

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MACTH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 03 BUKITTINGGI**

Amelia Ririn Sofia¹, Supratman Zakir²

^{1,2} Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil
Djambek (UIN) Bukittinggi

¹aririnsofia1605@gmail.com, ²supratman@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low Informatics learning outcomes of students at SMPN 3 Bukittinggi, which were influenced by teacher-centered learning practices. The conventional learning model caused students to be less active, rarely collaborate in groups, and have a limited understanding of concepts, which ultimately affected their learning outcomes. This study aimed to determine the effect of implementing the Index Card Match (ICM) learning model on the Informatics learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 3 Bukittinggi. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample was selected using the Simple Random Sampling technique and consisted of two classes, namely class VIII.4 as the experimental group and class VIII.5 as the control group. The research data were collected from the students' post-test scores in the Informatics subject. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through an independent sample t-test. The results showed that the data from both groups were normally distributed and homogeneous. The hypothesis testing yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.002, which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the implementation of the Index Card Match (ICM) learning model had a significant effect on the Informatics learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 3 Bukittinggi. The model was proven to enhance students' learning participation, collaboration, and conceptual understanding, leading to improved learning outcomes.

Keywords: Effect, Index Card Match (ICM) Learning Model, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Informatika siswa di SMPN 3 Bukittinggi yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, jarang bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki pemahaman konsep yang rendah sehingga berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VIII di SMPN 3 Bukittinggi. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik Simple Random Sampling, dengan dua kelas

sebagai sampel, yaitu kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui hasil post-test mata pelajaran Informatika. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VIII di SMPN 3 Bukittinggi. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, kerja sama dalam pembelajaran, serta pemahaman konsep yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM), Hasil Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas demi masa depan bangsa. Kemudian berdasarkan UU RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab 1 pasal (1).

Tantangan dalam bidang pendidikan yang dirasakan selama ini adalah sulitnya meningkatkan mutu pendidikan, sehingga usaha pemerintah dibidang pendidikan selalu diarahkan untuk menyempurnakan sistem pengajaran maupun materi pelajaran. Proses belajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah siswa secara

aktif mengambil dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan, karena proses belajar merupakan salah satu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Pembelajaran merupakan proses aktif siswa yang mengembangkan potensi dirinya, siswa dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga siswa mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang sehingga mendorong semangat siswa.

Dengan begitu untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan diperlukan guru profesional. Sebagai guru profesional tidak cukup hanya

memberi materi saja, tetapi juga diperlukan kreativitas dan inovasi dalam memberi materi pembelajaran guna untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dan sebaliknya jika model pembelajaran yang digunakan kurang efektif maka siswa akan mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang rendah terhadap materi yang disampaikan dan berdampak ke hasil belajar siswa

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka seorang guru harus pandai memilih model pembelajaran yang penggunaannya tidak membuat

siswa mudah bosan dan seorang guru harus bisa memberikan model pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran informatika merupakan salah satu ilmu dasar yang mendukung perkembangan ilmu lainnya serta ilmu yang sangat penting untuk dipelajari karena setiap hari manusia selalu menggunakan untuk kehidupan sehari-hari. Informatika adalah ilmu yang mempelajari tentang penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Di zaman sekarang mempelajari ilmu yang berkaitan dengan informatika sangat penting dipelajari karena sekarang semua serba digital.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 03 Bukittinggi. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 10 Februari 2026, yang dilakukan di SMPN 3 Bukittinggi tepatnya dikelas VIII yang sudah menggunakan kurikulum Merdeka terdapat permasalahan di beberapa kelas VIII yaitu berupa

aktivitas dan hasil belajar informatika yang rendah, metode ceramah yang diterapkan oleh guru informatika kurang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar informatika. Hal itu ditunjukkan dengan perhatian siswa terhadap pelajaran yang termasuk masih rendah. Saat diskusi kelompok berlangsung, 75% siswa berbincang-bincang dengan teman sebangku dan tidak membicarakan materi yang sedang dipelajari. Apabila guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, siswa cenderung diam dan saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara individu, siswa tidak dapat menjawab.

