



Pengaruh *Index Card Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD Gugus III Bengkulu

Tri Mulyani¹, Nani Yuliantini², Yusnia³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

^{1,2,3}Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan, Kota Bengkulu

*Korespondensi: E-mail: trimuly203@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the *Index Card Match* learning model assisted by *Flash Cards* on grade IV Indonesian language learning outcomes in SD Negeri Gugus III Bengkulu city. This research is a type of quantitative research with the research method, namely the *Quasi Experiment* method with the research design *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. The population in this study were 4th grade students of SD Negeri Gugus III Bengkulu City. The research sample was taken using random sampling technique, obtained fourth grade students of SD Negeri 57 Bengkulu City as the experimental group and fourth grade students of SD Negeri 48 Bengkulu City as the control group. The instrument used was a multiple choice test sheet totaling 10 questions. Implementation of the test twice, namely before and after learning takes place in the experimental class and control class. From the results of the t-test calculation of students' posttest scores, sig (2-tailed) 0.002 is smaller than 0.05. It shows that there is a difference in posttest results between the experimental class and the control class due to the treatment of the two different classes. So it can be concluded that there is an effect of using the *Index Card Match* learning model assisted by *Flash Cards* on the learning outcomes of Indonesian language class IV in SD Negeri Gugus III Bengkulu City.

Keywords: *Index Card Match*, *Flash Card*, *Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yakni sebuah interaksi antara murid serta guru dalam konteks lingkungan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suardi (2018:7) bahwasanya pembelajaran yakni suatu proses interaktif yang melibatkan murid, guru, serta bahan pembelajaran dalam suasana kelas. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperbaiki potensi yang ada pada diri mereka baik itu dalam bidang pengetahuan, sikap, maupun kemahiran yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara, serta negara. Oleh karena itu,

Untuk memungkinkan murid memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap materi yang dipelajarinya, maka dalam proses pembelajaran diperlukan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Kegiatan pembelajaran yang efektif yakni pembelajaran yang dieksekusi dengan melibatkan peserta didik pada prosesnya. Kegiatan pembelajaran yang baik sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar yang baik, cara yang bisa dilakukan yakni dengan memilih model pembelajaran sesuai untuk diterapkan berisi pembelajaran di dalam kelas (Fakhrurrazi, 2018).

Model pembelajaran yakni suatu struktur konseptual dipakai sebagai panduan untuk menyusun pembelajaran secara teratur guna mencapai tujuan pembelajaran serta mengarahkan pelaksanaan kegiatan mengajar. Guru dituntut untuk bisa menerapkan model pembelajaran yang sederhana namun menyenangkan. Salah satunya contoh model yang bisa digunakan yakni model pembelajaran *Index Card Match* yakni pendekatan bertujuan untuk mengatasi kendala berisi proses pembelajaran dengan memadankan atau mencari kesesuaian antara kartu berisi pertanyaan dengan kartu yang berisi jawaban. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberi penekanan pada kemampuan serta keterlibatan aktif berisi berinteraksi dengan teman sebaya mereka untuk membandingkan kartu yang sesuai dengan kartu mereka miliki, baik itu kartu pertanyaan maupun kartu jawaban (Andriana, 2020).

Fatmawati (2021) memaparkan dengan menerapkan model *Index Card Match*, juga akan memperluas penemuan belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Silberman (2009:240) yang memaparkan bahwasanya model pembelajaran tipe *Index Card Match* yakni salah satunya strategi yang menyenangkan serta membuat peserta didik aktif untuk mengulang kembali materi yang sudah diberikan dengan cara mencari pasangan berlandaskan ini melibatkan sebuah permainan kartu berisi pertanyaan serta jawaban. Para murid akan mencari pasangan pertanyaan serta jawaban berlandaskan teks mereka miliki, lalu mencocokkan kedua kartu tersebut.

Pemanfaatan model *Index Card Match* dapat dioptimalkan dengan memakai *Flash Card* sebagai pendukungnya. Model pembelajaran

Index Card Match ini dapat berbantuan via *Flash Card* bisa menciptakan suasana belajar menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik. Berlandaskan Himmawati (2022) *flash card* yakni via pembelajaran merujuk pada Jannah & Fatimatul (2022), flash card yakni kartu berukuran 8 x 12 cm dengan gambar menarik perhatian, dirancang untuk merangsang peserta didik agar lebih mudah mengingat pesan terkandung di dalamnya.

