

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
TIPE *INDEX CARD MATCH* DENGAN *CARD SORT* PADA MATERI ORGANISASI KEHIDUPAN**

**THE DIFFERENT OF STUDENTS LEARNING USING ACTIVE LEARNING STRATEGY *INDEX
CARD MATCH* TYPE WITH *CARD SORT* ON TOPIC ORGANIZATION OF LIFE**

Putri Cahaya Situmorang^{*}, Uswatun Hasanah

Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Medan,
Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate, Fax. (061) 614002-613319, Medan, Indonesia, 20221

^{*}E-mail : uthiecahaya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kecamatan Na.IX-X Labuhanbatu Utara ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif Tipe *Index Card Match* dan *Card Sort*. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelompok sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara yaitu sebanyak 3 kelas dengan rata-rata jumlah siswa 30 orang. Sampel penelitian diambil dua kelas yang ditentukan dengan teknik Purposif sampling, yaitu Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II masing-masing sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk objektif tes, yaitu untuk soal postes sebanyak 20 soal yang masing-masing telah dinyatakan valid dan reliabel. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas tes. Normalitas diuji dengan menggunakan teknik Lilliefors dan homogenitas dengan menggunakan uji F. Dari pengujian yang dilakukan diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil belajar siswa kelas Eksperimen I diperoleh rata-rata postes sebesar $74 \pm 10,859$. Sedangkan hasil belajar siswa kelas Eksperimen II rata-rata postes sebesar $68,17 \pm 9,51$. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Index Card Match* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan *Card Sort* dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,22 > 2,002$ pada taraf $\alpha = 0,05$.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Card Sord*, *Index Card Match*

ABSTRACT

Research conducted in SMP Negeri 2 Na.IX.X Labuhanbatu Utara range aims to determine whether there are differences in student learning outcomes using the active learning strategy type *Index Card Match* with *Card Sort*. This type of experimental study is to provide treatment to both sample groups. The population in this study were all students in grade VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara range as many as three classes with an average number of students 30 peoples. The samples taken two classes that are determined by Purposive sampling techniques, namely Class Experiment I and Class Experiment II respectively as many as 30 students. Instruments used in this study is a test in the form of objective test, namely to the postes about each of 20 questions, each of which has been declared valid and reliable. Before testing the first hypothesis was tested for normality and homogeneity tests. Normality was tested using Lilliefors technique and homogeneity by using the F test From the tests found that two samples are normally distributed and homogeneous. Grade students' experiments I obtained an average of $74 \pm 10,859$ postes. While the results of Experiment II grade student obtained the posttest average of $68,17 \pm 9,51$. The results obtained that the average student learning outcomes are taught to use *Index Card match* Strategy is higher than the learning outcomes of students who are taught with the *Card Sort* Strategy with results obtained by testing the hypothesis $t_{count} > t_{table}$ is $2,22 > 2,002$ on the stage.

Keyword : Students Learning, *Card Sord*, *Index Card Match*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana penting dalam kehidupan manusia dalam membangun perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi seseorang. Pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun non formal. Pembelajaran adalah suatu usaha sadar, rumit dan disengaja yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat siswa belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Lemahnya proses pembelajaran adalah salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Proses seperti ini menyebabkan kurang mendorong anak untuk mengembangkan kemampuannya. Akibatnya ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoretis, tetapi miskin aplikasi.

Salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar adalah ketidaksesuaian strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru sebagai pendidik membutuhkan keahlian atau kecakapan dalam menyampaikan materi kepada siswanya agar siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Silberman, 2013). Pada kenyataannya di sekolah proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Banyaknya strategi pembelajaran yang hampir sama terkadang membuat guru menjadi enggan untuk menerapkan strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran. Tidak semua strategi pembelajaran aktif dapat diterapkan atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMK Negeri 1 Kisaran umumnya guru biologi dalam menyampaikan pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional seperti ceramah, penugasan, dan diskusi. Pendapat Marjan dkk. menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional sudah tidak begitu efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sekarang, terlihat dari sebagian siswa tidak memahami materi sehingga tujuan yang diinginkan sekolah tidak tercapai”. Sementara menurut wawancara penulis dengan seorang guru biologi, kurangnya interaksi antara guru dan siswa dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar biologi yang dicapai kurang optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil observasi penulis dengan guru Biologi bahwa hanya sebagian siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran biologi kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara yang ditetapkan dengan nilai 75. Motivasi belajar biologi siswa masih rendah karena beberapa siswa menganggap materi biologi identik dengan hapalan.

