## **JURNAL**

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH (ICM) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR DUA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SEJARAH UANG DAN PENGGUNAANYA PADA SISWA KELAS III SDN TIRON 1 TAHUN AJARAN 2016/2017

The Influence of Index Card Match (ICM) Learning Model Supported by Two Dimensional Drawing Media to The Ability to Identify The History of Money and Its Use in Students of Class IV SDN Tiron 1 Academic Year 2016/2017



## Oleh:

NAMA: MOH. RIDLO DWI ABDILLAH NPM: 13.1.01.10.0388

## Dibimbing oleh:

- 1. Drs. Darsono, M.Kom.
- 2. Dr. Subardi Agan, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI TAHUN 2017



# SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

## Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: MOH. RIDLO DWI ABDILLAH

NPM

: 13.1.01.10.0388

Telepun/HP

: 085785571163

Alamat Surel (Email)

: ridlodwi@gmail.com

Judul Artikel

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH (ICM) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR DUA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SEJARAH UANG DAN PENGGUNAANYA PADA SISWA KELAS III SDN TIRON 1 TAHUN AJARAN 2016/2017

Fakultas - Program Studi

: FKIP - PGSD

Nama Perguruan Tinggi

: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Alamat Perguruan Tinggi

: Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Kediri

## Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
- b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 25 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
*1000	200	Rump
Drs. Darsono, M.Kom.	Dr. Subardi Agan, M.Pd.	Moh. Ridlo Dwi Abdillah
NIDN. 0710016401 (	NIDN.0703046001	NPM. 13.1.01.10.0388



# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH (ICM) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR DUA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SEJARAH UANG DAN PENGGUNAANYA PADA SISWA KELAS III SDN TIRON 1 TAHUN AJARAN 2016/2017

MOH. RIDLO DWI ABDILLAH
13.1.01.10.0388
FKIP – PGSD
Ridlodwi@gmail.com

Pembimbing I: Drs. Darsono, M.Kom. Pembimbing II: Dr. Subardi Agan, M.Pd. UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

### **ABSTRAK**

**MOH. RIDLO DWI ABDILAH:** Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Didukung Media Gambar Dua Dimensi terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sejarah Uang dan Penggunaanya pada Siswa Kelas III SDN Tiron 1 Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa, pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada guru. Akibatnya suasana kelas menjadi pasif dan membosankan. Permasalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) didukung media gambar dua dimensi.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya pada siswa kelas III A SDN Tiron 1 yang diberi perlakkuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) didukung media gambar dua dimens? (2) Bagaimana kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya pada siswa kelas III B SDN Tiron 1 yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) tanpa didukung media gambar dua dimensi? (3) Adakah pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) didukung media gambar dua dimensi terhadap kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya pada siswa kelas III A SDN Tiron 1 tahun ajaran 2016/2017?

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Tiron 1, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal uarain. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Sebelum dilakukan uji t dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) didukung media gambar dua dimensi pada siswa kelas III A SDN Tiron 1 mencapai KKM. (2) Kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) tanpa didukung media gambar dua dimensi pada siswa kelas III B SDN Tiron 1 di bawah KKM (3) Ada pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) didukung media gambar dua dimensi terhadap kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya pada siswa kelas III A Tiron 1 tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Index Card Match (ICM), Media Gambar Dua Dimensi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

## I. LATAR BELAKANG

"Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka" (Syah, 2013:1).

**Terkait** dengan pelaksanaan pendidikan di Indonesia, progam pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh baik pendidikan formal maupun informal.

Dalam pendidikan mencakup berbagai mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki peran penting dalam kehidupan seharihari.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III A SDN Tiron 1 menunjukan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada ujian tengah semester satu tahun ajaran 2016/2017 masih rendah, dari 24 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (70) sebanyak 9 siswa sedangkan yang di bawah KKM (70) ada 15 siswa. Hal tersebut didasari oleh masih dilakukanya proses pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dan menimbulkan kebosanan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dialami ketika pembelajaran IPS adalah model-model pembelajaran. dengan Model pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menghilangkan rasa kebosanan pada siswa serta dapat mengembangkan kreatif siswa dalam proses belajar. Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Index Card Match (ICM). Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk menarik perhatian dan membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menambahkan media pembelajaran salah satunya yang dapat digunakan adalah media gambar dua dimensi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti perlu mengadakan suatu penelitian tentang judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN **INDEX** CARD MATCH (ICM) DIDUKUNG MEDIA DUA **GAMBAR DIMENSI TERHADAP** KEMAMPUAN **MENGIDENTIFIKASI SEJARAH UANG** DAN **PENGGUNAANYA** PADA SISWA KELAS III SDN TIRON 1 TAHUN AJARAN 2016/2017



## II. METODE

penelitian Metode digunakan untuk menguji suatu hipotesis. Melalui penelitian diharapkan dapat memperoleh bukti-bukti yang meyakinkan tentang pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain. Penelitian ini menggunakan eksperimen karena dengan metode tersebut penelitian metode dapat kemungkinan menyelidiki saling berhubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data secara langsung dapat dihitung, dan dapat diperoleh dari nilai-nilai siswa sehingga dapat memudahkan dalam penarikan kesimpulan secara tepat.

