

Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan Media Gambar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Muncar Tahun Ajaran 2013/2014)

(The Effect of Index Card Match (ICM) Learning Strategy using Picture Media on the Students' Motivation and Biology Achievement (The Eleventh Grade Science Program Students of SMA Negeri 1 Muncar in the 2013/2014 Academic Year))

Rois Amrullah Akbar, Pujiastuti, Sulifah Aprilya H.

Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: roisakbar60@yahoo.com

Abstrak

Strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat meninjau ulang materi pelajaran dan membuat siswa aktif serta melibatkan siswa secara berpasangan dengan cara mencari pasangan kartu index yang diterima masing-masing siswa. Kartu tersebut berisi jawaban dan sebagian lagi berisi soal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Muncar tahun ajaran 2013/2014. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol dan XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa yaitu aspek *Attention* ($p = 0,003$), *Relevance* ($p = 0,004$), *Confidence* ($p = 0,003$) dan *Satisfaction* ($p = 0,002$) serta berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa yang ditunjukkan dari hasil uji ANAKOVA yaitu hasil belajar kognitif ($p = 0,043$) dan hasil belajar afektif ($p = 0,003$). Selain itu ada hubungan antara peningkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi siswa ($p = 0,019$).

Kata Kunci: hasil belajar siswa, media gambar, motivasi, strategi pembelajaran.

Abstract

Index Card Match (ICM) learning strategy is a learning strategy that can review course materials and make students active and involved in pairs by finding pairs of index card which accepted each of students . The card contains the answers and the other cards contains the questions. The purpose of this research was to determine the effect of the Index Card Match (ICM) learning strategy using picture media on the students' motivation and biology achievement for the eleventh grade science program students of SMA Negeri 1 Muncar in the 2013/2014 academic year. The subjects were students of class XI science program 3 as control class and XI science program 4 as experimental class. The results showed that Index Card Match (ICM) learning strategy have significant influenced on the students' motivation on the aspect of Attention ($p = 0,003$), Relevance ($p = 0,004$), Confidence ($p = 0,003$) and Satisfaction ($p = 0,002$) as well as significantly influence Cognitive and Affective students' learning achievement which showed by the results of Anacova test , Cognitive learning outcomes ($p = 0,043$) and Affective learning outcomes ($p = 0,003$). In other side, there was correlation between the increasing of the student's motivation and biology achievement ($p = 0,019$).

Keywords: student achievement, picture media, motivation, learning strategy.

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang berkembang berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Untuk mencapai itu terdapat berbagai hambatan misalnya masalah sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, peran guru dan sekolah sangatlah penting. Tetapi dalam kenyataannya kemampuan guru masih jauh dari yang diharapkan. Misalnya dalam penggunaan media pembelajaran yang

kurang menarik, strategi pembelajaran yang monoton, alat evaluasi yang kurang tepat dan lain sebagainya [3].

Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan dan bisa membuat siswa termotivasi untuk belajar. Sehingga diharapkan hasil belajar biologi siswa bisa meningkat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa kreatif, menambah variasi dan membuat siswa tidak cepat bosan adalah strategi

pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan media gambar.

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang kurang kreatif yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir sendiri dan bekerja sama dengan kelompok, dapat menambah variasi dalam penyampaian materi sehingga materi mudah dipahami dan menimbulkan semangat, serta dapat mencegah kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini karena di dalam strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terdapat unsur permainan [5]. Penggunaan media gambar bertujuan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa. Sehingga dengan penggunaan media gambar bisa menjadikan belajar yang bermakna bagi siswa [2].

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menguji pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Muncar tahun ajaran 2013/2014.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuasi eksperimental pendidikan. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 dan 4 semester genap SMA Negeri 1 Muncar tahun ajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara uji homogenitas pada populasi. Sebelum dilakukan uji homogenitas, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data nilai ulangan tersebut menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*.

Setelah mendapatkan dua sampel kelas dengan uji homogenitas yang sama kemudian akan ditentukan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu teknik dengan cara mengundi. Kelas kontrol sebagai kelompok yang menerima pembelajaran secara konvensional dan kelas eksperimen sebagai kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan media gambar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan metode angket. Analisis data motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket ARCS dilanjutkan dengan Analisis Kovarian (ANAKOVA) dengan motivasi awal siswa sebagai kovariat. Sedangkan hasil belajar siswa ranah kognitif diuji dengan menggunakan Analisis Kovarian (ANAKOVA) dengan kemampuan awal siswa sebagai kovariat. Kemampuan awal siswa diukur dengan menggunakan *pre-test* sedangkan kemampuan akhir siswa diukur dengan menggunakan *post-test*.