Berdasarkan penelitian Rahmawati (2011) di SMP Negeri 5 Surakarta umumnya guru biologi dalam menyampaikan pembelajaran masih belum menerapkan strategi pembelajaran aktif, beberapa guru hanya berorientasi pada pencapaian ranah kognitif, Interaksi guru dan siswa sangat kurang, tidak melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar biologi yang dicapai kurang optimal baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMP Negeri 2 Na.IX-X, mereka berpendapat bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang tidak disukai siswa dimana dalam materi pelajaran biologi banyak terdapat konsep-konsep alam dan merupakan bagian dari kehidupan nyata yang materinya harus dipahami dan sebagian harus dihafal oleh siswa, adanya bahasa latin sehingga siswa menganggap mata pelajaran biologi sulit untuk dipahami sehingga banyak siswa yang meremehkan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa kurang berinteraksi dan kerjasama dengan siswa lainnya serta potensi yang dimiliki siswa tidak dapat berkembang maksimal. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berakibat pada aspek pemahaman dan efektivitas pembelajaran siswa kian menurun.

Oleh karena itu, seorang guru memerlukan suatu cara mengajar yang dapat merangsang siswa agar berkembang kemampuannya. Alternatif yang digunakan untuk mengatasi masalah di atas dalam penelitian ini dicoba menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan tipe

card sort dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Strategi *index card match* cocok diterapkan pada siswa SMP karena strategi ini mengikutsertakan siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar biologi. Selain itu, strategi ini mempunyai peran penting memberikan efek yang menyenangkan yaitu mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa sehingga akan mempermudah dan meningkatkan minat belajar untuk belajar lebih rajin serta memperoleh hasil belajar biologi yang optimal. Sedangkan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* perlu untuk dikembangkan sebagai variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik, dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifitas siswa, terutama pada kelompok kecil karena straregi ini menuntut kerjasama antarsiswa. Dengan demikian siswa dituntut untuk bekerjasama dan pandai bertanggungjawab.

Strategi active learning adalah Strategi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar. Metode *Active learning* menurut Ujang sukanda adalah “Cara pandang yang menganggap bealajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh siswa, bukan oleh guru, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya, dan tidak bergantung kepada guru atau orang lain apabila mereka mempelajari hal-hal yang baru (Hamdani, 2011).

Index card match merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Strategi ini adalah strategi untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan kartu indeks. *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran, ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Silberman, 2009).

Card sort adalah suatu strategi dari pembelajaran aktif (*active learning*) yang berarti memilah dan memilih kartu/menyortir kartu, *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. *Card sort* lebih mengutamakan gerakan fisik yang dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih/kurang bersemangat (Silberman, 2013).

Strategi pembelajaran aktif *card sort* dipilih karena kita menyadari bahwa didalam pembelajaran kelas yang kurang produktif dalam pembelajaran sehari-hari kelas selalu diisi dengan ceramah sementara siswa dituntut menerima dan menghafal, maka dengan strategi ini dapat menciptakan ruang kelas yang didalamnya siswa menjadi aktif, bukan hanya pasif (Haryanto, 2011).

Strategi *Card sort* dan *Index card match* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. *Card sort* (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran (Istarani, 2011). Sedangkan, *Index card match* yaitu mencocokkan kartu indeks adalah cara menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi *index card match* membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Ulfa, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2011) penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Biologi sebesar 74%. Amrayeti (2011) Berhasil membuktikan bahwa siswa yang diberikan perlakuan *index card match* memperoleh rata-rata sebesar 78,40. Ulfa (2012) melaporkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sebesar 83%. Sutarti (2013) Penelitiannya menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sebesar 85,71%. Sukmawati (2014) Penggunaan strategi pembelajaran

aktif tipe *index card match* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi dalam ranah psikomotor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara pada kelas VII semester genap Tahun Pembelajaran 2015/2016 yang beralamat di Desa Sumberjo Desa Sungai Raja Kecamatan Na.IX-X Labuhanbatu Utara Kode Pos 21454. Waktu penelitian dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara yang berjumlah 92 orang yang terbagi ke dalam 3 kelas yaitu kelas VII₁ – VII₃. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII₁ yang berjumlah 30 siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dan kelas VII₂ berjumlah 30 siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort*. Pengambilan sampel ini ditentukan secara purposif sampling. Hal ini didasarkan dengan analisis hasil pretes kedua kelas tersebut. Penelitian ini di desain dengan memberi perlakuan dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dan *Card sort* lalu selanjutnya diberikan postes Desain penelitian *Only Post-test Group Design*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Teknik tes digunakan untuk kemampuan kognitif. Instrumen tes kemampuan kognitif siswa disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti dan mengacu berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai pada materi Organisasi Kehidupan kelas VII. Instrumen tes ini disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal aspek kognitif yang terdiri dari aspek pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), aplikasi (C₃), analisis (C₄), evaluasi (C₅) dan kreasi (C₆). Soal yang dijawab benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0.

