

Analisis Efektivitas Model Pembelajaran *Index Card Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Karyono^{a, 1*}

^a Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Licin Satu Atap, Indonesia

¹ karyonobwi0@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 20 Juni 2023;

Revised: 28 Juni 2023;

Accepted: 2 Juli 2023.

Kata-kata kunci:

Analisis Efektivitas;

Index Card Match;

Keaktifan Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan memeriksa sejauh mana metode *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain. Teknik pengumpulan data menggunakan: (a) teknik observasi langsung; (b) teknik observasi tidak langsung; (c) teknik komunikasi langsung; (d) teknik komunikasi tidak langsung; (e) teknik pengukuran; (f) teknik studi dokumenter. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *index card match* pada pembelajaran yang dilakukan peserta didik sangat berdampak yaitu: pertama, data rata-rata pre-test hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode *index card match* yaitu sebesar 53,50 dan rata-rata hasil post-test peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *index card match* sebesar 77,10. Sementara analisis uji t atau uji hipotesis diperoleh 10,32, sedangkan dengan $db = 20 - 1 = 19$ dan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) adalah 2,093. Atau $10,32 > 2,093$ berarti signifikan. Perhitungan uji t ini berarti terdapat pengaruh metode *index card match* pada hasil belajar peserta didik. Kedua, hasil perhitungan dari penggunaan rumus effect size dimana harga $ES = 0,94$ termasuk kategori tinggi.

ABSTRACT

Analysis of the Effectiveness of the Index Card Match Learning Model in Increasing Student Learning Activeness. This research aims to examine the extent to which the *Index Card Match* method can increase student activity. The research method uses experimental methods to reveal the causal relationship between two or more variables, by controlling the influence of other variables. Data collection techniques use: (a) direct observation techniques; (b) indirect observation techniques; (c) direct communication techniques; (d) indirect communication techniques; (e) measurement techniques; (f) documentary study techniques. The results of the research show that there is an influence in using the *index card match* method on the learning carried out by students which is very impactful, namely: first, the average pre-test data on student learning outcomes before using the *index card match* method is 53.50 and the average result The students' post-test after being given treatment using the *index card match* method was 77.10. Meanwhile, the t test analysis or hypothesis test obtained 10.32, whereas with $db = 20 - 1 = 19$ and the significance level ($\alpha = 0.05$) was 2.093. Or $10.32 > 2.093$ means significant. This t test calculation means that there is an influence of the *index card match* method on student learning outcomes. Second, the calculation results from using the effect size formula where the $ES = 0.94$ price is in the high category.

Keywords:

Effectiveness Analysis;

Index Card Match;

Learning Activeness.

Copyright © 2023 (Karyono). All Right Reserved

How to Cite : Karyono, K. (2023). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran *Index Card Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 233–240. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.2018>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan adalah hak mendasar manusia yang bersifat baik dan perlu (Giwangsa, 2018). Hal yang baik dan perlu itu menysasar pada warga negara. Warga negara Indonesia hanya dapat ditentukan dari sumber daya manusia yang kreatif, mampu menghasilkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan saat ini merupakan hal yang sangat penting bagi generasi muda, baik itu digunakan untuk generasi sekarang maupun generasi mendatang yang dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat dalam hal kepribadian dan kehidupan. Pasal 1 Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab I menyatakan bahwa pendidikan adalah sarana untuk menunjang pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki sifat-sifat spiritual seperti keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, mulia, dan keterampilan (Ma'ruf, & Syaifin, 2021).

Upaya mewujudkan sebuah suasana dan juga proses pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk karakter pada peserta didik, yang mempunyai kekuatan spiritual keagamaan serta juga akhlak baik yang akan kita kembangkan melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dijelaskan juga di dalam kurikulum 2006, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang hanya memfokuskan untuk membentuk warga Negara yang baik, yaitu warga Negara yang (1) dapat memahami dan melaksanakan hak-hak serta kewajiban sebagai warga Negara Indonesia, (2) cerdas dan juga terampil seperti pada Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945. Pada proses pembelajaran, guru maupun peserta didik merupakan suatu komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran (Prasetyo, Danurahman, & Hermawan, 2023).

Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu untuk memberikan kompetensi seperti berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam memberikan tanggapan kewarganegaraan, selain itu kita juga dapat lebih bertanggung jawab, dapat bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat maupun berbangsa dan bernegara, selain itu juga dapat belajar untuk berinteraksi dengan bangsa lain di dalam peraturan yang dibuat dunia secara langsung dengan cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Upaya mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang baik di dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukan suatu hal yang mudah, untuk itu guru dapat memotivasi diri sendiri agar dapat meningkatkan kualitas dalam suatu pembelajaran. Guru harus peka pada perkembangan zaman yang ada pada teknologi serta pengetahuan yang cukup luas dalam mendidik peserta didik (Gultom, 2011). Hal yang dapat dilakukan yaitu menginovasi pembelajaran dengan sebuah metode pembelajaran yang relatif baru dan menyenangkan untuk peserta didik yang sudah dirancang sedemikian rupa, untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada peserta didik supaya sesuai pada tujuan pembelajaran yang diinginkan yang pada akhirnya hal ini dapat berdampak kepada optimalnya hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini sendiri adalah suatu cara maupun upaya yang dilakukan oleh seorang guru di sebuah proses pembelajaran agar dapat mendapatkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aulia, dkk., 2024).

Di dalam metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dijelaskan untuk menanamkan nilai-nilai yang ada pada Pancasila dan nasionalisme terhadap peserta didik. Hal ini dilakukan dengan cara memastikan terjadinya suatu proses pembelajaran yang mempunyai makna dan juga menyenangkan bagi para peserta didik. Pada pemilihan metode pembelajaran ini hanya bergantung dalam beberapa hal, yaitu tujuan pembelajaran yang harus dicapai, jumlah peserta didik, selain itu sarana dan prasarana untuk menunjang lingkungan pembelajaran peserta didik. Guru harus memiliki metode yang sesuai dengan kebutuhan materi, dimana materi ini akan diberikan kepada peserta didik di dalam perencanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Metode yang cocok untuk diterapkan di pembelajaran yaitu metode *index card match* (pencocokan kartu index) salah satu metode yang menuntut peserta didik untuk bekerja sama selain itu juga dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri serta tanggung jawab dengan apa yang sudah mereka pelajari. Dalam upaya ini diharapkan kepada peserta didik mampu bekerja sama dan juga saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan juga melemparkan pertanyaannya kepada sesama peserta didik lainnya. Hal ini dapat

membantu keaktifan peserta didik supaya mendapatkan pemahaman serta penguasaan materi dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Ermawati, 2022).

Dari hasil wawancara seorang penulis dengan wali secara langsung ditanggapi dalam wawancara yang dilakukan didapatkan sebuah informasi mengenai peserta didik yang kurang memberikan tanggapan tentang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hal seperti ini terjadi karena kurangnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti tidak ada buku paket dan tidak hanya itu namun juga kurangnya guru dalam melakukan metode pembelajaran, karena hal ini membuat peserta didik menjadi malas untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan selain itu juga berdampak pada hasil pembelajaran yang sangat tidak maksimal. Untuk itu diadakan sebuah penelitian berjudul: Pengaruh Penerapan metode *index card match* terhadap Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Ruminiati (2007) memberikan pendapat bahwa “PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata Pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau Budaya bangsa”. Sementara itu menurut Zainul (2009) “Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara”. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (dalam Winata Putra, 2008) mengatakan bahwa: Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia cerdas dan berkepribadian yang sesuai yang ada pada Pancasila dalam UUD 1945 (Wahyuti, 2023).

