



Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Volume 1 Nomor 2 Desember 2022, Pages 118-131
ISSN: 2830-2531 (Online); ISSN: 2830-3318 (Printed);

Journal Homepage: <http://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/alkifayah>



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Materi Pokok Mengenal Negara-Negara Asean Pada Siswa Kelas 8 MTS Dengan Model *Play Based Learning* Berbantuan Metode *Card Matching*

Efi Deswati Nasution

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Pekanbaru, Indonesia
efideswati01@gmail.com

Abstract

This type of research is a classroom action research conducted through two cycles in two months in 2021. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation/action, observation, and reflection (Siyoto & Sodik, 2015). This study aims to improve the learning outcomes of students in class VIII.2 at MTs N 3 Pekanbaru City in the Integrated Social Studies subject matter of recognizing ASEAN countries through experimental efforts to apply the play-based learning model with the index card match method. The subject of the research was 32 students of class VIII.2 with the object of research was student learning outcomes. Data collection methods are done through observation, questionnaires, and test instruments. The data analysis technique is done by describing or describing the results of the qualitative and quantitative processed data obtained. There are two indicators that indicate the success of the research, namely: 1) Student feedback on the implementation of learning received positive responses from all students reaching 80%; 2) Students who experienced an increase in learning outcomes with a KKM score ≥ 81 as much as 85% of the total number of students. The results of the study concluded, among others: 1) In cycle I, students' learning outcomes increased by achieving 65.6% completeness with an average score of 83.5. In cycle II, learning completeness also experienced a significant rate of increase, reaching 90.6% with an overall student average score of 90; 2) The results of the questionnaire related to the value of student responses during the learning action process carried out resulted in an average value of 42.6 in the agree category. These results conclude that the application of the card matching method can improve learning outcomes and attract their interest so that students can follow the learning well.

Keywords: Play Based Learning, Card Matching, Social Studies, Student Learning Outcomes

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus dalam dua bulan di tahun 2021. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.2 di MTs N 3 Kota Pekanbaru pada mapel IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN melalui upaya percobaan menerapkan model *play based learning* dengan metode *index card match*. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII.2 dengan objek penelitian adalah hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuisioner, dan instrument tes. Teknik analisis data dilakukan dengan cara menguraikan atau mendeskripsikan hasil dari data olahan kualitatif dan kuantitatif yang

diperoleh. Adapun indikator yang mengindikasikan keberhasilan penelitian ada dua, yaitu: 1) *Feedback* siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran mendapat tanggapan positif dari seluruh siswa mencapai 80%; 2) Siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai KKM \geq 81 sebanyak 85% dari total seluruh siswa. Hasil penelitian menyimpulkan antara lain: 1) Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan mencapai ketuntasan sebesar 65,6% dengan nilai rata-rata 83,5. Pada siklus II ketuntasan belajar juga mengalami laju peningkatan yang signifikan yakni mencapai 90,6% dengan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan yaitu 90; 2) Hasil kuisioner terkait nilai tanggapan siswa selama proses tindakan pembelajaran dilakukan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 42,6 dengan kategori setuju. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode *card matching* dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik minat mereka sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci: *Play Based Learning, Card Matching, IPS Terpadu, Hasil Belajar Siswa*

A. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan adalah proses pokok yang harus dilalui oleh seorang pendidik atau guru. Berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan disajikan. Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan, yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, mengembangkan, mengelola dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. Salah satu unsur tenaga kependidikan adalah tenaga pengajar yang tugas utamanya adalah mengajar. Karena tugasnya mengajar, maka dia harus mempunyai wewenang mengajar berdasarkan kualifikasi sebagai tenaga pengajar atau guru (Oemar Hamalik, 2007).