Hasil observasi juga diperkuat dengan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran informatika yaitu bersama Ibuk Rizki Amelia S.Pd. Hasil yang penulis dapatkan dari wawancara yaitu guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional dan belum menerapkan model pembelajaran yang baru sehingga menyebabkan masih kurangnya perhatian siswa

terhadap guru saat sedang menerangkan pelajaran, bahkan masih ada juga siswa yang tidak membuat tugas dan ada yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penulis juga memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa berupa nilai asesmen. Pada kurikulum Merdeka nilai asesmen diinterpretasikan melalui berbagai cara, seperti menggunakan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). KKTP yang telah ditetapkan oleh guru mata Pelajaran informatika di SMPN 3 Bukittinggi yaitu 70. Adapun data hasil asesmen II semester genap tahun ajaran 2025/2026 dalam mata Pelajaran informatika dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Asesmen
Kelas VIII Semester Genap TP
2025/2026 SMPN 3 Bukittinggi**

KK TP	Kel as	Jumla h Siswa	Nilai ≥ 70 Tunt as	Nilai < 70 Tidak Tuntas		
			Juml ah	%	Juml ah	%
70	VIII .1	32 siswa	22 sisw a	69 %	10 sisw a	31 %
70	VIII	32	14	44	18	56

	.2	siswa	sisw a	%	sisw a	%
70	VIII .3	32 siswa	13 sisw a	41 %	19 sisw a	59 %
70	VIII .4	32 siswa	22 sisw a	69 %	10 sisw a	31 %
70	VIII .5	31 siswa	26 sisw a	84 %	5 sisw a	16 %
70	VIII .6	31 siswa	13 sisw a	42 %	18 sisw a	58 %
	Ju mla h	190 siswa	110 sisw a	58 %	80 sisw a	42 %

*Sumber : Guru Informatika SMPN
3 Bukittinggi*

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai asesmen II siswa kelas VIII mata Pelajaran informatika dengan jumlah siswa 190 yang tuntas 110 orang dan siswa yang tidak tuntas 80 orang. Artinya masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena beberapa faktor salah satunya karena penerapan model pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan utama adalah rendahnya aktivitas, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat

menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi melalui penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM) yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Adalah model pembelajaran aktif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran yang terdiri dari dua kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam penerapan model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan ataupun jawaban yang didapatkan, setelah itu siswa diminta untuk mendiskusikan hasilnya didepan teman-teman ang lain. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan tidak monoton.

Pembelajaran Index Card Match merupakan suatu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan cara mencocokkan pasangan kartu yang berisi soal

dan jawaban.[9] Keunggulan dari model pembelajaran ICM yakni meningkatkan semangat saat proses pembelajaran, untuk melibatkan siswa dalam menerangkan materi pembelajaran, menumbuhkan lingkun pelajar yang baik yaitu membuat siswa menjadi lebih aktif, mampu menambah pemahaman siswa sehingga hasil belajar informatika mencapai derajat ketuntasan belajar, dan penilaian dapat dilakukan dengan mengamati. Dengan adanya penerapan model pembelajaran ini guna untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat saat belajar. Saat siswa merasa dilibatkan dalam pembelajaran maka siswa akan fokus hal ini membuat siswa menjadi mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga Siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang membutuhkan perhatian dan keaktifan. Selain meningkatkan keaktifan,

penggunaan model *Index Card Match* (ICM) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penerapan model ICM menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang aktif.

Dari penjelasan mengenai konsep model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ICM merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membuat peserta didik merasa terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan rasa pemahaman mengenai materi yang diajarkan oleh guru serta membuat suasana belajar dalam kelas yang menarik. Pemilihan model pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membuat pemahaman siswa menjadi meningkat. Sehingga guru khususnya pada mata pelajaran informatika dituntut untuk memiliki kemampuan memilih model pembelajaran selain konvensional salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Sehingga siswa

mampu berperan aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dipilih karena sejalan dengan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Yunita Appriyana, dkk yang hasilnya menunjukkan penerapan model *Index Card Match* (ICM) berpengaruh secara signifikan tuntas terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian Elfiana menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan kolaborasi siswa.

