

## Dampak Metode Penerapan *Index Card Match* Pada Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Nurul Adimah<sup>a, 1\*</sup>

<sup>a</sup> Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh Bangkalan, Indonesia

<sup>1</sup> nuruladimah78@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 7 Februari 2022;

Revised: 18 Maret 2022;

Accepted: 22 Maret 2022.

Kata-kata kunci:

*Index Card Match*;

Hasil Belajar;

Pendidikan Pancasila  
dan Kewarganegaraan.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dampak dari penerapan *index card match* pada hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan reduksi dan triangulasi. Hasil penelitian menemukan pertama, di dalam data hasil pre-test dan post-test yang sudah dilakukan, maka didapat data rata-rata pre-test hasil belajar siswa sebelum menggunakan *index card match* yaitu sebesar 53,50 dan rata-rata hasil post-test siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *index card match* sebesar 77,10. Analisis uji t atau uji hipotesis diperoleh 10,32, sedangkan dengan  $df = 20 - 1 = 19$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah 2,093. Atau  $10,32 > 2,093$  berarti signifikan, dari sini dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. 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 siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan termasuk kategori tinggi.

### Keywords:

*Index Card Match*;

*Learning Outcomes*;

*Pancasila and Civic  
Education.*

### ABSTRACT

***The Impact of the Index Card Match Application Method on Learning Outcomes of Pancasila and Citizenship Education.*** This research aims to examine the impact of implementing the *index card match* on the learning outcomes of Pancasila and Civic Education. The research adopts a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data analysis technique involves reduction and triangulation. The research findings are as follows: First, based on the pre-test and post-test data, the average pre-test score of student learning outcomes before using the *index card match* method is 53.50, while the average post-test score of students after being treated with the *index card match* method is 77.10. The t-test or hypothesis test analysis yields a result of 10.32, with degrees of freedom ( $df$ ) =  $20 - 1 = 19$ , and a significance level ( $\alpha$ ) of 0.05 is 2.093. Since  $10.32 > 2.093$ , it indicates significance. Therefore, it can be concluded that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. Second, the calculation of the effect size using the formula shows that the  $ES$  value is 0.94, which falls into the high category. This indicates that the use of the *index card match* method in teaching civic education has a high impact on student learning outcomes.

Copyright © 2022 (Nurul Adimah). All Right Reserved

How to Cite : Adimah, N. (2022). Dampak Metode Penerapan *Index Card Match* Pada Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 29–37. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita/article/view/1533>



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 menjadi salah satu kebutuhan yang wajib terpenuhi di masyarakat, berbangsa dan bernegara. Majunya suatu bangsa hanya dapat ditentukan dari sumber daya manusia yang kreatif dan dapat membuat dan mengembangkan pengetahuan yang di dapatkan pada pendidikan. Untuk saat ini, pendidikan merupakan hal paling penting bagi bangsa, baik itu digunakan untuk masa sekarang ataupun masa mendatang (Annisa, dkk., 2020). Implikasinya bagi masyarakat mulai dari segi kepribadian dan kehidupan. Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilannya diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Hal yang diperlukan cara untuk mewujudkan sebuah suasana dan juga proses pembelajaran yang di diharapkan dapat membentuk karakter pada siswa, yang mempunyai kekuatan spiritual keagamaan serta juga akhlak baik yang akan kita kembangkan melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal yang dijelaskan juga didalam 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 siswa merupakan suatu komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran (Gultom, 2021; Hanafiah & Suhana, 2009).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalam sebuah Depdiknas yaitu untuk memberikan kompetensi seperti berfikir kritis, rasional dan kreatif didalam 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 di buat dunia secara langsung dengan cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam 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. Serta guru harus peka pada perkembangan zaman yang ada pada teknologi serta pengetahuan yang cukup luas dalam mendidik siswa. Hal yang dapat dilakukan yaitu menginovasi pembelajaran dengan sebuah metode pembelajaran yang relatif baru dan menyenangkan untuk siswa yang sudah dirancang sedemikian rupa, untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada siswa supaya sesuai pada tujuan pembelajaran yang diinginkan yang pada akhirnya hal ini dapat berdampak kepada optimalnya hasil belajar siswa. 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 (Hale, dkk., 2021).