Pada mata pelajaran IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN yang sebagian besar materinya berisi deskriptif, biasanya metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN ini menularkan pengetahuan dan informasi dengan menggunakan lisan. Dari hal ini dapat dilihat bahwa keaktifan siswa kurang berperan, sehingga untuk berpikir kreatif pun siswa mengalami hambatan, selain itu metode ceramah satu arah ini menimbulkan rasa bosan pada siswa, sehingga metode ini dirasa kurang efektif. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif mampu menciptakan suasana lebih mengaktifkan siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa nilai ulangan pada mata pelajaran IPS materi pokok mengenal negara-negara ASEAN di kelas VIII.2 MTs N 3 Kota Pekanbaru terbilang masih rendah. Asumsi ini didasarkan pada hasil ulangan siswa pada materi tersebut. Dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 81, hanya diperoleh rata-rata nilai kelas 77,5. Dari total 32 siswa, sebanyak 15 siswa dikatakan tuntas sedangkan 17 siswa lainnya tidak tuntas, dan nilai tertinggi berada di angka 86 hanya diperoleh 1 siswa. Secara keseluruhan berarti ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 46,9%, nilai tersebut masih jauh dari persentase kriteria ketuntasan belajar ideal 85% dari jumlah seluruh siswa di kelas. Selain itu selama guru mengajar materi mengenal negara-negara ASEAN, siswa terlihat kurang menunjukkan minat yang serius, terlihat dari perilaku siswa sebagai berikut: 1) siswa tidak fokus menyimak penjelasan guru, 2) siswa banyak mengobrol dengan temannya, 3) siswa mengantuk, 4) siswa

jarang yang mau bertanya, 5) siswa sering ijin keluar. Masalah lainnya yang peneliti amati terletak pada metode pengajaran di kelas yang belum tepat sehingga anak-anak jenuh mengikuti pelajaran, khususnya pembelajaran IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN yang ditemui selama ini sangat membosankan dan masih menekankan pada tuntutan kurikulum dan penyampaian tekstual semata dari pada mengembangkan kemampuan belajar siswa. Dampaknya kondisi ini tidak akan menumbuhkan aspek kemampuan dan aktivitas belajar siswa seperti yang diharapkan.

Apabila kondisi tersebut dibiarkan tanpa solusi nyata, dikhawatirkan siswa akan mengalami kegagalan nilai dan hasil belajar pada materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Maka peran guru sebagai pendidik harus mampu menemukan strategi untuk mengatasi masalah tersebut agar semua siswa dapat memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti terdorong untuk membuat sebuah percobaan tindakan kelas yaitu dengan menerapkan metode belajar mengajar yang belum pernah diterapkan di kelas VIII.2 MTsN 3 Kota Pekanbaru yang berjumlah 32 siswa, sebagai salah satu perbaikan strategi pembelajaran secara kongkret dalam upaya mengatasi kendala terhadap kendala rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu metode yang menurut kajian peneliti dapat cocok diterapkan pada pembelajaran materi IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN adalah model *play based learning*. *Play based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai metode belajar. Seorang anak biasanya cenderung memilih belajar hal yang membuatnya tertarik, namun dalam *play based learning*, ketertarikan itu justru menjadi tanggung jawab bagi guru. Seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak, sehingga bisa menjadi sarana bagi anak untuk bermain. *Play based learning* menggambarkan hasrat alami anak untuk mendapatkan pengalaman berdasarkan ketertarikan, kekuatan dan kemampuan yang dimiliki (Amin, 2018). Metode ini sangat cocok diterapkan untuk menghidupkan suasana belajar di kelas agar siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Dalam menerapkan model *play based learning* di kelas, tugas guru adalah sebagai fasilitator, mediator, director-motivator, dan evaluator. Di samping itu, guru juga berperan dalam menyediakan sarana dan media pembelajaran, agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Adapun media pembelajaran dan alat peraga yang dapat mendukung proses belajar model *play based learning* adalah metode *index card match*. Menurut Silberman (2006, p. 205), metode *index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya (Sirait & Apriyani, 2020). Guru dapat menyiapkan dua jenis kartu yang berisi jawaban dan soal untuk digunakan siswa dengan cara mencocokkannya. Seiring perkembangan teknologi, berkembang model-model pembelajaran yang dimaksudkan untuk lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk aktif belajar. Dapat dikatakan model-model tersebut untuk mengupayakan agar pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher oriented*) berubah menjadi terpusat kepada siswa (*student oriented*).

