana diuraikan di atas, salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Menjelaskan *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.⁶ Ada beberapa alasan perlunya menggunakan strategi pembelajaran *IndexCard Match* untuk dikembangkan sebagai variasi strategi pembelajaran, agar pemahaman konsep dapat tercapai. Alasan tersebut diantaranya, dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, terutama pada kelompok kecil, karena peserta didik yang pandai bertanggung jawab terhadap peserta didik yang lemah. Dengan demikian peserta didik yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan

⁵Observasi kegiatan belajar mengajar, 05 Januari 2021

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), h.11

keterampilannya, sedangkan peserta didik yang lemah dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

II. PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Siswa (Variabel Y)

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.⁷ Belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.⁸

Berdasarkan pendapat diatas maka belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar untuk memperoleh suatu hasil belajar yang merupakan sebuah konsep, pemahaman, atau pengetahuan.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia hal ini diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh suatu usaha perolehan.⁹ Susanto mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”.¹⁰

Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program

⁷Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.36

⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.4

⁹Siti Rochmatin, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Subpokok Bahasan Luas Lingkaran Kelas VIII SMPN 6 Jombang Tahun Pelajaran 2012/2013,” *Jurnal Widyloka IKIP Widyadarma Surabaya*, (Vol 1 No.2, 2014), h. 201

¹⁰*Ibid*, h. 202

pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.¹¹

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbicara tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasibelajar peserta didik adalah merupakan pembicaraan yang sangat luas sehingga menimbulkan banyak pendapat. Namun apabila diamanati secara teliti, semuanya bertujuan pada dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.¹²

1) Faktor Intern

Adapun yang dimaksud faktor intern adalah “ faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar”.Faktor-faktor yang berasal dari dalam individu adalah :

a) Faktor Jasmani

Sehat berarti dalam keadaan baik, sel badan besertabagian bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk, jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan fungsi alat indra serta tubuhnya.¹³

Dari pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa faktor jasmani sangat berpengaruh pada diri peserta didik dalam belajar dan hal tersebut secara langsung berpengaruh terhadap prestasi belajar.

b) Faktor Psikologis

Adapun faktor psikologis tersebut meliputi tentang intelegensi, perhatian, minat, bobot, motif, kematangan dan kesiapan. Hal-hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses

¹¹Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo Rusman, 2012), h. 3

¹²*Ibid*, h. 10

¹³*Ibid*, h. 54

belajar peserta didik dan juga akan berpengaruh dan belajar peserta didik itu sendiri.¹⁴

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan adalah semakin berkurangnya kekuatan atau keinginan dan obyek yang sedang dilakukannya yang diakibatkan apabila seseorang telah mengerjakan sesuatu pekerjaan. Kelelahan yang terjadi pada diri seseorang dapat berupa kelelahan jasmani maupun rohani, dan ini apabila dibiarkan akan mempengaruhi belajar peserta didik itu sendiri yang sekaligus akan mempengaruhi prestasinya.¹⁵

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah “faktor yang ada diluar individu”. Dimana faktor tersebut meliputi beberapa hal, yaitu : “lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat”. Secara rinci faktor ekstern dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang sangat mempengaruhi anak didik secara langsung. Dimana keharmonisan rumah tangga adalah pendorong yang sangat efektif bagi peserta didik untuk mendapatkan ketenangan dalam belajar, karena keluarga yang tidak harmonis akan sangat mempengaruhi pikiran sang anak sehingga akan terbawa sampai kesekolah, sehingga menjadikannya pemurung, minder dan lain sebagainya.¹⁶

b) Lingkungan Sekolah

¹⁴*Ibid*, h. 55

¹⁵*Ibid*, h. 59

¹⁶*Ibid*, h. 60

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/ perlengkapan sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan tata tertib, maka murid-muridnya kurang mematuhi perintah para guru dan akibatnya mereka tidak mau belajar sungguh-sungguh di rumah maupun di sekolah.¹⁷

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga menentukan hasil belajar. di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan yang banyak anak nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.¹⁸

Sementara itu, Menurut Muhibbin Syah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani atau rohani siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.