Pendapat ini disimpulkan bahwa Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mensosialisasikan dan juga menginternalisasikan nilai pancasila dan budaya bangsa pada peserta didik Sekolah Dasar dan lebih memfokuskan ke pembentukan Negara Indonesia yang mudah dipahami dan dapat melakukan hak serta kewajibannya seperti pada pancasila dan UUD 1945. Menurut Zainul (2008) memberikan penjelasan tentang tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan yaitu “Pendidikan Kewarganegaraan diselenggarakan untuk menumbuhkan kesadaran bela negara serta kemampuan berfikir secara komprehensif integral”. Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ada pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI (Depdiknas, 2006), mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut ini (a) mampu berpikir dengan kritis, kreatif dan juga rasional untuk memberikan pendapat terhadap sebuah isu kewarganegaraan. (b) dapat mengikuti dengan aktif maupun bertanggung jawab serta dilakukan dengan pemikiran yang cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan juga bernegara. (c) Dapat berkembang positif dan juga demokratis agar kita dapat membentuk sebuah karakter masyarakat Indonesia supaya dapat melangsungkan hidup bersamaan dengan bangsa yang lainnya. (d) kita dapat berintegrasi bersama bangsa lain yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari sini dapat kita ambil bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dibuat untuk menumbuhkan kesadaran warga Negara Indonesia akan bela negara serta mereka mempunyai kemampuan berfikir secara kritis dan juga dapat berinteraksi dengan baik di lingkungan masyarakat sekitar. Cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran” (Putriana, dkk., 2023). Sementara itu terdapat pendapat lain yaitu menurut Agus Suprijono (2009) metode *index card match* merupakan “metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”. Dari beberapa definisi *index card match* adalah metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk bekerja sama dan juga digunakan sebagai sarana meningkatkan rasa percaya diri kepada peserta didik atas apa yang telah mereka sudah dipelajari sebelumnya (Gultom, 2011).

Pada metode ini peserta didik diharuskan saling bekerjasama serta membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan juga melemparkan pertanyaannya kepada peserta didik lain. Hal ini

dilakukan untuk membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan juga pada metode ini juga membantu guru melatih kemampuan mengajar pada kelompok kecil dengan baik dan benar, sehingga hal ini dapat memberikan kompetensi pada peserta didik tentang pemahaman materi yang sudah disampaikan. Maka dari itu metode *index card match* merupakan suatu cara pembelajaran aktif yang dilakukan agar dapat mereview kembali materi pembelajaran dengan teknik mencari pasangan dari kartu indeks yang berisi pertanyaan dan jawaban yang menyenangkan. Tujuan dari metode *index card match* yaitu salah satu metode dengan pembelajaran aktif yang mempunyai beberapa tujuan di dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan Marwan (dalam Bona, 2011) bahwa metode *index card match* memiliki beberapa tujuan sebagai berikut (a) dalam hal ini peserta didik dapat dilatih dalam ketelitian, ketepatan dan kecermatan pada peserta didik. (b) membuat peserta didik menjadi cermat dan mudah memahami materi pokok dari pembelajaran. (c) dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak pasif. (d) dalam hal ini membuat suatu peningkatan pada minat belajar peserta didik. (e) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. *Index card match* adalah metode pembelajaran aktif, dimana metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan yang dijelaskan oleh.