Adapun langkah-langkah penggunaan metode *index card match* pada penelitian ini dapat dilakukan dengan tahap-tahap berikut: 1) Membuat potongan-potongan kertas sebanyak

jumlah siswa yang ada di kelas; 2) Membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; 3) Pada satu bagian, tulis soal terkait materi yang akan dipelajari, setiap kertas berisi satu pertanyaan; 4) Pada bagian kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan atau soal yang telah dibuat; 5) Kocok semua kertas sampai yakin tercampur antara soal dan jawaban; 6) Setiap siswa diberi satu kertas, kemudian jelaskan pada siswa bahwa ini adalah kegiatan yang dilakukan secara berpasangan. Sebagai siswa akan mendapatkan soal dan sebagian yang lain akan mendapatkan jawaban; 7) Instruksikan siswa untuk menemukan pasangan mereka. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar siswa tidak memberitahu isi kertas yang mereka dapatkan kepada siswa yang lain; 8) Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh, bacakan dengan keras dan jelas kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya; 9) Akhiri proses kegiatan tersebut dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Amin, 2018).

Dengan demikian penggunaan model *play based learning* dengan metode *index card match* ini selain memungkinkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, juga sekaligus memudahkan siswa dalam proses memahami dan menguasai materi yang dipelajari, dengan begitu akan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Metode belajar ini dapat dilakukan di berbagai tingkatan pendidikan dan tanpa terbatas pada pokok bahasan tertentu, sehingga dalam setiap jenjang pendidikan dapat juga diterapkan.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dimana sekolah tempat ia mengajar yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik kegiatan pembelajaran. (M. Chotibuddin, 2018). Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan selama dua bulan (Agustus sd. September 2021). Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi (Siyoto & Sodik, 2015). Kemudian pada siklus terakhir dilakukan penarikan kesimpulan.

Penelitian dilaksanakan di MTs N 3 Kota Pekanbaru pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.2 dengan jumlah siswa 32 orang, Objek penelitian yaitu hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah penerapan metode *Play Based Learning* berbantuan *Card Matching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN khususnya materi geografi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, instrument tes dan penyebaran kuisioner. Teknik analisis data menggunakan penguraian hasil atau deskripsi dari data yang diperoleh secara kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini terletak pada: 1) *Feedback* siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran mendapat tanggapan

positif dari seluruh siswa mencapai 80%; 2) Siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai KKM \geq 81 sebanyak 85% dari total seluruh siswa.

Tabel 1. Sistem Penilaian Instrumen Tes Siswa

Kriteria	Skor	Keterangan
Jawaban Benar	1	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai akhir dihitung dari total skor dengan jawaban benar • Setiap tes terdapat 10-15 butir soal
Jawaban Salah/Tidak Menjawab	0	

Tabel 2. Skala Penilaian pada Kuisioner Tanggapan Siswa

Skala	Kategori	Keterangan
5	Sangat Setuju	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai akhir dihitung dari total skor setiap siswa • Terdapat 5 indikator penilaian
4	Setuju	
3	Kurang Yakin	
2	Tidak Setuju	
1	Sangat Tidak Setuju	

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

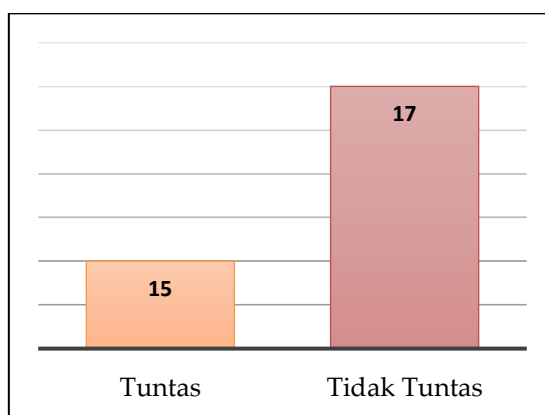
a. Hasil Pembelajaran Pra Siklus

Hasil observasi awal sebelum diadakan percobaan inovasi model pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih dalam keadaan seperti biasanya, guru hanya menggunakan RPP yang ada dan memberikan materi belajar dengan metode ceramah satu arah, tanya jawab, dan penugasan sebagaimana aktivitas rutin dalam pembelajaran. Dari proses kegiatan belajar tersebut menghasilkan penilaian belajar siswa di kelas VIII.2 MTs N 3 Kota Pekanbaru tergolong rendah. Berikut tabel rincian nilai siswa yang terangkum sesuai kriteria penilaian.