Di dalam metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dijelaskan untuk menanamkan nilai-nilai yang ada pada Pancasila dan nasionalisme terhadap siswa. Hal ini dilakukan dengan cara memastikan terjadinya suatu proses pembelajaran yang mempunyai makna dan juga menyenangkan bagi para siswa. Pada pemilihan metode pembelajaran ini hanya bergantung dalam beberapa hal, yaitu tujuan pembelajaran yang harus dicapai, jumlah siswa, selain itu sarana dan prasarana untuk menunjang lingkungan pembelajaran siswa. Guru harus memiliki metode yang sesuai dengan kebutuhan materi, dimana materi ini akan diberikan kepada siswa didalam perencanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Metode yang cocok untuk diterapkan di pembelajaran yaitu metode *index card match* (percocokan kartu index) salah satu metode yang menuntut siswa untuk bekerja sama selain itu juga dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri serta tanggung jawab dengan apa yang sudah mereka pelajari (Chotimah, 2016).

Dalam upaya ini diharapkan kepada siswa mampu bekerja sama dan juga saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan juga melemparkan pertanyaannya kepada sesama siswa lainnya. Hal ini dapat membantu keaktifan siswa supaya mendapatkan pemahaman serta penguasaan materi dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dari hasil wawancara, hal yang didapatkan sebuah informasi mengenai siswa 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 siswa menjadi malas untuk belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selain itu juga berdampak pada hasil pembelajaran yang sangat tidak maksimal.

Untuk itu, ada penelitian tentang pengaruh penerapan metode *index card match* terhadap Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan yang menemukan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata Pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa (Halawati, 2020). 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 (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 berkarakter yang sesuai yang ada pada Pancasila dalam UUD 1945. Pendapat ini disimpulkan bahwa Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mensosialisasikan dan juga menginternalisasikan nilai pancasila dan budaya bangsa pada siswa 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 berfikir 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 didalam 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.

Pendidikan Kewarganegaraan dengan demikian 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 (ArsyadA. (2011). Menurut Silberman L.Melvin, (2012) “cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran”. Metode *index card match* merupakan “metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya” (Setiawati, & Prasetio, 2021). Dari beberapa definisi *index card match* adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan juga digunakan sebagai sarana meningkatkan rasa percaya diri kepada siswa atas apa yang telah mereka sudah pelajari sebelumnya. Pada metode ini siswa di haruskan saling bekerja sama serta membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan juga melemparkan pertanyaannya kepada siswa lain. Hal ini dilakukan untuk membantu meningkatkan keaktifan siswa 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 siswa 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 *index* 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 siswa dapat dilatih dalam ketelitian, ketepatan dan kecermatan pada siswa. (b) membuat siswa 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 siswa. (e) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan sangat baik. *Index card match* adalah metode pembelajaran aktif, dimana metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan yang dijelaskan oleh (Subagyo, 2018).

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 siswa. (c) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. (d) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai taraf ketuntasan belajar siswa. (e) penilaian dilakukan untuk pengamatan dan pemain. Kelemahan pada metode *index card match* yaitu (1) hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk siswa menyelesaikan tugas dan prestasi. (2) dengan hal ini guru harus lebih banyak meluangkan waktu untuk siswa. (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 siswa lebih sering menyelesaikan masalah dengan cara berdiskus. (6) suasana didalam kelas menjadi lebih ramai dan gaduh hal ini juga dapat mengganggu konsentrasi pada siswa. Morgan (dalam Agus Suprijono, 2009) “Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.”

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 (Festiawan, 2020). Lebih lanjut dijelaskan menurut Gagne (Suprijono, 2013) 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 di miliki 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 siswa 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 adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang pada dasarnya meliputi keterampilan, pengetahuan, dan juga sikap yang baru, diharapkan dapat dicapai oleh semua siswa (Wahyuningsih, 2020). 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 *nuturants effects*. Yang mana bentuknya berupa, kemampuan berfikir 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. Kesimpulannya bahwa tujuan dari adanya belajar yaitu untuk mengetahui sejumlah hasil dari pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Dalam hal ini proses belajar mendapatkan hasil dari kegiatan yang dilakukan siswa 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 siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.” Dengan adanya beberapa pendapat para ahli, dapat kita simpulkan hasil belajar itu sesuatu yang dapat dihasilkan oleh siswa itu sendiri yang mana hasilnya berasal dari pemahaman yang sudah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan metode *index card match*. Ana (2018).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 siswa dan juga strategi yang digunakan oleh guru. (c) Dasar untuk Menyusun sebuah data laporan perkembangan dan kemajuan siswa 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 siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan.