Dari uraian tentang hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) memiliki potensi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa tidak menjadi pasif. Meskipun demikian penerapan model pembelajaran ini harus disesuaikan juga dengan karakteristik siswa, materi pelajaran dan kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu diperlukannya penelitian lebih mendalam untuk mengetahui

pengaruh penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar siswa pada materi dan tingkat pendidikan tertentu.

Melalui model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif, hasil belajarnya meningkat, dan meningkatkan rasa bekerja sama dengan kelompok. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan proses pembelajaran informatika yang lebih aktif dan menarik siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar informatika siswa kelas VIII di SMPN 3 Bukittinggi

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VIII SMPN 3 Bukittinggi. Populasi penelitian berjumlah 190 siswa, dengan sampel dua kelas yang dipilih menggunakan teknik Simple Random Sampling,

yaitu kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan VIII.5 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes objektif berupa pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 32 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pembelajaran yang telah penulis lakukan di SMP N 3 Bukittinggi yang terdiri dari kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Data yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* setelah dilaksanakannya pembelajaran dikelas VIII.4 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.5 dengan jumlah 31

siswa sebagai kelas kontrol. Berikut penulis lampirkan hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.1 Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	32	48	36	84	65.56	10.821
Post-Test Eksperimen	32	55	40	95	76.09	13.304
Pre-Test Kontrol	31	56	32	88	65.03	15.422
Post-Test Kontrol	31	60	35	95	71.61	15.405
Valid N (listwise)	31					

Sumber : pengolahan data IBM Statistics v.32 for windows

Keterangan :

N= Jumlah Siswa

Minimum= Nilai terendah

Maximum= Nilai tertinggi

Mean= Rata-rata nilai siswa

Std.deviation= standar deviasi

Dilihat dari tabel diatas

bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen rata-rata mengalami peningkatan yaitu dari nilai *pretest* sebesar 65,56 dan pada nilai *posttest* menjadi 76,09 dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Sedangkan pada hasil belajar siswa kelas kontrol rata-rata nilai siswa yaitu dari nilai *pretest* 65,03 dan pada nilai *posttest* 71,61 dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah biasa. Data yang diolah dalam penelitian ini adalah nilai akhir(*posttest*) yang didapatkan dari hasil perhitungan rata-rata, standar deviasi dan variasi data nilai siswa dari kedua kelas yaitu kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol di SMP N 3 Bukittinggi.

Tabel 4.2 Nilai Kelas Eksperimen

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
40-50	3	9%
51-60	1	3%
61-70	5	16%
71-80	13	41%
81-90	8	25%
91-100	2	6%
Jumlah	32	100%

Tabel 4.3 Nilai Kelas Kontrol

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
30-40	1	3%
41-50	2	6%
51-60	7	23%
61-70	4	13%
71-80	7	23%
81-90	9	29%
91-100	1	3%
Jumlah	31	100%

Langkah mencari rata-rata, standar deviasi dan varians pada IBM SPSS *statistics v.32 for windows*.

1. Membuat variabel data pada variabel view

Buka aplikasi Spss statistics dan pilih variabel view – klik sel pertama – klik edit – insert variabel sunting variabel dengan konfigurasi.

2. Masukkan data nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data view. Arahkan aplikasi SPSS ke data view – inputkan data kasus pada kolom kelas eksperimen, kemudian kelas kontrol.

3. Mencari rata-rata, standar deviasi dan varians

Klik menu *annalyze* - *descriptive statistics* -

descriptives - masukkan variabel yang akan dianalisis kedalam kotak variabel – klik options – ceklis kotak *mean, std. deviation, dan variancs* - klik *continue* – klik ok

Dengan deskripsi data tersebut serta memperhatikan tabel, dapat dilihat bahwa rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat perbedaan nilainya. Selanjutnya untuk melihat apakah perbedaan tersebut cukup berpengaruh atau tidak maka kita perlu melakukan uji statistik.

Analisis Data

Data hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk memeberikan gambaran hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis diawali dengan melakukan uji statistik deskriptif untuk mengetahui nilai *range*, nilai *minimum*, nilai *maksimum*, *Std. devision*, dan *varians* dari data yang diperoleh. Sebelum lanjut ke tahap uji hipotesis, kita perlu melakukan uji terhadap data penelitian terlebih

dahulu yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Untuk menarik kesimpulan yang diambil dapat terbukti benar dan akurat, maka kita perlu melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji T.