Tabel 3. Sebaran Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata Nilai Kelas
1	86-100	Sangat Baik (SB)	1	3.3%	77.45
2	71-85	Baik (B)	14	43.75%	
3	61-70	Cukup (C)	17	53.12%	
4	\leq 60	Kurang (K)	0	0	
Jumlah			32	100%	

Dari tabel di atas menghasilkan diagram perbandingan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar pra siklus terlihat banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM 81 pada mata pelajaran IPS Terpadu materi pokok mengenal negara-negara ASEAN. Dari total 32 siswa, diperoleh hanya 15 orang yang mendapat nilai di atas KKM atau setara dengan 47%, persentase tersebut masih jauh dari harapan target pembelajaran pada kompetensi dasar, dikarenakan masih banyak siswa yang belum tuntas yaitu sebanyak 17 orang (53%), dan nilai rata-rata kelas adalah 77.5. Hasil pengamatan dan wawancara peneliti selama proses KBM berlangsung, ada beberapa faktor internal dan eksternal yang menjadi penyebab terhambatnya kegiatan belajar siswa, faktor internal antara lain kurangnya daya konsentrasi siswa yang menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan. Kurangnya perhatian siswa tersebut menyebabkan informasi sulit dipahami, dikaitkan dan disimpan dalam memori jangka panjang, sehingga sulit diingat kembali sehingga pengetahuan yang terbentuk juga kurang, ditambah jumlah siswa yang memang terbilang cukup banyak untuk 1 kelas, sehingga berpotensi tinggi siswa saling mengobrol saat pelajaran. Pengalaman siswa juga kurang akibat kurang latihan sehingga kurang terampil dan percaya diri. Selain itu faktor eksternal datang dari proses belajar yang menjenuhkan dan monoton membuat siswa cenderung pasif dan tidak tumbuh motivasi dan minat belajarnya, disamping itu juga banyaknya tugas serta tanggung jawab siswa dan guru di sekolah. Hal tersebutlah yang mendasari peneliti untuk melakukan uji coba strategi pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *play based learning* berbantuan metode *card matching* pada kegiatan pembelajaran di siklus I yang dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dan dilakukan penilaian melalui tes setiap akhir siklus.

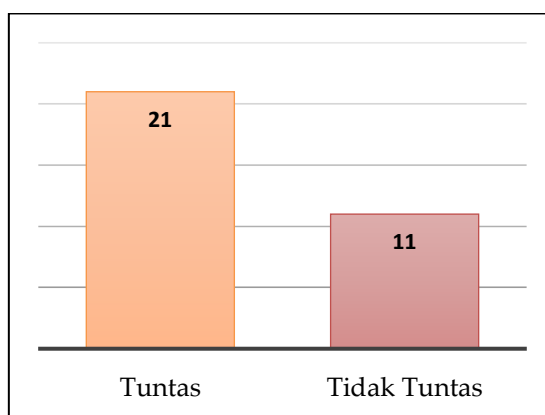
b. Hasil Pembelajaran Siklus I

Setelah dilakukan percobaan penerapan metode *index card* matching pada pembelajaran IPS Terpadu dengan materi Negara-negara ASEAN di siklus I. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakannya pembelajaran. Berikut rekapitulasi nilai seluruh siswa.

Tabel 4. Sebaran Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata Nilai Kelas
1	86-100	Sangat Baik (SB)	8	25%	83.5
2	71-85	Baik (B)	24	75%	
3	61-70	Cukup (C)	0	0	
4	≤ 60	Kurang (K)	0	0	
Jumlah			32	100%	

Merujuk pada data di tabel 4, terlihat progress perubahan positif daripada hasil observasi kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan siklus I. Siswa dengan kategori sangat baik bertambah menjadi 8 orang (25%), dan sisanya masuk kategori baik 24 orang (74%). Artinya pada siklus ini siswa yang mendapat nilai cukup sudah tidak ada. Adapun rata-rata nilai siswa keseluruhan meningkat menjadi 83.5 yang berarti telah memenuhi ketuntasan belajar. Namun jika melihat sebaran secara individu, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dengan nilai di bawah KKM 81. Berikut adalah grafik perbandingannya.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tindakan pada siklus I ternyata belum cukup meningkatkan persentase ketuntasan belajar yang diharapkan, meskipun secara rata-rata nilai telah memenuhi standar KKM. Hasil pembelajaran siklus ini mendapati sebanyak 21 siswa tuntas, namun 11 siswa lainnya belum tuntas. Jika dipersentasikan nilai ketuntasan baru mencapai 65.6%. Hal ini berarti penerapan metode *index card*