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji t dua pihak. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data yang dikumpulkan yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah data sampel yang diperoleh dari populasi memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan Uji Liliefors. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama, artinya penyebarannya dalam populasi bersifat homogen. Setelah prasyarat terpenuhi selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dua pihak pada taraf $\alpha = 5\%$.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas yang diajar menggunakan *Index Card Match* sebesar $74,00 \pm 10,859$ dengan nilai tertinggi 90,00 hanya 1 orang (3,33%), nilai terendah 45,00 hanya 1 orang (3,33%). Sedangkan untuk kelas yang diajar menggunakan *Card Sort* diperoleh nilai rata-rata sebesar $68,17 \pm 9,51$ dengan nilai tertinggi 85,00 hanya 1 orang (3,33%) nilai terendah 55,00 sebanyak 7 orang (23,33%). Secara ringkas data hasil belajar kedua kelas setelah seluruh materi diajarkan, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel. 1 Perbedaan Nilai Hasil Belajar Siswa

<i>Index Card Match</i>				<i>Card Sort</i>			
Nilai	F	Mean	SD	Nilai	F	Mean	SD
45	1			55	7		
55	2			60	3		
60	4			65	4		
75	9	74	10.859	75	13	68.17	9.51
80	9			80	2		
85	4			85	1		
90	1						
Jumlah	30			Jumlah	30		

Pengujian normal tidaknya data dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors. Syarat normal dipenuhi apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Uji normalitas data tes akhir kelas yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* diperoleh $L_{hitung} 0,134678 < L_{tabel} 0,16176$ dan data tes akhir kelas yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* $L_{hitung} 0,1502854 < L_{tabel} 0,16176$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok sampel berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas untuk data tes awal diperoleh bahwa harga $F_{hitung} = 1,237$ sedangkan $F_{tabel} = 1,87$, sehingga diperoleh $F_{hitung} 1,237 < F_{tabel} 1,87$ yang berarti data tes awal memiliki varians yang homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas untuk data tes akhir diuji kesamaan variansnya dan diperoleh $F_{hitung} = 1,304$ sedangkan $F_{tabel} = 1,87$, sehingga diperoleh $F_{hitung} 1,304 < F_{tabel} 1,87$ yang berarti tes akhir (Postes) memiliki varians yang homogen.

Hasil pengujian hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} = 2,22$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58$ dengan $t_{tabel} 2,002$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,22 > 2,002$. Hal ini berarti H_0 ditolak sedangkan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dengan *Card sort* pada materi Organisasi Kehidupan di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016.

Berdasarkan perhitungan ketuntasan belajar secara perorangan. Kriteria ketuntasan minimal di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara pada mata pelajaran Biologi yaitu 75,00. Maka gambaran tingkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada kedua strategi pembelajaran yang digunakan yaitu *Index Card Match* dan *Card Sort*.

Tabel 2. Perbedaan Ketuntasan Belajar Siswa

Tingkat Ketuntasan	<i>Index Card Match</i>		<i>Card Sort</i>	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	23	76,67 %	16	53,33 %
Tidak Tuntas	7	23,33%	14	46,67 %