Marwan (dalam Bona 2011) menjelaskan bahwa metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu (a) menumbuhkan kegembiraan dalam kehidupan belajar mengajar. (b) materi yang diberikan dapat menarik perhatian para peserta didik. (c) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. (d) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mencapai taraf ketuntasan belajar peserta didik. (e) penilaian dilakukan untuk pengamatan dan pemain. Kelemahan pada metode *index card match* yaitu (1) hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk peserta didik menyelesaikan tugas dan prestasi. (2) dengan hal ini guru harus lebih banyak meluangkan waktu untuk peserta didik. (3) persiapan yang dilakukan membutuhkan waktu yang cukup lama. (4) dalam metode ini guru diharuskan mempunyai jiwa demokratis dan keterampilan yang sangat bagus untuk mengelola kelas. (5) dari banyak hal peserta didik lebih sering menyelesaikan masalah dengan cara berdiskusi. (6) suasana di dalam kelas menjadi lebih ramai dan gaduh hal ini juga dapat mengganggu konsentrasi pada peserta didik. Morgan (dalam Agus Suprijono, 2009) “Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.” Slameto (dalam Hamdani, 2011) memberikan pendapat yaitu, “Belajar merupakan sebuah proses didalam usaha yang dilakukan seseorang supaya mereka mendapatkan peningkatan laku yang baru secara keseluruhan, digunakan sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Suprijono (2013) menjelaskan belajar adalah “pada suatu perubahan disposisi atau kemampuan yang dapat dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan ini bukan diperoleh secara langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Degeng (dalam Yatim Riyanto, 2009) menjelaskan yaitu “Belajar adalah suatu pengaitan pengetahuan baru yang ada dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh pelajar”. Sementara itu menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2008) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur penting dalam penyelenggaraan jenis pendidikan serta jenjang pendidikan. Hal ini berarti keberhasilan usaha pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungan sekitarnya”. Dari sini dapat disimpulkan bahwa belajar adalah hal terpenting dalam suatu proses perubahan yang ada di diri manusia serta perubahan ini dapat kita lihat dari peningkatan kualitas maupun kuantitas, pengetahuan, keterampilan, daya pikir serta kemampuan lainnya.

Tujuan belajar menurut Oemar Hamalik (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008) menjelaskan bahwa, “Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang pada dasarnya meliputi keterampilan, pengetahuan, dan juga sikap yang baru, diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik”. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2009) tujuan dari belajar yaitu :Tujuan belajar yang sebenarnya sangat banyak. Tujuan

belajar diusahakan untuk mencapai dengan cara Instruksional, lazim dinamakan instructional Effects, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Tujuan belajar digunakan sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar Instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Yang mana bentuknya berupa, kemampuan berpikir yang sangat kritis dan kreatif, sikap yang terbuka dan demokratis, menerima semua orang dan sebagainya. Hal ini adalah konsekuensi logis dari peserta didik yaitu suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Tujuan dari adanya belajar yaitu untuk mengetahui sejumlah hasil dari pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini proses belajar mendapatkan hasil dari kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Menurut Bloom (dalam Agus Suprijono 2009) memberikan pernyataan bahwa “Hasil belajar mencakup kemampuan Kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dan menurut Juliah (Dalam asep Jihad dan Abdul Haris, 2008) menyampaikan bahwa “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.” Dengan adanya beberapa pendapat para ahli, dapat kita simpulkan hasil belajar itu sesuatu yang dapat dihasilkan oleh peserta didik itu sendiri yang mana hasilnya berasal dari pemahaman yang sudah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan metode index card match. Slameto (2010) menjelaskan fungsi belajar yaitu (a) Belajar merupakan suatu alat untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu tujuan belajar. Dalam hal ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran. (b) Umpan balik untuk memperbaiki proses mengajar, yang mana dilakukan dengan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar peserta didik dan juga strategi yang digunakan oleh guru. (c) Dasar untuk Menyusun sebuah data laporan perkembangan dan kemajuan peserta didik kepada orang tua. Dari adanya pengertian diatas dapat kita ambil bahwa hasil belajar merupakan suatu alat yang kita gunakan sebagai pengukur untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hadari Nawawi (2012) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan prosedur penelitian yang hanya dilakukan sebagai mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain. Mahmud (2011) menjelaskan, “metode eksperimental merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel dan meneliti sebab-akibatnya”. Alasan mengapa metode eksperimen digunakan, karena telah dilakukan suatu percobaan di dalam kelas dengan memberikan perlakuan seperti pada metode index card match di pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan juga menganalisis pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian yang digunakan ini berbentuk penelitian Pre-Experimental Design. Sugiyono (2013) menjelaskan “Pre-Experimental design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena dalam hal ini masih terdapat banyak sekali variabel luar yang sangat berpengaruh dalam variabel independen.” Penelitian yang digunakan pada penelitian kuantitatif yaitu mempergunakan data berupa angka dengan berbagai klasifikasi, yaitu berbentuk nilai rata-rata, persentase maupun nilai maksimum dari seluruh peserta didik kelas. Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Melakukan suatu observasi sekolah; (2) Bermusyawarah dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; (3) Mempersiapkan perangkat untuk pembelajaran RPP; (4) Menyiapkan instrumen penelitian; (5) Melaksanakan validasi penelitian; (6) Melakukan uji coba soal tes; (7) Menganalisis data hasil tes ji coba; (8) Merevisi hasil validasi; (10) Memberikan pretest pada peserta didik kelas penelitian; (11) Melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Index Card Match; (12) Memberikan soal post test; (13) Menganalisis hasil tes pre test dan post test; (14) Menghitung standar deviasi dan menguji normalitas data; (15) Melakukan uji hipotesis; (16) Melakukan perhitungan effect size; (17) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Ada enam teknik cara pengumpulan data pada suatu penelitian yaitu sebagai berikut : (a) Teknik observasi langsung.(b)