matching belum memperlihatkan hasil yang optimal walaupun siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari kondisi awal.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I, terungkap beberapa kendala atau hambatan yang perlu dicermati dalam penggunaan model pembelajaran *play based learning* dengan metode *index card match* kelas VIII.2 MTs N 3 Kota Pekanbaru. Ditemukan beberapa kendala atau hambatan sebagai berikut: 1) Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama masih belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya mampu mengikuti dan beradaptasi dalam mengeksekusi metode pembelajaran baru yang digunakan guru; 2) Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya, karena pada pola sebelumnya siswa hanya menerima informasi langsung dari guru sehingga siswa belum begitu responsive, hanya mengikuti instruksi guru saja; 3) Hasil belajar terlihat siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan karena rata-rata nilai siswa secara keseluruhan mendominasi kategori baik sebesar 75%, padahal peneliti meyakini potensi siswa dapat lebih dari ketogeri baik. Hal ini disebabkan karena penerapan metode pembelajaran dengan *index card match* yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS Terpadu belum sepenuhnya dapat diikuti siswa, karena siswa secara tidak sadar masih bersifat konvensional yang beranggapan bahwa hanya guru yang bertanggungjawab untuk menyampaikan materi. Sehingga siswa masih belum terfokus dan terlibat sepenuhnya secara aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Dengan mencermati kendala-kendala dan permasalahan di atas, maka untuk mendapatkan hasil yang optimal, peneliti merumuskan dan melakukan beberapa upaya untuk perbaikan pada siklus II sebagai berikut: 1) Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, siswa diberikan arahan kembali mengenai proses pembelajaran yang menggunakan *index card match* dan guru hanya sebagai fasilitator dan mediator. Siswa diberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas belajarnya melalui penggunaan metode yang diterapkan peneliti, dan dilakukan *ice breaking* singkat untuk melatih fokus siswa; 2) Siswa diingatkan bahwa setiap penilaian yang dilakukan oleh peneliti akan dimasukkan ke dalam nilai raport. Hal tersebut dilakukan dengan harapan siswa dapat lebih termotivasi dan berusaha dengan optimal dalam memahami pelaksanaan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal; 3) Menghimbau kepada siswa di akhir pertemuan agar mempelajari materi dari rumah sehingga proses pembelajaran selanjutnya dilaksanakan secara optimal dan lancar; 4) Memberikan pemahaman awal tentang konsep

materi yang dibahas sebelum memulai pembelajaran dengan harapan siswa dapat menjadikan pegangan pemahamannya dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

c. Hasil Pembelajaran Siklus II

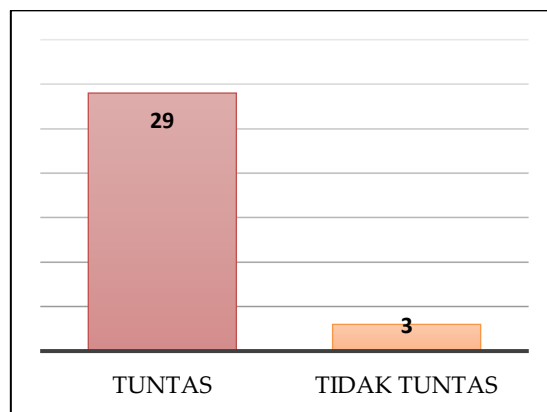
Kurang maksimalnya penggunaan metode pembelajaran *index card match* dalam proses pembelajaran pada siklus I, mesti dilakukan langkah perbaikan dengan menyusun metode pembelajaran *index card match* yang menarik, sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa serta bisa memberikan dorongan kemauan siswa untuk berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar siswa pada maple IPS terpadu materi Negara-negara ASEAN dengan penggunaan metode pembelajaran *index card match* dapat dilihat pada hasil belajar siswa secara individu.