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas belajar pada kelas *Index Card Match* sebanyak 23 siswa atau 76,67% dan siswa yang tuntas belajar pada kelas *Card Sort* sebanyak 16 siswa atau 53,33% dengan nilai diatas atau sama dengan 75,00. Siswa yang tidak tuntas belajar pada kelas *Index Card Match* sebanyak 7 orang atau 23,33% dan siswa yang tidak tuntas belajar pada kelas *Card Sort* sebanyak 14 siswa atau 46,67% dengan nilai dibawah 75,00.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai pretes kedua kelas tersebut homogen. Rata-rata kelas *Index Card Match* $60,5 \pm 18,67$ dan *Card Sort* $60,5 \pm 16,78$ (Lampiran 16) sehingga penulis mengambil sampel dengan teknik purposif sampling. Setelah kelas eksperimen I diberi pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan kelas eksperimen II diberi pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort*. Hasil postes rata-rata kelas *Index Card Match* $74 \pm 10,859$ sedangkan rata-rata postes untuk kelas *Card Sort* $68,17 \pm 9,51$ berarti nilai rata-rata kelas *Index Card Match* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas *Card Sort*. Berdasarkan Gambar 1.1 terlihat bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* hasilnya lebih baik secara signifikan daripada yang menggunakan strategi *Card Sort*. Dengan adanya perbedaan tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* lebih baik digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini terjadi karena kedua strategi pembelajaran tersebut memiliki ciri dan prosedur yang berbeda, *Index Card Match* dan *Card Sort* merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif, menurut Silberman (2009) strategi pembelajaran aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif. Sehingga sangat bagus dilakukan dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran aktif tipe *Index card Match* ini merupakan strategi pembelajaran berbentuk permainan (Games) yang dirancang oleh guru yang kreatif untuk siswa dengan menggunakan kartu berpasangan yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Strategi ini mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan lain halnya dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort*, para siswa akan mensortir kartu berisi konsep, penggolongan sifat dan fakta tentang suatu objek sehingga akan membentuk team (kelompok) dengan kartu yang memiliki konsep/penggolongan yang sama (Istarani, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* menunjukkan hasil yang baik. Seperti penelitian yang telah dilakukan Amrayeti (2011) menunjukkan bahwa siswa yang diberikan perlakuan *Index card match* memperoleh rata-rata sebesar 78,40. Hasil penelitian tersebut lebih tinggi daripada hasil penelitian ini karena tingkat penguasaan siswa yang berbeda dan kurangnya fasilitas yang mendukung. Sukmawati (2014) membuktikan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi dalam ranah psikomotor. Dari penelitian ini *Index Card Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif tetapi juga secara psikomotorik. Haryanto (2011) membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Biologi sebesar 74% serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar biologi. Namun dalam penelitian ini terjadi penurunan sehingga belum tuntas mencapai KKM.

Dari Ketuntasan belajar siswa yang dilihat dari nilai rata-rata, terlihat bahwa Strategi *Index Card Match* lebih baik dibandingkan *Card Sort*, Namun Kedua kelas tersebut tidak tuntas jika dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal itu karena adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi ketuntasan belajar seperti strategi pembelajaran, rasa ingin tahu, kemampuan anak, fasilitas seperti sarana dan prasarana juga mempengaruhi dalam keberhasilan suatu penelitian. Kesesuaian penetapan KKM juga harus diperhatikan seperti daya dukung sekolah, intake, dan kompleksitas. Sehingga siswa dapat mencapai KKM sesuai dengan yang diharapkan.

Pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada kelas VII₁ di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara membuat siswa antusias dan semangat, Seperti pendapat Hamdani (2011) strategi belajar dapat menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam setiap kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien. Namun semangat dan antusias siswa tersebut bukan karena motivasi ingin belajar namun semangat untuk bermain. Karena pada strategi ini siswa dituntut untuk belajar sekaligus bermain secara terpadu, dimana siswa akan diberi kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang sebelumnya dikocok oleh guru kemudian siswa mencari pasangannya berdasarkan kartu soal dan jawaban yang mereka miliki (Suprijono, 2011). Siswa di kelas VII₁ tersebut antusias bermain dengan pasangannya. Khususnya yang mendapat pasangan yang berbeda lawan jenis. Mereka berlomba-lomba untuk dapat menemukan pasangannya dengan cepat. Siswa yang sudah menemukan pasangan mempresentasikan hasilnya didepan kelas.

Meningkatnya hasil belajar siswa bukan saja disebabkan penggunaan strategi pembelajaran aktif namun juga intake dari siswa. *Index Card Match* yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar tidak cocok untuk materi Organisasi kehidupan namun mungkin cocok untuk materi lainnya.. Hal itu sesuai dengan pendapat Aini,dkk (2014) bahwa strategi ini cocok digunakan dalam mempelajari materi-materi pelajaran yang cenderung sulit dipahami siswa dan cenderung membosankan. Dengan cara ini siswa yang biasanya duduk diam dan kurang aktif dikelas juga lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang tidak dimengerti dan menjadi lebih aktif lagi.