## Metode

Metode penelitian ini yang digunakan merupakan metode eksperimen. Hadari Nawawi (2012) mengemukakan pendapatnya, “menurutnya 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 bahwa, “Metode ekperimental merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel dan meneliti sebab-akibatnya”. Dari beberapa pendapat menurut para ahli ini dapat kita simpulkan bahwa maksud dari metode eksperimen yaitu merupakan metode yang digunakan sebagai pengungkapan suatu hubungan sebab akibat atau dapat kita sebut juga pengaruh perlakuan tertentu kepada yang lainnya. Salah satu alasan mengapa metode eksperimen digunakan, karena telah dilakukan suatu percobaan didalam kelas dengan memberikan perlakuan seperti pada metode *index card match* di pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan juga menganalisis pengaruh terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh. Penelitian yang digunakan ini berbentuk penelitian Pre-Experimental Design. Sugiono (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 *variable independent*.” Penelitian yang digunakan pada penelitian kuantitatif yaitu mempergunakan data berupa angka dengan berbagai klarifikasi, yaitu berbentuk nilai rata-rata, persentase maupun nilai maksimum dari seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Kubu Raya . prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Melakukan suatu observasi sekolah (2) Bermusyawarah dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V (3) Mempersiapkan perangkat untuk pembelajaran RPP (4) Menyiapkan instrument penelitian (5) Melaksanakan validasi penelitian (6) Melakukan uji coba soal tes (7) Menganalisis data hasil tes ji coba (8) Merevisi hasil validasi (10) Memberikan pre test pada siswa 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 siswa”. Menurut Suharsimi Arikunto (2013), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.

Dengan pendapat para ahli dapat kita simpulkan bahwa semua itu merupakan penelitian yang digunakan untuk sumber data agar dapat memperoleh hasil penelitian. Sugiyono (2013) menurutnya sampel adalah salah satu bagian dari adanya jumlah data yang dimiliki oleh suatu populasi. Meredith D.Gall, dkk (2003) “The smaller group they actually study is called a sample.” Artinya kelompok kecil yang benar-benar diteliti maka disebut dengan sampel. Suharsimi Arikunto (2010) berpendapat, “jika subjek yang kita miliki kurang dari 100, lebih baik kita ambil semuanya karena penelitian adalah populasi. Tetapi jika subjeknya besar, dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih”. Di penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu Simple Random Sampling, Sugiyono (2013) mengatakan “Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut”. Menurut pendapat para ahli dapat kita simpulkan bahwa sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang memberikan berupa keterangan atau data yang ada pada suatu penelitian yang dapat mewakili keseluruhan jumlah populasi. Dari penelitian ini sampelnya yaitu kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh yang berjumlah 20 orang. Data ini adalah informasi yang memberi kita gambaran mengenai sebuah keadaan, Subana (2000) menyampaikan bahwa “Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik yang berupa angka-angka (golongan) maupun berbentuk kategori.” Suharsimi (dalam Subana 2000) mengungkapkan “pengertian lain tentang data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka-angka”. Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah suatu jumlah informasi yang kita dapatkan dari hasil penelitian.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari belajar siswa pada pre-test dan post-test di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang telah digunakan menurut Hadari Nawawi (2012) menjelaskan 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”.