Dari hasil observasi melalui instrument tes pada siklus II setelah dilakukannya perbaikan variasi tindakan dalam menerapkan metode pembelajaran, menghasilkan nilai siswa yang tertera pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Sebaran Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata Nilai Kelas
1	86-100	Sangat Baik (SB)	22	68.8%	90
2	71-85	Baik (B)	10	31.3%	
3	61-70	Cukup (C)	0	0	
4	≤ 60	Kurang (K)	0	0	
Jumlah			32	100%	

Pada tabel di atas diketahui siswa telah mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pembelajaran pada siklus II. Sebanyak 22 siswa mendominasi kategori sangat baik mencapai 68.8%, dan yang lainnya dalam kategori baik sebanyak 31.3%. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh menjadi 90. Adapun ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil pembelajaran siklus II memberikan dampak yang cukup tinggi dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Terdapat 29 siswa tuntas, dan hanya 3 siswa yang belum tuntas dengan perolehan nilai dalam ketogori baik. Persentase ketuntasan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 81 pada siklus ini mencapai 90.6%.

Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran dengan model *play base learning* melalui penggunaan metode *index card match* adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan metode pembelajaran baru pada mapel IPS Terpadu kelas VIII.2 mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu berinteraksi dengan lebih baik dalam melaksanakan metode *index card match*, sehingga siswa lebih terbantu dalam proses pembelajaran; 2) Secara umum eksekusi metode pembelajaran dengan bantuan *index card match* telah berjalan sebagaimana perbaikan hasil refleksi pada siklus I. Kondisi proses pembelajaran pada siklus II tampak lebih hidup, kondusif dan optimal. Terbukti dari adanya peningkatan minat belajar siswa yang tinggi setelah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemui pada siklus I; 3) Hasil pembelajaran siswa meningkat pada siklus II dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas; 4) Rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan, dimana yang semula didominasi oleh kategori baik menjadi sangat baik.

Tanggapan siswa terhadap *feedback* penerapan metode *index card match* sangat berkesan. Terlihat dari produktifitas siswa dalam merespon materi dan aktif bertanya. Adapun perolehan penilaian indikator tanggapan siswa yang disebarakan melalui kuisisioner kepada masing-masing siswa di kelas VIII.2 terhadap metode *index card match* yang telah diterapkan dalam pembelajaran selama dua siklus. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Sebaran Hasil Kuisisioner Tanggapan Siswa

No	Skala Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata Skor Kelas
1	45 - 50	Sangat Setuju (SS)	10	31.25%	42.6
2	35 - 44	Setuju (S)	15	46.88%	
3	25 - 34	Cukup Setuju (CS)	7	21.87%	
4	15 - 24	Kurang Setuju (KS)		0	
5	≤ 24	Tidak Setuju (TS)	0	0	
Jumlah			32	100%	

Dari data tersebut diketahui bahwa siswa yang memberikan tanggapan sangat setuju sebanyak 10 siswa (31.25%), yang memberikan tanggapan setuju sebanyak 15 siswa (46.88%), dan yang memberikan tanggapan cukup setuju sebanyak 7 siswa (21,87%), serta tidak ada siswa yang memberikan tanggapan kurang setuju maupun sangat tidak setuju terhadap penerapan model *play based learning* dengan metode *index card match* pada pembelajaran IPS Terpadu materi Negara-negara ASEAN. Untuk skor rata-rata tanggapan siswa kelas VIII.2 secara keseluruhan sebesar 42.6 masuk dalam kategori setuju. Refleksi pada siklus II ini dipakai sebagai rekomendasi bagi guru mata pelajaran IPS Terpadu yang ingin menggunakan metode pembelajaran *index card match*.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian di atas sejak pembelajaran pra siklus sampai tindakan siklus I dan II, maka diperoleh rekapitulasi perbandingan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPS Terpadu menggunakan metode *index card match* yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

No	Kondisi	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pra Siklus	77.45	Baik
2	Siklus I	83.5	Baik
3	Siklus II	90	Sangat Baik