Untuk pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* pada kelas VII₂ SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara juga membuat pembelajaran tidak membosankan karena masing-masing siswa juga bermain permainan (games) dalam bentuk kartu namun berbeda dengan *Index Card Match* yang membentuk siswa secara berpasangan, sedangkan *Card Sort* secara berkelompok sesuai kategori kartu yang mereka miliki. Akan tetapi permainan (games) tidak berjalan optimal sebagian siswa hanya mengikut kepada temannya dan permainan tidak terarah serta sedikit kacau. Di kelas ini terjadi penyimpangan perhatian peserta didik, yaitu terdapat kartu-kartu yang kebetulan menarik perhatiannya (penyimpangan dari pokok persoalan semula) padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan.

Dari data diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa (postes) dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* lebih baik dibandingkan *Card sort* namun belum tuntas untuk materi Organisasi Kehidupan. Sehingga terlihat ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016 namun belum mencapai KKM.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara diperoleh nilai rata-rata sebesar $74 \pm 10,859$ dan Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara diperoleh nilai rata-rata sebesar $68,17 \pm 9,51$. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada materi organisasi kehidupan di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016 pada $\alpha = 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Slamet, S., dan Bowo, S., (2014). Perbandingan Hasil Belajar Biologi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Make A Match dan Card Sort, *Jurnal Bio-Pedagogi*, 3(1): 23-28.
- Amrayeti, D., Rahmi dan Dewi, Y.F., (2011). Pengaruh Penerapan Metode *Index Card Match* (ICM) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII MtsN Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan, *Jurnal Penelitian STKIP PGRI*, Sumatra Barat.
- Arikunto, S., (2012), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar mengajar*, Pustaka Setia, Bandung
- Haryanto, (2011), Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif *Card Sort* dan *Index Card Match* terhadap Prestasi Belajar Getaran Dan Gelombang, *Jurnal ilmiah, FKIP PGRI*, Semarang.
- Istarani, (2011), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Media Persada, Medan.
- Prawira, S.N., Siti Z., dan Agung O.N., (2014). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1, 2014.
- Rahmawati, A.D, Alvi, R., dan Riezky, M.P., (2011). Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match* Ditinjau dari Motivasi, *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.3. No.1. 2011.
- Saktiyono, (2007). *IPA BIOLOGI 1*, Gelora Aksara utama, Erlangga.
- Sanjaya, W., (2008), *Strategi Belajar Mengajar*, Kencana Prenada Group, Jakarta.
- Sastrawan, H., (2014). Organ pada tumbuhan. <http://hedisasrawan.blogspot.co.id/2014/06/organ-pada-tumbuhan-materi-lengkap.html>. (Diakses 2 februari 2016).

- Silberman, M., (2013). *Active Learning, 101 cara belajar siswa aktif.*, Nuansa insane cendekia, Bandung.
- Silberman, M., (2009). *Active Learning*, Nusa Media, Bandung.
- Sudjana, (2002), *Metode Statistika*, Tarsito, Bandung.
- Sugiyarto, T., dan Eny I.,(2006). Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VII, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukmadiana, N.S., (2003) *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sukmawati, D., (2014). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Jaringan Hewan di Kelas XI IPA Sma Negeri 8 Muaro Jambi, *Artikel Ilmiah*, FKIP, Jambi.
- Suprijono, A., (2011), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suryasubroto, B., (2009), *Proses belajar Mengajar di Sekolah*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta
- Sutarti, (2013), Peningkatan Pemahaman Tentang Sifat-Sifat Cahaya dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Strategi *Card Sort* Bervariasi Pada Siswa Kelas V SDN 04 Tunggulrejo Jumantono Tahun Pelajaran 2012 / 2013. *Jurnal Publikasi*, FKIP Surakarta.
- Tim Abdi Guru, (2007). *IPA Terpadu Jilid 1 untuk SMP Kelas VII*, Erlangga, Jakarta.
- Ulfa, AM., Hadi, M., dan Sularmi, (2013), Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Cahaya dan Sifat-Sifatnya, *Artikel ilmiah*, FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Wasis, Sugeng Y., (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII*, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Windarsih, G.,(2007). *IPA Terpadu untuk SMP/MTs*, Intan Perwira, Jakarta.
- Zaini, H., (2009). Strategi Pembelajaran aktif, Model/Strategi Pembelajaran. <http://manusiapinggiran.blogspot.com/2015/04/modelstrategi-pembelajaran-aktif-hisyam.html#ixzz3tA2Jmqrv>. (Diakses 11 Desember 2015).