Temuan belajar yakni tingkat keberhasilan peserta didik selama proses belajar yang bisa dilihat melewati skor yang diperoleh pada saat penghitungan. Bloom (2002:4) membagi temuan belajar terbagi menjadi tiga domain, yakni domain kognitif, domain afektif, serta domain psikomotorik. Susanto (2016:5) menjelaskan bahwasanya temuan belajar yakni transformasi terjadi pada peserta didik, mencakup perubahan berisi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik sebagai temuan dari proses pembelajaran. Sejalan dengan Susanto, Nugraha (2020) memaparkan bahwasanya temuan belajar yakni kemahiran murid diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar. Berlandaskan pendapat ahli tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pengertian temuan belajar yakni tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan belajar mencakup kedalam semua mata pelajaran.

Di tingkat sekolah dasar, Bahasa Indonesia yakni salah satunya pelajaran diajarkan. Bahasa Indonesia memiliki peran penting berisi meningkatkan kemahiran peserta didik dalam menyampaikan ide secara efektif serta tepat, baik secara verbal maupun tertulis, serta berisi membentuk

penghargaan terhadap karya sastra. Maka dari itu, peserta didik harus bisa menguasai kompetensi yang ada pada bahasa Indonesia, karena kompetensi dasar menjadi standar berisi penghitungan yang telah disahkan serta disepakati bersama agar peserta didik bisa menguasai 3 aspek yang ada yakni pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Berlandaskan Putranto, dkk (2023:7) tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yakni membantu meningkatkan kemahiran peserta didik berisi berkomunikasi bahasa Indonesia secara efektif serta akurat. Tiga kompetensi yakni menyimak, membaca serta memirsa, berbicara serta mempresentasikan (033/H/KR/2022). Kemahiran berkomunikasi peserta didik akan memimbasi kemahiran berfikirnya, hal ini karena keduanya berkembang bersama.

Berlandaskan pemaparan tersebut, ilmuwan bertujuan melakukan riset dengan judul "Imbas Pemakaian Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Temuan Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu".

2. METODE

Metode eksperimen yakni metode berisi riset ini. Winarni (2018:32) mengatakan riset eksperimen yakni penelitian secara sistematis, logis, serta teliti untuk melakukan kontrol pada kondisi-kondisi tertentu. Pada metode ini ilmuwan memberikan upaya untuk memanipulasi stimulus, kondisi, serta pada akhirnya diteliti imbas dari treatment tersebut. Metode quasi eksperimen, yakni pendekatan digunakan oleh ilmuwan dalam riset ini.

Metode ini melibatkan dua kumpulan, yakni kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol. Grup

eksperimen yakni kumpulan yang diberikan *treatment* model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan *Flash Card*, sedangkan grup kontrol yakni grup yang diberikan *treatment* memakai model konvensional.

Pemilihan sampel riset ini dengan memakai teknik *cluster random sampling*. Sampel riset ini yakni seluruh kelas IV di SD Negeri yang ada pada gugus III Kota Bengkulu yang telah diundi. Undian pertama dilakukan untuk memilih grup kontrol, serta yang terundi yakni SD Negeri 48 Kota Bengkulu. Undian kedua dilakukan untuk memilih kumpulan eksperimen, serta yang terundi yakni SD Negeri 57 Kota Bengkulu.

Instrumen yang dipakai untuk riset ini berupa soal pilihan ganda yang terbagi menjadi *pretest* serta *posttest* yang terdiri atas 10 soal. Soal tes telah disiapkan oleh ilmuwan sendiri. Pertanyaan ujian kemudian dinilai oleh pakar serta diuji secara praktis. Selanjutnya, pertanyaan tersebut dianalisis melewati tes validitas serta reliabilitas. Jika skor reliabilitas lebih besar dari 0,6, itu menunjukkan bahwasanya instrumen tersebut valid serta bisa diandalkan untuk digunakan.

Teknik yang diterapkan untuk mengumpulkan data yakni berbentuk tes objektif. Tes yang dipakai untuk riset ini berbentuk ujian tertulis terdiri dari sepuluh pertanyaan berisi bentuk pilihan ganda. Soal dibagikan kepada peserta didik sebelum serta sesudah kegiatan. Tes yang dilakukan yakni soal *pretest* serta *posttest*.

Data dalam riset diolah dengan memakai Teknik analisis deskriptif memakai rata-rata serta variasi, serta melakukan uji prasyarat dengan menguji normalitas serta homogenitas serta analisis inferensial dengan uji *independendt sample t-test*.

3. HASIL

Berlandaskan gambar Table 4.1 diketahui data temuan *pretest* serta *posttest* kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol. Temuan *pretest* telah dilakukan menunjukkan bahwasanya pada kumpulan eksperimen, nilai terendah yakni 20 serta tertinggi 70, dengan rata-rata 48.00, standar deviasi 11.517, serta varians 132.632. Sementara itu, pada kumpulan kontrol, nilai terendahnya juga yakni 20 serta tertinggi yakni 90 dengan *mean* 55.33, standar deviasi 18.465 dengan varian 340.952.