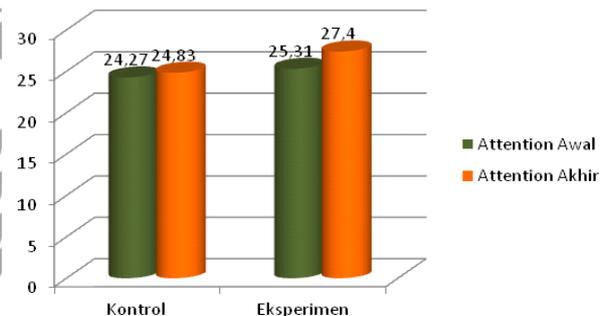
Begitu juga dengan hasil belajar ranah afektif siswa dianalisis dengan menggunakan uji ANAKOVA yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan media gambar terhadap hasil belajar ranah afektif. Untuk membantu analisis digunakan paket analisis komputer

program SPSS for windows versi 18.0.

Hasil Penelitian

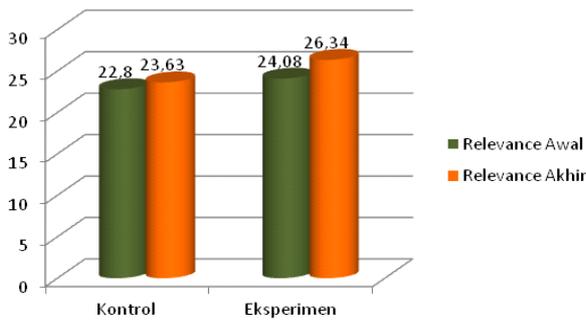
1. Hasil Motivasi Angket ARCS (*Attention, Relevance, Confidence dan Satisfaction*)

Aspek *Attention* (perhatian) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap nilai *Attention* (perhatian) siswa dengan nilai probabilitas (p) < 0,05 ($0,003 < 0,05$). Rerata awal aspek *Attention* (perhatian) pada kelas eksperimen sebesar 25,31 meningkat menjadi 27,4 dengan rerata selisih sebesar 2,08. Rerata awal aspek *Attention* (perhatian) pada kelas kontrol sebesar 24,27 meningkat menjadi 24,83 dengan rerata selisih sebesar 0,55. Hasil peningkatan motivasi siswa aspek *Attention* (perhatian) kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1.



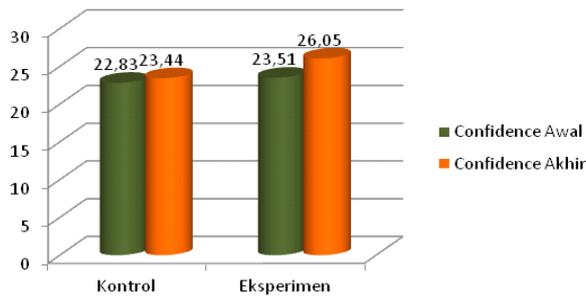
Gambar 1. Histogram peningkatan motivasi siswa aspek *Attention* (perhatian) kelas kontrol dan kelas eksperimen

Aspek *Relevance* (keterkaitan) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap nilai *Relevance* (keterkaitan) siswa dengan nilai probabilitas (p) < 0,05 ($0,004 < 0,05$). Rerata awal aspek *Relevance* (keterkaitan) pada kelas eksperimen sebesar 24,08 meningkat menjadi 26,34 dengan rerata selisih sebesar 2,25. Rerata awal aspek *Relevance* (keterkaitan) pada kelas kontrol sebesar 22,80 meningkat menjadi 23,63 dengan rerata selisih sebesar 0,83. Hasil peningkatan motivasi siswa aspek *Relevance* (keterkaitan) kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 2.