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ini yaitu untuk mengetahui sebaran data hasil belajar informatika dari pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak, sehingga diperlukannya melakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics*

Tabel 4.4 Rekapitulasi uji normalitas data pretest dan posttest hasil belajar informatika kelas eksperimen dan kontrol

No	Data	Sig.(2-tailed)	α (5%)	Keterangan
1.	<i>Post-test</i> eksperimen	0,055	0,05	Normal
2.	<i>Post-test</i> kontrol	0,065	0,05	Normal

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS
Statistics v.32 for windows

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi

normal yang dapat dilihat dari nilai signifikansi atau probabilitasnya. Pedoman pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikasinya yaitu $< 0,05$ maka data tidak normal dan sebaliknya, jika nilai signifikasinya $> 0,05$, maka data dinyatakan normalitas. Nilai probabilitas atas nilai sig yang terdapat dari kedua data soal tes hasil belajar informatika yaitu nilai kelas eksperimen *posttest* $0,055 > 0,05$, maka kedua data tersebut dinyatakan normal

Dan pada kelas kontrol dapat kita lihat di tabel bahwa data terdistribusi normal yang dapat dilihat dari nilai signifikasinya atau probabilitasnya. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari kelas kontrol yaitu *posttest* $0,065 > 0,05$ maka kedua data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dilakukan uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah kedua skala ukuran memiliki karakter yang sama atau tidak. Dengan pengambilan keputusan berdasarkan pedoman apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen dan apabila nilai signifikasinya $> 0,05$ maka data

dinyatakan homogen. Uji homogen ini dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics*

Langkah-langkah melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS yaitu:

1. Buka aplikasi SPSS
2. Pilih variabel view isikan pada tabel awal hasil dan kelas, kemudian di baris label tulis kembali hasil belajar informatika, dan pada kelas tambahkan pada kolom values yang kedua buat 1 kelas eksperimen dan 2 kelas kontrol
3. Pada data view masukkan nilai test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kontrol, dan masukkan juga kode pada bagian kolom responden.
4. Kemudian klik *analyze – compare means dan proportions – one way anova*
5. Masukkan variabel pada kolom *dependent list*, misalnya tes awal dan tes akhir
6. Masukkan variabel responden pada kelompok dan faktor
7. Klik options lalu centang *homogeneity of variance test –*

klik oke

Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji
Homogenitas Data Pretest dan
Posttest Hasil Belajar
Informatika Kelas Eksperimen dan
Kontrol

Hasil Belajar Siswa	Level Statistic	α (5%)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Besed on Mean	1,087	0,05	0,301	Homogenitas

Sumber: pengolahan data IBM SPSS Statistics

Berdasarkan tabel output diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasinya (sig) besed on mean yaitu sebesar $0,301 > 0,05$, sehingga varian posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol dinyatakan homooogen.

A. Uji Hipotesis

Tujuan dilakukannya uji hipotesis adalah untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Pengambilan keputusan uji hipotesis berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikasinya $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya secara parsial variabel independen

tersebut tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen.

- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya secara persial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 65,56 dengan jumlah responden 32 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 65,03 dengan jumlah responden 31 siswa dan jelas terlihat adanya perbedaan namun tidak jauh sebelum diberikannya perlakuan. Kemudian setelah dilakukannya *treatmen*/perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga diperoleh hasil nilai *posttest* dengan nilai rata-rata 76,09 pada kelas eksperimen dengan jumlah responden 32 siswa, dan nilai rata-rata 71,61 pada kelas kontrol dengan jumlah responden 31 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) berpengaruh terhadap hasil belajar informatika

siswa SMP N 3 Bukittinggi. Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VIII SMPN 3 Bukittinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ICM dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ICM dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa tidak hanya menerima materi dari guru akan tetapi juga terlibat aktif dalam menemukan dan memahami informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa siswa dapat meningkatkan pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain serta lingkungan. Pada pembelajaran ICM siswa diminta untuk mencari pasangan

kartu, kemudian berinteraksi dan bekerja sama dengan kelompok. Teori konstruktivisme juga menjelaskan bahwa siswa lebih memahami materi ketika mereka diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga peningkatan pada hasil belajar kelas eksperimen dapat disimpulkan sebagai hasil dari keterlibatan siswa dalam meningkatkan pengetahuannya melalui pembelajaran *Index Card Match*.