Data temuan *posttest* menampakkan pada grup eksperimen nilai terendah yakni 50, tertinggi 100 dengan rata-rata 48.00, standar deviasi 14.726 dengan varian 17.995. Sedangkan pada grup kontrol nilai terendah yakni 30 serta tertinggi yakni 90 dengan rata-rata 55.33, standar deviasi 216.842 dengan varian 323.810.

Temuan uji normalitas bisa dilihat pada Tabulasi 4.2, Semua data dari kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol pada *pretest* serta *posttest* menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk tersebut 0,05, yang menunjukkan bahwasanya data tersebut memiliki distribusi normal. Karena data riset tersebut berdistribusi normal, uji homogenitas bisa dilanjutkan.

Berlandaskan Tabulasi 4.3 didapatkan nilai signifikansi (Sig) berlandaskan mean yakni 0,288, lebih besar dari 0,05, berarti nilai signifikansi berlandaskan mean lebih dari 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwasanya varians dari data *posttest* pada kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol yakni sama atau homogen.

Temuan uji hipotesis ditampilkan pada Tabulasi 4.4 yang menampakkan nilai t_{hitung} dengan memakai *Equal Variances Assumed* = 1,444. Nilai

distribusi $t_{tabulasi}$ berlandaskan $df= 33$ dengan signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 1,692 karena $t_{hitung} < t_{tabulasi}$ ($1,444 < 1,692$) serta nilai Sig. (2-tailed) $0,158 > 0,05$ maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya tidak terkandung perbedaan kemahiran kondisi awal murid berisi kumpulan eksperimen serta kontrol serupa. Hal ini memenuhi kriteria desain riset *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* karena kemahiran awal kedua kumpulan itu sama, sehingga upaya pencocokan atau matching pada kedua kumpulan sampel riset bisa terpenuhi. Setelah proses pembelajaran dilakukan, maka diberikan *posttest* di kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol. Data temuan uji *independent sample t-test* temuan belajar *posttest* bisa disajikan dalam Tabulasi 4.5 di bawah ini.

Berlandaskan Tabulasi 4.5 menampakkan bahwasanya nilai t_{hitung} dengan memakai *Equal Variances Assumed* = 3,375. Nilai distribusi $t_{tabulasi}$ berlandaskan $df= 33$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ setara dengan 1,692 karena nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($3,375 < 1,692$), serta nilai Sig. (2-tailed) yakni 0,002 ykurang dari 0,05. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan signifikan antara temuan *posttest* antara kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol, disebabkan oleh perlakuan berbeda di kedua kumpulan tersebut, Kesimpulannya yakni bahwasanya hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan bahwasanya pemakaian model pembelajaran Index Card Match dengan dukungan Flash Card memberikan imbas signifikan terhadap temuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas IV di SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu.

Tabel 1. Data *Pretest Posttest* Grup Eksperimen Serta Grup Kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	20	20	50	30
Nilai Tertinggi	70	90	100	90
Rata-rata	48,00	55,33	82,00	63,33
Standar Deviasi	11,517	18,465	14,726	17,995
Varian	132,632	340,952	216,842	323,810

Tabel 2. Uji Normalitas Temuan *Pretest* serta *Posttest*

Grup	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest Eksperimen</i>	0,219	20	0,013	0,927	20	0,133
<i>Posttest Eksperimen</i>	0,207	20	0,025	0,914	20	0,074
<i>Pretest Kontrol</i>	0,134	15	0,200*	0,979	15	0,964
<i>Posttest Kontrol</i>	0,178	15	0,200*	0,935	15	0,326

Tabel 3. Uji Homogenitas Temuan *Posttest*

Data	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Based on Mean</i>	1,166	1	33	0,288
<i>Based on Vian</i>	0,593	1	33	0,447
<i>Based on Vian and with adjusted df</i>	0,593	1	29,965	0,447
<i>Based on trimmed mean</i>	1,135	1	33	0,294

Tabel 4. Uji *Independent Sample t-test* Hasil *Pretest* Belajar Bahasa Indonesia

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Bahasa Indonesia Equal variances assumed	3,365	0,076	1,444	33	0,158	7,333	5,078	-2,998	17,664

Tabel 5. Uji *Independent Sample t-test* hasil Belajar *Posttest* Bahasa Indonesia