¹⁷*Ibid*, h. 64

¹⁸Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 59

- 3) Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹⁹

B. Strategi *Index Card Match* (Variabel X)

a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang di gunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan di gunakan selama proses pembelajaran berlangsung, agar memudahkan siswa menerima dan memahami sehingga pada akhir kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dapat dikuasai siswa.²⁰

Strategi pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Strategi pembelajaran menjadi pedoman dan acuan bertindak yang sistematis, sedangkan bagi siswa dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi pelajaran. Variabel strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: a) strategi pengorganisasian pembelajaran, b) strategi penyampaian pembelajaran, dan c) strategi pengelolaan pembelajaran.²¹

Index card match merupakan strategi pembelajaran yang dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Menurut Marwan Bona adalah “memecahkan masalah yang di gunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mereka harus

¹⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Pustaka Setia, 2009), h. 65

²⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2008), h.112

²¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 90

menggunakan otak untuk mengkaji gagasan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari”.²²

Jadi strategi pembelajaran *index card match* adalah cara pembelajaran yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran, cara ini memungkinkan peserta didik mencari pasangan masing-masing dan bekerjasama dalam memahami materi pembelajaran.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Strategi *Index Card Match*

- 1) Kelebihan strategi *index card match*
 - a) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b) Materi pelajaran yang di sampaikan akan lebih menarik perhatian siswa.
 - c) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - d) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - e) Penilaian di lakukan bersama pengamatan dan pemain.
- 2) Kekurangan strategi *index card match*
 - a) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
 - b) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
 - c) Lama untuk mempersiapkan.
 - d) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
 - e) Menuntut sifat siswa tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
 - f) Tidak ada poin untuk pasangan yang lebih cepat bertemu.²³

c. Indikator Pembelajaran *Index Card Match*

²² Marwan Bona, *Metode Pembelajaran*, (Jakarta.Gramedia, 2011), h. 52

²³ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Setia, 2006), h. 80

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.²⁴ Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan dapat diobservasi.

Indikator penguasaan aspek kemahiran bahasa meliputi empat aspek yaitu: (1) kemahiran menyimak, (2) kemahiran berbicara, (3) kemahiran membaca, (4) kemahiran menulis.²⁵ Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah penguasaan kemahiran menulis, indikatornya yaitu:

- 1) Mampu memahami mufrodat (kosakata) bahasa arab dalam bentuk gambar.
- 2) Mampu menjodohkan atau menghubungkan gambar dengan mufrodat (kosakata) dengan benar.
- 3) Mampu menerjemahkan kalimat tentang judul materi ke dalam bahasa indonesia.
- 4) Mampu menyusun kata acak sehingga menjadi kalimat yang sempurna

Sedangkan indikator dalam strategi *index card match* adalah:

- 1) Siswa memahami konsep strategi *index card match*.
- 2) Siswa dapat menerapkan strategi *index card match*.
- 3) Adanya interaksi siswa dalam pembelajaran strategi *index card match*.
- 4) Tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match*

Jadi bisa disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *index card match* dalam kegiatan belajar mengajar yang produksi dan penggunaan

²⁴Enco Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 139

²⁵Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Semarang: Walisanga Press, 2008), h. 19-

materi yang penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan mencari pasangan dapat membantu dalam mencapai indikator dan tujuan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan kephahaman yang baik.

d. Langkah – Langkah Penggunaan Strategi *Index Card Match*

1) Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru membuat potongan – potongan kartu.
- b) Guru membagi potongan – potongan kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c) Pada separuh potongan kartu – kartu, guru menulis pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, setiap kartu berisi satu pertanyaan.
- d) Pada separuh kartu yang lain, guru menulis jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat.
- e) Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
- f) Guru membagikan satu kartu kepada setiap siswa. Guru selanjutnya menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh dari jumlah siswa akan mendapat pertanyaan, dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g) Guru meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah ada yang menemukan pasangan, guru meminta mereka untuk duduk berdekatan. Guru juga menjelaskan agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h) Setelah semua siswa mendapatkan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang diperoleh

dengan keras kepada teman-temannya yang lain, selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh teman pasangannya.

- i) Guru mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.²⁶

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan mengumpulkan data-data untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran terhadap variabel Y (hasil belajar) dan variabel X (strategi *index card match*), kemudian metode penelitian ini adalah metode survey dan eksperimen karena penelitian mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data variabel X dan tes sebagai alat pengumpul data variabel Y, serta pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional untuk mengetahui hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas.

Menurut Sugiono “penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”.²⁷ Subyek atau sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede, yang menekankan obyek penelitian tentang Pengaruh Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Nurussalam Sidogede Kecamatan Belitang Kabupaten OKU Timur.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I, II, III, IV, V dan kelas VI yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede yang berjumlah 226 peserta didik. Sedangkan peneliti menetapkan sampel peserta didik kelas III dengan jumlah peserta didik 40.