Teknik observasi tidak langsung. (c) Teknik komunikasi langsung. (d) Teknik komunikasi tidak langsung. (e) Teknik pengukuran. (f) Teknik studi dokumenter. Pada keenam teknik untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan 2 teknik yakni teknik komunikasi langsung dan teknik pengukuran. Hadari Nawawi (2012), “Handari Hanawi menjelaskan mengenai suatu teknik komunikasi secara langsung yaitu merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertemu langsung kepada narasumber”.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan agar kita dapat menganalisis mengenai seberapa besar pengaruh pada metode *index card match* kepada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal ini dilakukan dengan jumlah peserta didik berkisar 20 orang. Dari sampel kita mendapatkan data yang berupa hasil pre-test dan post-test peserta didik. Adapun hasil dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dapat dilihat pada tabel yang berikut :

Tabel 1. Perbandingan pre-test dan post-test

Keterangan	Pre-test	Post-test
Rata-rata	53,50	77,10
Standar Deviasi (SD)	14,47	9,11
Uji Normalitas (X ²)	1,3636	0,9623
Uji Hipotesis (t)	10,32	10,32

Rata-rata pada hasil belajar peserta didik di pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi mengenai menghargai keputusan bersama yang sebelum sudah menggunakan metode *index card match* (pre-test) masih rendah, yakni sebesar 53,50. Sementara rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode *index card match* (post-test) terlihat lebih tinggi dari pada rata-rata (pre-test) yaitu sebesar 77,10.

Pembahasan. Pada data hasil pre-test dan pro-test telah dilakukan, data yang didapatkan yaitu data rata-rata pada pre-test dengan menggunakan metode *index card match* sebesar 53,50 dan hasil post-test 77,10. Pada keterangan diatas dapat diketahui jika hasil pada post-test peserta didik lebih besar dibandingkan dengan hasil pre-test. Selain itu hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh 10,32, sedangkan dengan $db = 20 - 1 = 19$ dan taraf signifikan (α) = 0,05 adalah 2,093. $10,32 > 2,093$ berarti hal ini signifikan, yang mana dapat diambil kesimpulannya untuk H_a berarti diterima dan H_0 berarti ditolak. Dari penjelasan perhitungan uji t tersebut, dalam hal ini terdapat pengaruh metode *index card match* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Perubahan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tampak pada rata-rata pemerolehan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *index card match*. Hasil perhitungan ES sebesar 0,94 dengan kategori tinggi. Metode *index card match* memiliki dampak yang tinggi terhadap perolehan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan peserta didik. Tingkat keefektifan sebesar 0,94 dengan kategori tinggi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut adalah: pertama, dalam proses pembelajaran di dalam kelas banyak peserta didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran mereka saling berebut menjawab pertanyaan dari guru. Namun ada beberapa peserta didik yang masih sibuk sendiri, berbicara dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Kedua, ada peserta didik yang memiliki intelegensi baik sehingga peserta didik dapat belajar dengan hasil yang memuaskan. Namun sebaliknya apabila peserta didik mempunyai intelegensi rendah maka peserta didik tersebut akan mengalami kesulitan didalam belajar dan hasilnya pun rendah dan tidak memuaskan. Hal ini terjadi karena keterbatasan peneliti, dalam penelitian ini kurang mengenalnya peneliti dengan peserta didik, dan juga keterbatasan waktu yang tersedia dalam melakukan kegiatan belajar. Keterbatasan