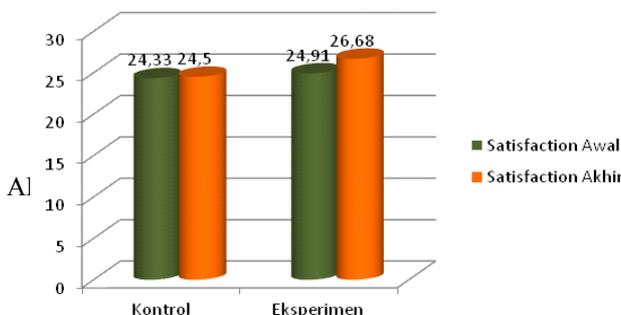
Gambar 2. Histogram peningkatan motivasi siswa aspek *Relevance* (keterkaitan) kelas kontrol dan kelas eksperimen

Aspek *Confidence* (percaya diri) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap nilai *Confidence* (percaya diri) siswa dengan nilai probabilitas $(p) < 0,05$ ($0,003 < 0,05$). Rerata awal aspek *Confidence* (percaya diri) pada kelas eksperimen sebesar 23,51 meningkat menjadi 26,05 dengan rerata selisih sebesar 2,54. Rerata awal aspek *Confidence* (percaya diri) pada kelas kontrol sebesar 22,83 meningkat menjadi 23,44 dengan rerata selisih sebesar 0,61. Hasil peningkatan motivasi siswa aspek *Confidence* (percaya diri) kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Histogram peningkatan motivasi siswa aspek *Confidence* (percaya diri) kelas kontrol dan kelas eksperimen

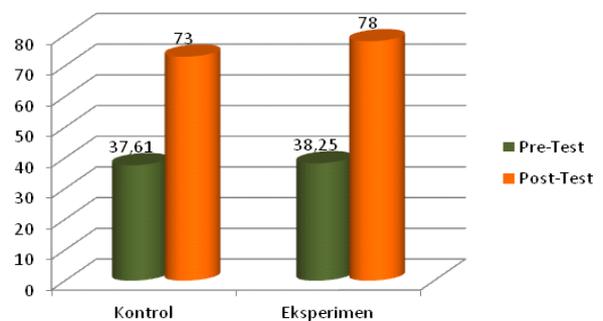
Aspek *Satisfaction* (kepuasan) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap nilai *Satisfaction* (kepuasan) siswa dengan nilai probabilitas $(p) < 0,05$ ($0,002 < 0,05$). Rerata awal aspek *Satisfaction* (kepuasan) pada kelas eksperimen sebesar 24,91 meningkat menjadi 26,68 dengan rerata selisih sebesar 1,77. Rerata awal aspek *Satisfaction* (kepuasan) pada kelas kontrol sebesar 24,33 meningkat menjadi 24,5 dengan rerata selisih sebesar 0,16. Hasil peningkatan motivasi siswa aspek *Satisfaction* (kepuasan) kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Histogram peningkatan motivasi siswa aspek *Satisfaction* (kepuasan) kelas kontrol dan kelas eksperimen

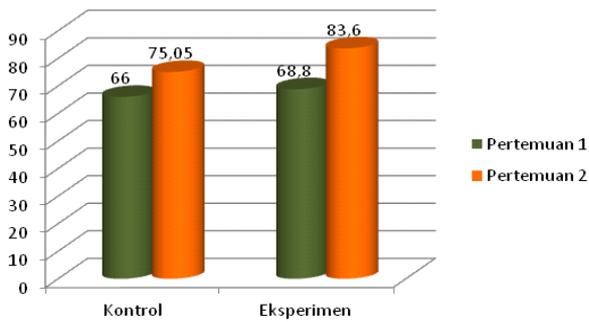
2. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis kovarian dan hasilnya $(p = 0,043)$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar memiliki selisih rerata nilai kognitif lebih besar dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 39,74 sedangkan selisih rerata kelas kontrol sebesar 35,38. Hasil peningkatan hasil belajar kognitif siswa berupa *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Histogram peningkatan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai afektif pertemuan 1 dan pertemuan 2 menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Data nilai afektif pertemuan 1 dan pertemuan 2 kemudian dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis kovarian dan hasilnya $(p = 0,003)$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar memiliki selisih rerata nilai afektif lebih besar dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 14,8 sedangkan selisih rerata kelas kontrol sebesar 9,05. Hasil peningkatan hasil belajar ranah afektif kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Histogram peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil uji korelasi antara motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi siswa, dapat diketahui bahwa ada hubungan antara peningkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi siswa ($p = 0,019$).

Pembahasan

Hasil penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan Media Gambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Muncar Tahun Ajaran 2013/2014)” yang dilaksanakan mulai tanggal 3 April – 12 Mei 2014 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket motivasi. Hasil belajar ranah kognitif siswa diukur dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif penilaiannya dilakukan oleh observer yang berjumlah 3 orang.