Dalam penelitian ini sekolah yang ditetapkan sebagai tempat penelitian adalah SDN TIRON I, Kecamatan Banyakan , Kabupaten Kediri. Dalam penelitian ini kelas yang ditetapkan sebagai tempat penelitian adalah kelas III yang berjumlah 50 siswa yang akan dibagi menjadi:

Kelas kontrol = 26 siswa

Kelas eksperimen = 24 siswa

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel diteliti secara tepat. Untuk yang menentukan validitas. peneliti menggunakan rumus korelasi product momen dengan angka kasar. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut: Keterangan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Rxy : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah peserta tes

ΣX2 : Jumlah kuadrat skor butir soal

 $\Sigma Y$ : Jumlah skor total

ΣXY: Jumlah hasil kali skor butir soal

ΣX :Jumlah skor butir soal

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

 Berdasarkan hasil analisis pada kelas eksperimen. Hasi penelitian dari 24 siswa menghasilkan nilai rata-rata 79,79 dengan standar deviasi 12,978 dan standar eror 2,649. Selanjutnya diperoleh t hitung yaitu 3,696, t tabel

simki.unpkediri.ac.id



- diperoleh df= n-1= 24-1= 23, sig (2tailed) 0,001. Perbedaan nilai ratarata (mean difference) sebesar 9,792 dan perbedaan berkisar antara 4,31 sampai 15,27. Dengan demikian nilai Sig dibanding dengan 5% (0,05) yaitu Sig < 0.05 yaitu 0.001 < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya yang diberi menggunakan perlakuan model pembelajaran Index Card Match (ICM) didukung media gambar dua dimensi pada siswa kelas III A SDN Tiron 1 mencapai KKM.
- 2. Berdasarkan hasil analisis pada kelas kontrol. Hasil penelitian dari 26 siswa mengasilkan nilai rata-rata 66,54 dengan standar deviasi 14,681 dan standar eror 2,879. Selanjutnya diperoleh t hitung yaitu -1,202 t tabel diperoleh df= n-1= 26-1= 25, Sig (2tailed) 0,241. Perbedaan nilai ratarata (mean difference) sebesar -3,462 dan perbedaan berkisar antara -9,39 sampai 2,47. Dengan demikian nilai Sig dibandingkan dengan 5% (0,05) yaitu Sig > 0.05 yaitu 0.241 > 0.05maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jadi disimpulkan dapat bahwa

kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) tanpa didukung media gambar dua dimensi pada siswa kelas III B SDN Tiron 1 di bawah KKM.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

3. Berdasarkan hasil analisis uji t sampel bebas menunjukan rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu, kelas eksperimen 79,79 dan kelas kontrol 66,54. Jumlah siswa kelas eksperimen 24 siswa, sedangkan kelas kontrol sebanyak 26 siswa. Nilai Sig 0,001 (2-tailed), perbedaan nilai rata-rata (mean difference) sebesar 13,253 dan perbedaan sekitar antara 5,347 sampai 21,159. Dengan demikian nilai Sig dibanding dengan 5% (0,05) yaitu Sig < 0,05 yaitu 0,001 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Index Card Match (ICM) didukung media gambar dua dimensi terhadap kemampuan mengidentifikasi sejarah uang dan penggunaanya pada siswa kelas III A SDN Tiron 1.



## **Daftar Pustaka**

- Amalia. 2013. Peningkatan Kualitas
  Pembelajaran IPS Menggunakan
  Model Index Card Match pada Siswa
  Kelas IV Sekolah Dasar Negeri
  Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal.
  Skripsi PGSD FKIP Universitas
  Negeri Semarang. Tersedia:
  <a href="http://lib.unnes.ac.id">http://lib.unnes.ac.id</a>. diunduh Juni
  2016
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rieneka Cipta
- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitan Kuantitatif Komunikasi*, *Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta:

  Kencana Prenada Media Group
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Rusiyah. 2012. Peningkatan Penguasaan Materi Menjaga Keutuhan NKRI pada Mata Pelajaran PKn Melalui Media Gambar Dua Dimensi pada Siswa Kelas V SDN Slogo 1 Tanon Sragen Tahun Ajaran 2011-2012. Skripsi PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Tersedia: <a href="http://dglib.uns.ac.id">http://dglib.uns.ac.id</a> diunduh 25 Juni 2016
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. Jakarta: Prestasi Publisher
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo
  Persada

- Sadiman, Arif S. dkk. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori* & *Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulim 2015 (KTSP) dan Kurikulum 2013
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Dewan Pendidikan dan Komite Sekolah.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan
  Madani