²⁶Agus Suprijono, *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), h. 94

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 7

Setiap metode atau teknik pengumpulan data menggunakan alat bantu yang disebut instrumen pengumpulan data. Memperoleh data-data di lapangan, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes dan angket. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah proses pembelajaran. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 10 soal essay. Tes yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan indikator materi bahasa arab. Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tes angket ini digunakan untuk mengetahui keahaman serta pengaruh strategi *index card match* setelah proses pembelajaran. Angket yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 20 pertanyaan.

III. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Variabel X (Penggunaan strategi *index card match*)

a. Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini butir-butir angket dikatakan *valid* apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} dan butir-butir angket dikatakan *reliable* apabila nilai *cronbach's Alpha* dari setiap variabel lebih besar dari r_{tabel}

Hasil uji coba strategi *index card match* pada mata pelajaran bahasa arab yang diedarkan oleh peneliti berjumlah 20 butir *item* yang dinyatakan *valid* 17 butir sedangkan 3 butir *item* tidak *valid* dan selanjutnya tidak digunakan yang digunakan hanya 17 butir pernyataan yang *valid*.

Tabel.1

Uji Coba Validitas Angket Strategi *Index Card Match*

Item Pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
-----------------	----------	---------	------------

X1	0,208	0,444	TIDAK VALID
X2	0,457	0,444	VALID
X3	0,471	0,444	VALID
X4	0,578	0,444	VALID
X5	0,729	0,444	VALID
X6	0,479	0,444	VALID
X7	0,475	0,444	VALID
X8	0,612	0,444	VALID
X9	-0,057	0,444	TIDAK VALID
X10	0,587	0,444	VALID
X11	0,470	0,444	VALID
X12	-0,031	0,444	TIDAK VALID
X13	0,641	0,444	VALID
X14	0,451	0,444	VALID
X15	0,459	0,444	VALID
X16	0,618	0,444	VALID
X17	0,547	0,444	VALID
X18	0,503	0,444	VALID
X19	0,615	0,444	VALID
X20	0,521	0,444	VALID

Sumber: uji validitas SPSS v21, 2021

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Butir angket dikatakan *reliable* apabila nilai *Alpha* dari setiap variabel lebih besar dari R_{tabel} , jadi korelasi berada pada kategori kuat apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$ bisa disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Sedangkan korelasi dikatakan lemah bila $R_{hitung} < R_{tabel}$ bisa disimpulkan bahwa angket tersebut tidak reliabel.

Tabel. 2
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.806	20

Sumber: uji reliabilitas SPSS v21, 2021

Hasil Uji reliabilitas pada variabel strategi *index card match*(X) dapat dilihat bahwa cronbach's alpha pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,806 > 0,70$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel (X) dinyatakan reliabel.

2. Variabel Y (hasil Belajar)

a. Uji Validitas Instrumen

Uji coba hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab yang diedarkan oleh peneliti ke responden lain berjumlah 15 butir *item* yang dinyatakan *valid* 10 butir sedangkan 5 butir *item* tidak *valid* dan selanjutnya tidak digunakan yang digunakan hanya 10 butir soal yang *valid*.

Tabel. 3
Uji Coba Validitas Hasil Belajar

Item Pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
X1	0,011	0,444	TIDAK VALID

X2	-0,017	0,444	TIDAK VALID
X3	0,519	0,444	VALID
X4	0,444	0,444	VALID
X5	0,445	0,444	VALID
X6	0,453	0,444	VALID
X7	0,524	0,444	VALID
X8	0,477	0,444	VALID
X9	-0,034	0,444	TIDAK VALID
X10	-0,260	0,444	TIDAKVALID
X11	-0,053	0,444	TIDAK VALID
X12	0,494	0,444	VALID
X13	0,636	0,444	VALID
X14	0,489	0,444	VALID
X15	0,514	0,444	VALID

Sumber: uji validitas SPSS v21, 2021.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Butir angket dikatakan *reliable* apabila nilai *Alpha* dari setiap variabel lebih besar dari R_{tabel} , jadi korelasi berada pada kategori kuat apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$ bisa disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Sedangkan korelasi dikatakan lemah bila $R_{hitung} < R_{tabel}$ bisa disimpulkan bahwa angket tersebut tidak reliabel.

Tabel. 4
Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary		
	N	%

Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.806	20

Sumber: uji reliabilitas SPSS v21, 2021.