Aspek *Attention* (perhatian) diharapkan dapat menimbulkan minat yaitu kecenderungan untuk merasa tertarik pada pelajaran atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi tersebut [1]. Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar dapat menjadikan siswa merasa senang mengikuti pelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Siswa bisa saling berkomunikasi dengan teman-teman dalam pelajaran dan siswa tidak merasa malu untuk bertanya baik pada guru ataupun pada teman setiap ada kesempatan bertanya. Hal ini ditunjukkan pada waktu siswa mencari pasangan kartu index. Mereka saling berkomunikasi tanya jawab dengan teman sekelas tentang materi yang ada didalam kartu index. Hal ini menunjukkan adanya motivasi belajar siswa yakni berupa rasa senang terhadap pelajaran. Selain itu, siswa juga merasakan bahwa masih banyak hal-hal baru yang belum mereka ketahui dalam pelajaran biologi.

Berbeda dengan kelas kontrol yang siswanya kurang perhatian terhadap penjelasan guru. Strategi pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru kurang memberi motivasi terhadap siswa khususnya pada aspek *Attention*, dimana metode pembelajaran ceramah membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menyebabkan nilai *Attention* siswa di kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Aspek *Relevance* (keterkaitan) yaitu kesesuaian antara materi pelajaran yang disajikan dengan pengalaman pribadi siswa. *Relevance* (keterkaitan) menunjukkan adanya hubungan materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila mereka menganggap bahwa apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan diri siswa atau bermanfaat langsung secara pribadi dalam kehidupan sehari-hari siswa [4].

Motivasi aspek *Relevance* (keterkaitan) berkembang ketika mereka mendapatkan kartu index dan harus mencari pasangan mereka dalam waktu 3 menit. Di dalam kartu index dilengkapi dengan media gambar yang disajikan secara menarik dan *full color*. Dengan adanya media gambar maka siswa akan terbantu untuk bisa menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Apalagi materi yang dibahas adalah Sistem Indra Manusia yang sangat berguna dan berhubungan dengan kehidupan nyata siswa seperti organ mata, telinga, kulit, lidah dan hidung. Maka dengan adanya gambar-gambar tadi siswa akan terdorong untuk bisa menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dengan begitu siswa akan termotivasi khususnya dalam aspek *Relevance* (keterkaitan).

Aspek ketiga yaitu *Confidence* (percaya diri), siswa memiliki rasa percaya diri dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat menumbuhkan tekad yang kuat untuk berprestasi di dalam kelas. Bukti siswa memiliki rasa percaya diri dan optimis yang tinggi yaitu ketika kegiatan tanya jawab antar pasangan. Mereka saling antusias dan bersemangat untuk saling memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Hal itu karena siswa sudah yakin bahwa kartu soal dan kartu jawaban yang mereka cari sudah cocok. Selain itu dengan cara berpasangan maka mereka akan memiliki rasa kepercayaan diri yang lebih besar bahwa kartu soal dan kartu jawaban mereka sudah benar. Sehingga pada saat proses tanya jawab antar pasangan semua siswa percaya diri bisa bertanya dan menjawab dengan benar. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada aktivitas lain yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu nilai motivasi aspek *Confidence* (percaya diri) kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar juga dapat meningkatkan motivasi siswa aspek *Satisfaction* (kepuasan) karena siswa yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan simbol bintang begitu juga pasangan kelompok yang tercepat menemukan pasangan kartu index akan mendapatkan simbol bintang yang nantinya dapat ditambahkan pada nilai tugas yang lain. Dengan begitu para siswa akan merasa puas. Jika mereka sudah merasa puas maka akan memunculkan motivasi yang dapat menggerakkan siswa untuk berbuat positif misalnya belajar lebih rajin. Berbeda dengan kelas kontrol, siswa yang berprestasi tidak mendapatkan poin atau penghargaan apapun. Sehingga motivasi siswa aspek *Satisfaction* (kepuasan) tidak dapat muncul dan akhirnya semangat siswa untuk belajar tidak

dapat terwujud. Oleh karena itu nilai motivasi aspek *Satisfaction* (kepuasan) siswa kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen proses pembelajarannya terdapat unsur permainan. Siswa bisa belajar sambil bermain. Sehingga dapat mengurangi rasa kebosanan siswa dalam menerima suatu materi pelajaran. Selain itu di kelas eksperimen terdapat proses saling bekerja sama antar siswa dalam mencari pasangan kartu index. Dengan begitu akan terjadi interaksi dan komunikasi antar siswa baik siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar, suasana di dalam kelas eksperimen menjadi menyenangkan dan semua siswa bisa berpartisipasi aktif dalam mencari pasangan kartu index.