waktu yang ada tetap harus membuat peserta didik aktif di kelas. Hal tersebut berakibat pembelajaran akan berlangsung dengan baik.

Simpulan

Penelitian memperoleh hasil dari pengolahan data ini diperoleh dari pre-test dan post-test, dari sini dapat disimpulkan bahwa pengaruh dalam penggunaan metode index card match pada pembelajaran yang dilakukan peserta didik sangatlah berdampak besar. Secara jelas dapat disimpulkan yaitu: pertama, di dalam data hasil pre-test dan post-test yang sudah dilakukan, maka didapat data rata-rata pre-test hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode index card match yaitu sebesar 53,50 dan rata-rata hasil post-test peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode index card match sebesar 77,10. Sementara analisis uji t atau uji hipotesis diperoleh 10,32, sedangkan dengan $db = 20 - 1 = 19$ dan taraf signifikan (α) = 0,05 adalah 2,093. Atau $10,32 > 2,093$ berarti signifikan, dari sini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Perhitungan uji t ini berarti terdapat pengaruh metode index card match pada hasil belajar peserta didik. Kedua, hasil perhitungan dari penggunaan rumus effect size dimana harga $ES = 0,94$ termasuk kategori tinggi. Ini menunjukkan pada penggunaan metode index card match terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebesar 0,94 termasuk kategori tinggi. Saran penelitian kepada semua guru maupun calon guru untuk dapat meluangkan waktu yang cukup untuk menyampaikan materi pada peserta didik dan mulai menggunakan pembelajaran dengan metode index card match, dimana dalam hal ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif.

Referensi

- Aulia, N. D., Nasution, L. K., Fadilla, S., Nurmayanti, N., Nuri, A. Y., & Yusnaldi, E. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 113-119.
- Ermawati, E. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik dengan Metode Diskusi Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 1-10.
- Fidiani, A., Romlah, R., & Primanisa, R. (2023). Improving Cognitive Abilities in Recognizing Geometric Shapes Material through the Index Card Match Method. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Giwangsa, S. F. (2018). Pentingnya Pendidikan Moral dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 26-40.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). *Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan*. De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 3(7).
- Jannah, A. T. I. (2024). Implementasi Metode Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Mata Pelajaran SKI Kelas 7 di MTSN 2 Surakarta. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Widodo, A. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Pacing Wedi Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(10), 1433-1442. 13(1), 735-744.
- Lubis, D. C., Ritonga, A. A., Febriani, A., Jannah, M., Syahfitri, N., & Yusnaldi, E. (2024). Studi Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Media Card Sort terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1434-1445.
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27-44.
- Prasetyo, D., Danurahman, J., & Hermawan, H. (2023). Implementasi pendidikan kewarganegaraan dalam mewujudkan warga negara baik dan cerdas. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 8(1), 15-23.

- Putriana, A., Adeana, F. P., Alwi, M. F., Handayani, R., Zahfa, Z. A., & Yusnaldi, E. (2023). Penerapan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di MIN 4 Medan Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26050-26057.
- Setiawati, N., & Prasetyo, V. M. (2021). The Effectiveness of Active Learning Methods Card Sort Technique Compared with Index card match Technique. *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, 12(2), 36-44.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, A. (2019). Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah Di Sman Jogoroto Jombang. *Jurnal Avatara*, 8(2), 156-168.
- Wahyuti, W. (2023). Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Guru Indonesia*, 4(1), 32-38.