Hasil Uji reliabilitas pada variabel hasil belajar (Y) dapat dilihat bahwa cronbach's alpha pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,806 > 0,70$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua item soal variabel (Y) dinyatakan reliabel.

c. Uji Taraf Kesukaran Instrumen

Hasil uji taraf kesukaran instrumen terhadap 40 peserta didik kelas III perolehan nilai tinggi 29, nilai sedang 9 dan nilai rendah 11 orang. Perhitungan taraf kesukaran ditunjukkan pada lampiran. Adapun hasil taraf kesukaran instrumen terdapat pada tabel 5.

Tabel. 5
Hasil Taraf Kesukaran Instrumen

No	Kriteria Taraf Kesukaran Instrumen	Nomor Butir Soal	Jlh Soal
1	Mudah	4 dan 6	2
2	Sedang	1, 2, 3, 5, 7 dan 8	6
3	Sulit	9 dan 10	2
	Jumlah		10

Berdasarkan tabel 17 tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat 2 soal dengan kriteria mudah, 6 soal dengan kriteria sedang, dan 2 soal dengan kriteria sulit.

$$\begin{aligned} \text{Persentase soal mudah} &= \frac{2}{10} \times 100\% = 20\% \\ \text{Persentase soal sedang} &= \frac{6}{10} \times 100\% = 60\% \\ \text{Persentase soal sulit} &= \frac{2}{20} \times 100\% = 20\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas proporsi tingkat kesukaran sudah terpenuhi, maka tingkat kesukaran soal sudah baik dan bisa dipakai dalam penelitian.

d. Analisis Daya Pembeda Instrumen

Analisis daya pembeda yang akan digunakan adalah soal dengan $D > 0,2$ dengan kriteria cukup, baik dan sangat baik. Perhitungan uji daya pembeda instrumen dilampirkan dalam lampiran. Hasil uji daya pembeda instrumen terdapat pada tabel 6.

Tabel. 6
Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen

No	Kriteria Daya Pembeda Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1	Sangat Baik		
2	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8	8
3	Cukup	9 dan 10	2
4	Buruk		
Jumlah			10

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 10 soal tes yang diujikan dan memenuhi syarat valid terdapat 8 item soal atau 80% memiliki daya pembeda baik, 2 item soal atau 20% memiliki daya pembeda cukup.

e. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 17 April 2021 sampai 4 Juni 2021. Pada kelas penelitian dilaksanakan 4 pertemuan, 1 pertemuan digunakan untuk (*pretest*), 2 pertemuan digunakan untuk penyampaian materi beserta strategi dan pertemuan terakhir digunakan tes akhir (*posttest*). Peneliti memilih penelitian tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* di satu kelas yaitu kelas III untuk mengetahui pengaruh hasil belajar menggunakan strategi yang telah disampaikan sebelumnya dengan menggunakan strategi baru yaitu *index card match*.

3. Teknik Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi variabel terikat dan variabel bebas mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Selain itu juga bisa menggunakan *one sample kolmogorov-smirnov test* (dengan menggunakan SPSS 21).

Tabel. 7
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar	Strategi
N		40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.85	64.48
	Std. Deviation	4.891	5.194
Most Extreme Differences	Absolute	.169	.188
	Positive	.169	.163
	Negative	-.156	-.188
Kolmogorov-Smirnov Z		1.069	1.190
Asymp. Sig. (2-tailed)		.203	.118

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Sumber: uji normalitas SPSS v21, 2021.

Variabel strategi index card match diatas mempunyai nilai K-S $Z = 1,069$ dengan $P = 0,203$ ($P > 0,05$). Artinya data strategi *index card match* memiliki distribusi normal. Sedangkan variabel hasil belajar mempunyai nilai K-S $Z = 1,190$ dengan $P = 0,118$. Berarti bahwa data hasil belajar memiliki distribusi normal.

2) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample ttest* dan ANOVA. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (ANOVA) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Sebagai criteria pengujian ,jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Uji Homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah :

1. Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
2. Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Tabel. 8
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.287	6	25	.299

Sumber: uji homogenitas SPSS v21, 2021.

Hasil tes diatas menunjukkan bahwa tes tersebut memiliki signifikansi ($P>0,05$), maka dapat dikatakan bahwa dua varian dari dua atau lebih kelompok populasi data penelitian ini adalah sama (Homogen).

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan sebagai cara untuk menentukan apakah hipotesis yang akan diajukan sebaiknya diterima (signifikan) atau ditolak oleh penulis, atau Uji hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi.