Media gambar juga memberikan pengaruh terhadap nilai kognitif siswa. Hal ini karena dengan adanya media gambar maka pikiran yang abstrak di dalam diri siswa menjadi konkrit. Media gambar dapat memperjelas materi dan disajikan secara *full color*. Dengan begitu siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yaitu belajar tentang materi Sistem Indra Manusia. Jika siswa sudah ada perasaan dan tergerak melakukan sesuatu maka akan tercipta suatu motivasi belajar. Motivasi belajar inilah yang akan menjaga semangat siswa dalam belajar. Dengan adanya semangat belajar yang tinggi maka diharapkan hasil belajar ranah kognitif juga bisa meningkat. Oleh karena itu hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Begitu juga dengan hasil belajar ranah afektif, strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar juga memberikan pengaruh yang signifikan. Rata-rata hasil belajar siswa ranah afektif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini disebabkan siswa kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa ditunjukkan melalui sikap perhatian, disiplin, tanggung jawab, mengemukakan pendapat dan toleransi.

Dalam menemukan pasangan kartu index waktunya dibatasi dan jika tidak dapat menemukan pasangan kartu index akan mendapatkan sanksi individu. Hal itu akan mendidik siswa untuk lebih disiplin terhadap waktu dan tanggung jawab siswa. Kemudian pada saat proses tanya jawab setiap siswa diwajibkan untuk bertanya dan menjawab soal dari pasangan lain. Sehingga akan mendidik siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat dan menumbuhkan rasa toleransi antar siswa jika ada perbedaan pendapat. Sedangkan siswa kelas kontrol cenderung lebih pasif jika dibandingkan kelas eksperimen. Siswa kelas kontrol menunjukkan sikap kurang memperhatikan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi aspek afektif siswa.

Peningkatan motivasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa. Sehingga semakin besar

motivasi yang dimiliki seorang siswa untuk belajar, maka hal itu juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan mereka dapatkan. Hal itu karena motivasi merupakan penggerak atau pendorong untuk melakukan tindakan tertentu. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh (Sanjaya, 2010:249).

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar juga bisa diterapkan dalam kurikulum 2013. Hal itu karena strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat mendorong dan menginspirasi siswa untuk mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran. Selain itu strategi pembelajaran *Index Card Match* juga bisa membentuk karakter seperti perhatian, tanggung jawab, disiplin, mengemukakan pendapat dan toleransi. Kesemuanya itu ditunjukkan saat siswa melakukan permainan. Kurikulum 2013 selain menekankan pada aspek karakter juga menekankan pada pendekatan saintifik. Untuk mengimplementasikan itu strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah, dengan begitu akan terciptalah suasana belajar yang menekankan pendekatan saintifik.

Kesimpulan dan Saran

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap motivasi aspek *Attention* ($p = 0,003$), *Relevance* ($p = 0,004$), *Confidence* ($p = 0,003$) dan *Satisfaction* ($p = 0,002$). Selain itu strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar juga berpengaruh signifikan ($p = 0,043$) terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah afektif ($p = 0,003$) siswa kelas XI IPA semester genap SMA Negeri 1 Muncar tahun ajaran 2013/2014.

Saran dalam penelitian ini yaitu apabila ingin menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan media gambar sebaiknya persiapan dilakukan dengan baik. Persiapan yang bisa dilakukan misalnya melakukan uji coba strategi pembelajaran *Index Card Match* pada kelas yang akan digunakan dan pengelolaan siswa di kelas harus dipersiapkan dengan matang serta tidak lupa juga pengaturan waktunya harus lebih baik lagi karena sintak atau langkah-langkah dari strategi pembelajaran *Index Card Match* ini cukup banyak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak ibu dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi dan juga kepada pihak SMA Negeri 1 Muncar yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan dan bantuannya selama penelitian dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- [1] Abidin, M. Z. 2012. Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli. [serial online]. <http://www.masbied.com/2012/02/21/pengertian-hasil-belajar-menurutpara-ahli/>. [05 juli 2014].
- [2] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Handayani, S dan Sapir. 2009. Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Hasil Belajar dan Respon Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Malang. [serial online]. <http://fe.um.ac.id/wpcontent/uploads/2010/03/SRI-HANDAYANI-revisi.pdf>. [05 juli 2014].
- [4] Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [5] Triluqman, H. 2007. Belajar dan Motivasinya. [serial online]. <http://heritl.blogspot.com>. [05 juli 2014].
- [6] Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