Selama proses pembelajaran guru selalu berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan tahap-tahap pembelajaran yang telah direncanakan sesuai metode *index card match*. Dari tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II,

hasil belajar siswa kelas VIII.2 selama pembelajaran mengalami peningkatan, terlihat pada tabel 7 rata-rata nilai siswa pada siklus I sebesar 83.5 yang mengalami peningkatan dari kondisi awal yang sebelumnya rata-rata nilai siswa hanya di angka 77.45 dalam kategori baik. Sedangkan siklus II nilai rata-rata siswa yaitu 90 dalam kategori sangat baik. Adapun rangkuman persentase perbandingan nilai ketuntasan belajar siswa kelas VIII.2 sejak kegiatan pembelajaran pra siklus hingga siklus II terlihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Persentase Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa

Dari pengamatan grafik di atas, perbandingan hasil ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal sampai dilakukannya tindakan siklus I dan II, menunjukkan peningkatan setiap perpindahan siklusnya. Peningkatan persentase ketuntasan siswa dari kondisi pra siklus (46.88%) ke siklus I (65.63%) mencapai 18.75%. Sedangkan peningkatan dari hasil tindakan siklus I (65.63%) ke siklus II (90.63%) terbilang meningkat cukup signifikan sebanyak 25%. Indikator lainnya yang membuat metode *index card match* ini diminati siswa, ditunjukkan dari hasil analisa tanggapan siswa berdasarkan kuisioner yang disebar di kelas VIII.2 kepada 32 siswa atas *feedback* yang mereka rasakan selama pelaksanaan pembelajaran dengan metode *index card match* yang menghasilkan nilai rata-rata 42.6 dengan kategori setuju.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka penerapan metode *index card match* dalam pembelajaran IPS Terpadu khususnya materi Negara-negara ASEAN memberikan kemungkinan dampak keberhasilan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dengan metode ini sejalan dengan pendapat Yena dalam penelitiannya terkait pengaruh metode *index card match* pada aktivitas belajar siswa, yang menjelaskan bahwa metode *index card match* dalam penggunaannya menunjukkan interaksi banyak arah antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik dalam

kadar yang intensif serta suasana kelas yang harmonis (Sumayana, 2015). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode *index card match* dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi di dalam kelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi dikarenakan dalam metode ini bertolak pada kegiatan belajar yang menyenangkan dan produktif, serta membawa siswa tanpa sadar telah larut dalam kegiatan belajar melalui aktivitas pengulangan, sehingga kegiatan belajar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Adapun manfaat lainnya yang dapat menjadi pertimbangan guru selain dalam menggunakan metode *index card match* dari hasil penelitian ini diantaranya 1) Dapat mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar; 2) Dapat menambah kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikarenakan metode ini membutuhkan kemampuan komunikasi yang baik dan terarah, serta mengasah kreatifitas; 3) Dapat menghidupkan suasana belajar yang produktif dan responsif di dalam kelas karena siswa dilatih untuk fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; 4) Dapat membangun kelekatan yang baik antara guru dan siswa dikarenakan terjadi interaksi yang intens dan positif di dalam kelas.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran deskripsi hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran model *play based learning* dengan metode *index card match* pada mapel IPS Terpadu materi Negara-negara ASEAN di kelas VIII.2 MTs N 3 Kota Pekanbaru semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *play based learning* dengan metode *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan sebesar 65,6% dengan nilai rata-rata 83,5, dibandingkan dengan kondisi pra siklus dimana ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 53% dengan nilai rata-rata 77,45. Pada siklus II ketuntasan belajar juga mengalami laju peningkatan yang signifikan yakni mencapai 90,6% dengan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan yaitu 90.
2. Penerapan model *play based learning* dengan metode *index card match* dapat meningkatkan ketertarikan siswa, terbukti dari hasil observasi *feedback* siswa melalui penyebaran kuisisioner kepada seluruh siswa terkait tanggapan selama proses tindakan pembelajaran, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 42,6 dengan kategori setuju. Indikator ini memperlihatkan bahwa penerapan metode yang digunakan peneliti dapat diikuti dan diterima dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. L. (2018). Play-Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Progresivisme. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 1(2), 43–63
- Hamalik, Oemar. (2007). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- M, Z. A. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: (PTK)*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=F8-HDwAAQBAJ>
- Sapriya, (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (*Index Card Match*) terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v5i1.1710>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ>
- Subyantoro. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sumayana, Y. (2015). Penggunaan Metode *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Mengenal Sejarah Uang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1335>
- Yamin, Martinis. (2004). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi Cetakan II*. Jakarta: PT Gaung Persada Press