Selanjutnya diperkuat juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani Wahyuningtyas dan Zulherman yang memperoleh hasil Uji-T adanya pengaruh model pembelajaran ICM terhadap hasil belajar IPA dengan kategori pengaruh yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran ICM tidak hanya dapat diterapkan disatu mata pelajaran saja, tetapi dapat digunakan diberbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang *Index Card Match* yang dilakukan di SMPN 3 Bukittinggi dapat dikatakan sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam beberapa penelitian diatas. Artinya penerapan model pembelajaran ICM

dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan siswa, bekerja sama dan dapat membantu guru untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan dalam BAB I, maka hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VIII smp negeri 03 bukittinggi, dapat ditarik kesimpulan bahwa “ terdapatnya pengaruh penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VIII di SMP N 3 Bukittinggi”. Hal ini sudah dibuktikan sesuai dengan analisis data hasil belajar yaitu nilai Sig. (2-tailed) Adalah sebesar $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

G. Tarapanjang and v. O. Bano, “penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar di SMAN 1 Kahaungueti,” *quagga j. Pendidik. Dan biol.*, vol. 14, no.

2, pp. 175–182, 2022, doi: 10.25134/quagga.v14i2.5747.

S. Z. Nurda’Ali, “Implementasi metode pembelajaran *Index Card Match*,” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2018.

W. Susiloningsih, “Model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD pada mata kuliah Konsep IPS Dasar,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 57–66, 2016, doi: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>

R. N. K. Rambe, “Penerapan strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Tarbiyah*, vol. 25, no. 1, pp. 89–102, 2018, doi: <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>

F. Annisa and M. Marlina, “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik,” *Jurnal Basicedu*, vol. 3, no. 4, pp. 1047–1054, 2019, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>

M. Afandi, E. Chamalah, and O. P. Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang, Indonesia: UNISSULA Press, 2013.

- I. Mahmudi dan E. L. Nadhifah, "Peningkatan hasil belajar fiqh dengan strategi pembelajaran example non example siswi kelas 1 Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 1," *Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 1, hlm. 47–53, 2020.
- S. Rivai dan F. D. Mohamad, "Pengaruh penggunaan model pembelajaran think pair share pada terhadap hasil belajar siswa pada materi penyajian data kelas IV sekolah dasar," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 7, no. 2, hlm. 685, 2021, doi: 10.37905/aksara.7.2.685-712.2021.
- S. Sinaga, M. T. Lumbantobing, dan S. Sitohang, "Pengaruh penggunaan model pembelajaran index card match terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 3, no. 2, hlm. 382–390, 2023, doi: 10.47709/educendikia.v3i02.3054
- M. Amran, Yulia, dan N. A. Rusdianto, "Penerapan model pembelajaran index card match terintegrasi teknologi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Arawa," *Epistema: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2, hlm. 92–104, 2024.
- Y. Appriyana, A. Rijal, and C. D. Andita, "Penerapan model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 11 Lubuklinggau," *Journal of Elementary School (JOES)*, vol. 8, no. 2, pp. 235–243, 2025, doi: 10.31539/g9frkv93.
- E. Elfiana, "Penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa," *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 1–16, 2025, doi: 10.56013/alashr.v10i1.3781.
- A. S. Dakhi, "Peningkatan hasil belajar siswa," *Jurnal Education and Development*, vol. 8, no. 2, pp. 468–470, 2020.
- O. Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2012.
- D. Harefa, "Peningkatan strategi hasil belajar IPA fisika pada proses pembelajaran Team Gateway," *Jurnal Ilmiah Aquinas*, vol. 3, no. 2, pp. 161–186, 2020, doi: 10.54367/aquinas.v3i2.709.