Data penelitian ini diukur dari pemberian skor pada hasil belajar siswa pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh siswa itu sendiri. Pada penelitian ini pengolahan data digunakan sebagai: (1) Melakukan penskoran pada hasil tes baik pre-test maupun post-test. (2) Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil pre test dan post test pada kelas penelitian. (3) Menghitung nilai Chi Kuadrat sampel dengan rumus sebagai berikut:  $\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$  (4) Menguji normalitas, jika  $\chi^2 < \chi^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, jika  $\chi^2 > \chi^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. (Sugiyono, 2010: 193). (5) Karena data berdistribusi normal, maka akan dilanjutkan dengan perhitungan mencari thitung dengan rumus sebagai berikut:  $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$  (6) Menguji signifikansi thitung dengan cara membandingkan besarnya thitung dengan ttabel ,dengan terlebih dahulu menerapkan derajat kebebasannya (db) yang diperoleh dengan  $db = N - 1$ (Burhan Nurgiantoro,2009). Berikutnya melakukan perbandingan pada thitung dan ttabel yaitu sebagai berikut : (a) Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_a$  diterima atau disetujui. Maka terdapat pengaruh penerapan metode index card match pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh.(b) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  , maka  $H_0$  diterima atau disetujui, sebaliknya  $H_a$  ditolak. Yang mana tidak terdapat pengaruh penerapan metode index card match terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh (7) Untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh dari pembelajaran menggunakan Metode Index Card Match terhadap hasil belajar siswa, maka digunakan rumus effect size.

## Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan agar kita dapat menganalisis mengenai seberapa besar pengaruh pada metode *index card match* kepada hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh. Hal ini dilakukan di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh, dengan jumlah siswa berkisar 20 orang. Dari sampel kita mendapatkan data yang berupa hasil pre-test dan post-test siswa. Adapun hasil dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dapat dilihat pada tabel yang berikut :

Tabel 1. Pre-test dan Post-test

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

Rata-rata pada hasil belajar siswa 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 siswa 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.

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 siswa 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 ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah 2,093.  $10,32 > 2,093$  berarti hal ini signifikan, yang mana dapat diambil kesimpulannya untuk  $H_a$  berarti diterima dan  $H_o$  berarti ditolak. Dari penjelasan perhitungan uji t tersebut, dalam hal ini terdapat pengaruh metode *index card match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh. Perubahan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh tampak pada rata-rata pemerolehan hasil belajar siswa 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 siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh. Tingkat keefektifan sebesar 0,94 dengan kategori tinggi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut adalah: pertama, dalam proses pembelajaran di dalam kelas banyak siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran mereka saling berebut menjawab pertanyaan dari guru. Namun ada beberapa siswa yang masih sibuk sendiri, berbicara dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Kedua, ada siswa yang memiliki intelegensi baik sehingga siswa dapat belajar dengan hasil yang memuaskan. Namun sebaliknya apabila siswa mempunyai intelegensi rendah maka siswa 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 siswa, dan juga keterbatasan waktu yang tersedia dalam melakukan kegiatan belajar. Keterbatasan waktu yang ada tetap harus membuat siswa aktif dikelas. Sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan baik.

## Simpulan

Pada penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh di kelas X dan hasil dari pengolahan data ini diperoleh dari pre-test dan post-test, dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh dalam penggunaan metode *index card match* pada pembelajaran yang

dilakukan siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh 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 siswa sebelum menggunakan metode index card match yaitu sebesar 53,50 dan rata-rata hasil post-test siswa 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, 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 siswa. 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 siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepuluh sebesar 0,94 termasuk kategori tinggi.

## Referensi

- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Anitah, Sri, dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Chotimah, H. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Metode Index Card Match Pada Pelajaran PKn. *Basic education*, 5(38), 3-597.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 67-75.
- Fajri, Z. (2019). Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 64-73.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 1-17.
- Götzt, Dieter. (1998). *Langenscheidts Großwörterbuch*. Berlin.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F. (2018). Kerapuhan Imajinasi Dalam Politik Kewargaan The Fragility of Imagination In The Politic of Citizenship. In dalam Seminar Nasional Kebudayaan (Vol. 2).
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12).
- Hanafiah & Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Heyd, Gertraude. (1991). *Deutsch lernen Grundwissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Dieserweg.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model dan Pengajaran Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saidihardjo & Sumadi HS. (1996). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- 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.

- Subagyo, H. (2018). Metode Index Card Match Meningkatkan Prestasi Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(2), 115-119.
- Tukiran, dkk. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta. Wiyana, Novan Ardy. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.