Uji Hipotesis Parsial (Uji T) Hipotesis parsial diperlukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain, apakah hubungan tersebut saling mempengaruhi atau tidak. Hipotesis parsial dijelaskan kedalam bentuk statistik sebagai berikut :

$H_0: \beta_1 = 0$: tidak terdapat pengaruh strategi *index card match* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

$H : \beta_1 \neq 0$: terdapat pengaruh strategi *index card match* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Ringkasan hasil analisis regresi dalam rangka menguji hipotesis tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel.9
Hasil Analisis Regresi Uji Hipotesis
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	.473 ^a	.224	.204	4.365	.224	10.965	1

Model Summary^b

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	38 ^a	.002

a. Predictors: (Constant), Strategi

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	208.960	1	208.960	10.965	.002 ^b
	Residual	724.140	38	19.056		
	Total	933.100	39			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Strategi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.114	8.705		5.987	.000
	Strategi	.446	.135	.473	3.311	.002

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: uji hipotesis SPSS v21, 2021.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis diatas (Tabel Model Summary), diketahui bahwa korelasi parsial antara Strategi *Index Card Match* (X) dan Hasil Belajar (Y) dengan korelasi analisis regresi sederhana didapat nilai r hitung sebesar 0,473.

Melalui tabel diatas juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh strategi index card match. Koefisien determinasinya(KD) menunjukkan nilai sebesar 0,224 atau sebesar 22,4% dari hasil ($r^2 \times 100\%$). Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel strategi *index card match* (X1) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar(Y) sebesar 22,4%, sedangkan sisanya ($100\% - 22,4\% = 77,6\%$) dipengaruhi oleh variabel lain selain strategi *index card match*.

Selain itu, dapat dilihat juga bahwa nilai t hitung sebesar 3,311 dengan signifikansi sebesar 0,002. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel 1,684 dan nilai signifikan lebih kecil daripada 0,005. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X strategi index card match mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel hasil belajar peserta didik kelas III di MI Nurussalam Sidogede

IV. PENUTUP

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan strategi *index card match* terdapat 14 peserta didik yang mendapat nilai kategori tinggi, 19 peserta didik mendapat nilai kategori sedang dan 7 peserta didik mendapat nilai kategori rendah. Dengan nilai rata – rata diperoleh 68,575.

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan strategi *index card match* terdapat 29 peserta didik yang mendapat nilai kategori tinggi, 9 peserta didik mendapat nilai kategori sedang dan 2 peserta didik mendapat nilai kategori rendah. Dengan nilai rata – rata diperoleh 80,85.

Terdapat pengaruh signifikan strategi *index card match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di MI Nurussalam Sidogede. Hal ini dibuktikan dengan pengujian uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,311$. nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,005$: dk=n-1 (40-1=39) diperoleh nilai sebesar 1.684 dengan demikian t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} = 3,311 > t_{tabel} = 1,684$).

berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 : Jika $t_{hitung} > t_{table}$ pada $\alpha = 0,005:n-1$, oleh karena itu hipotesis alternative atau H_a dapat diterima, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh strategi *index card match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Tuken, Ritha, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Flaying di Kelas VI SDN IV Kota Parepare”, Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. VI Bomor 2 ISSN 2088-2092, 2016
- Zaini, Hisyam, *Startegi Pembelajaran Aktif* (Edisi Revisi), Yogyakarta: CTSD UIN SU-KA, 2015
- Siberman, Melvin L., *Active Learning Strategi to Teach Any Subject*. Terj. Muttaqin, Raisul Actif, Bandung: Nusamedia, 2001
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014
- Rochmatin, Siti, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Subpokok Bahasan Luas Lingkaran Kelas VIII SMPN 6 Jombang Tahun Pelajaran 2012/2013,” Jurnal Widyaloka IKIP Widyadarma Surabaya, Vol 1 No.2, 2014.
- Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Presindo Rusman, 2012
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Yogyakarta: Pustaka Setia, 2009
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*, Jakarta: Kencana, 2008

- Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Bona, Marwan, *Metode Pembelajaran*, Jakarta: Gramedia, 2011
- Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Setia, 2006
- Mulyasa, Enco, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006
- Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: Walisanga Press, 2008
- Suprijono, Agus, *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, cet. 1 Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003
- Tanzeh, Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, cet. 1, Yogyakarta: Teras, 2011
- Tarigan, Henri Guntur, *Pengajaran Kosa Kata*, Bandung: Angkasa, 2008
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2014.