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Bahasa Indonesia Equal variances assumed	1.166	.288	3.375	33	.002	-18.667	5.531	29.920	7.414

4. PEMBAHASAN

Riset ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 57 sebagai kumpulan eksperimen serta Sekolah Dasar Negeri 48 Kota Bengkulu sebagai kumpulan kontrol. Lembar *pretest* serta *posttest* dibagikan kepada kedua kumpulan. Temuan *posttest* didapat nilai terendah grup eksperimen yakni 50, tertinggi 100 dengan mean 82.00. Sedangkan grup kontrol nilai terendah yakni 30 serta

tertinggi yakni 90 dengan mean 63.33. Berlandaskan dari temuan perhitungan uji-t pada grup eksperimen serta grup kontrol didapatkan nilai Equal Variances Assumed = 3,375 serta nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,002. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabulasi} dilihat berlandaskan $df = 33$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 1,692 karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabulasi}}$ ($3,375 > 1,692$) serta Sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$ bisa disimpulkan

bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diterima berarti terkandung imbas signifikan.

Temuan riset diperoleh bahwasanya pada kumpulan eksperimen memakai model *Index Card Match* berbantuan *Flash Card* murid lebih terlibat serta bersemangat mengikuti pembelajaran, serta lebih bisa mengingat materi yang telah diajarkan dalam suasana pembelajaran yang efektif. Menurut Agustinawaty (2021), Model *Index Card Match* yakni salah satunya pendekatan pembelajaran mendorong peserta didik untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran. Sementara itu, pada kumpulan kontrol, pembelajaran memakai metode pembelajaran konvensional suasana grup terasa kurang aktif karena pembelajaran terpusat pada guru dengan cara ceramah, banyak murid yang mengobrol serta sibuk dengan dunianya sendiri di dalam grup.

Sejalan dengan riset sebelumnya, Muflihah (2021) menemukan bahwasanya temuan belajar meningkat baik sebelum maupun sesudah penerapan pendekatan *Index Card Match*. Hal ini karena murid yang memakai pendekatan *Index Card Match* lebih bisa mendengarkan penjelasan guru, menanggapi komentar atau instruksi, serta bekerja dengan baik dalam kumpulan. Selain itu, riset Febriyanto (2019) mengungkapkan jika pemakaian via *flash card* bisa membuat murid lebih terlibat serta lebih mudah berinteraksi. Hal ini bisa meningkatkan temuan belajar murid dengan membantu mereka memahami topik yang diajarkan secara lebih utuh. Riset dilakukan pada dua

kumpulan grup yang diberikan perlakuan yang berbeda, Langkah awal dengan pemberian lembar *pretest*, kemudian pada grup eksperimen pembelajaran memakai model *index card match* berbantuan *flash card* sedangkan pada grup kontrol memakai model pembelajaran konvensional, setelah itu kedua grup akan diberikan lembar *posttest* untuk melihat imbas pemberian dua perlakuan yang berbeda pada dua grup tersebut.

5. SIMPULAN

Berlandaskan temuan riset pengolahan data, serta pembahasan, maka bisa disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan *Flash Card* terhadap temuan belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu. Hal berdasar pada uji *independent sample t-test* temuan *posttest* murid antara kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol. Temuan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$ maka bisa disimpulkan ada perbedaan temuan *posttest* antara kumpulan eksperimen serta kumpulan kontrol yang diberikan treatment berbeda, sehingga bisa dinyatakan bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diterima berarti terkandung pemakaian model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan *Flash Card* terhadap temuan belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu.

6. REFERENSI

- Andriana, N. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SD Panca Budi Medan. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas Agama Islam dan Humaniora*, 2(02), 52-52.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Fatmawati, F. (2021). Imbastivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Temuan Pembelajaran Perkembangan Kognitif serta Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27-39.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Himmawati, I. (2022). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card*. Penerbit NEM, Online
- Jannah, A., & Zuhroh, F. (2022) Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022. *TADvZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 56-71.
- Kemendikbud Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Lasau, Agustinawaty. (2021) "Memakai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Berbantuan Via Audio Visual Pada Kelas Iii A Sdn 016 Tarakan Tipe Index Card Match Berbantuan Via Audio Visual Pada Kelas Iii A Sdn 016 Tarakan." *Jurnal Edukasi*, 2(1): 1-18.
- Nugraha, Fahmi M., Hendrawan dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher. Rineka Cipta
- Putranto, R.A. Inayati, D. Mahardika, P.A. (2023). *Terampil Membaca serta Menulis Bahasa Indonesia SD*. Cahya Ghani Recovery
- Silberman, M. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar serta Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadavia Group.