

**ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *INDEX CARD MATCH* DALAM
PEMBELAJARAN *PKN* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA SDN 1 ANDONGREJO BLORA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Ahmad Fadil Irfani

3430900007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *INDEX CARD MATCH* DALAM PEMBELAJARAN *PKN* SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SDN 1 ANDONGREJO
BLORA

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Ahmad Fadil Irfani
3430900007

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II


Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd
NIK. 211314022


Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK. 211312012

Mengetahui,

Ketua Program Studi


Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK 211312012

”

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX
CARD MATCH DALAM PEMBELAJARAN PKN SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SDN 1 ANDONGREJO BLORA

Disusun Oleh

Ahmad Fadil Irfani

34301900007

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 27 Desember 2023 dan dinyatakan layak dan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd	()
NIK	: NIK 211315026	
Penguji 1	: Yulina Ismiyanti, S.Pd.,M.Pd	()
NIK	: NIK 211314022	
Penguji 2	: Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd	()
NIK	: NIK 211312012	
Penguji 3	: Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd	()
NIK	: NIK 211315025	

Semarang, 27 Desember 2023

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H.

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Fadil Irfani

NIM : 34301900007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul :

Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Dalam Pembelajaran PKN Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 6 SDN 1 Andongrejo Blora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain .

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 27 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Fadil Irfani

34301900007

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Tiga hal yang tidak bisa engkau gapai kembali, yaitu waktu, kesempatan, dan kenangan. Maka dari itu, manfaatkanlah hidup untuk berbuat kebaikan dan hal-hal yang positif (Abdul Hamid).
- “Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lain” (HR. Ahmad).
- *Keep strong, never give up, you never walk alone*

Persembahan :

- Kedua orang tuaku, adikku dan kakakku, dan saudara-saudara yang lain yang senantiasa memberikan dukungan, do'a, motivasi, dan bimbingannya sampai saya menyelesaikan skripsi ini.
- SDN 1 Andongrejo Blora yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
- Teman-teman seperjuanganku seangkatan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Almamaterku Universitas Islam Sultan Agung.

ABSTRAK

Ahmad Fadil Irfani. NIM : 34301900007. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Dalam Pembelajaran *PKN* Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa SDN 1 Andongrejo Blora. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Library Research*. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis jurnal atau kartikel karya ilmiah yang berhubungan dengan model pembelajaran *Index Card Match*. Instrument penelitian ini menggunakan observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh atau tidak dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* sangat layak dan cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* sebagai model pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Index Card Match*, Keaktifan Siswa

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa SDN 1 Andongrejo”. Tidak lupa juga shalawat beriring salam saya hadiahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan baik moril maupun materi secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan. Adapun persembahan berupa ucapan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Irfan Zuhri dan Ibu Laila Ulfa yang selama ini telah mendukung, merawat dan medo’akan serta mendidik saya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga memahami tanpa bantuan, doa dan bimbingan dari semua orang akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H, M.H, selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., MPd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing
4. Yulina Ismiyanti S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberi arahan dan evaluasi.

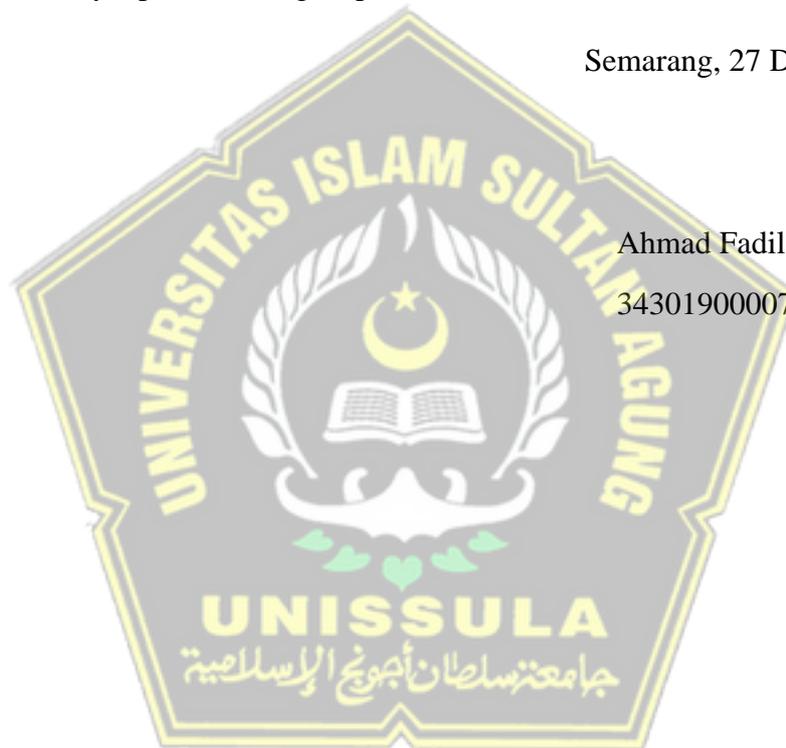
5. Sege nap jajaran dosen dan staff prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang banyak membantu dan memotivasi.
6. Dan seluruh pihak yang membantu yang tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya dan dengan segala kerendahan hati mengharapkan kritik dan saran membangun. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Semarang, 27 Desember 2023

Ahmad Fadil Irfani

34301900007



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
A. Desain Penelitian.....	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
C. Sumber Data Penelitian.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
E. Instrumen Penelitian.....	19
F. Teknik Analisis Data.....	23
G. Penguji Keabsahan Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26

A. Deskripsi Hasil Penelitian	26
B. Pembahasan	30
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	34
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN.....	39



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar observasi Kinerja Guru Menggunakan Strategi *Index Card Match*20

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Strategi *Index Card Match*22

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa dan Kinerja Guru dalam (%)..23

Tabel 4.1 Data siswa sebelum menggunakan model *Index Card Match*.....28

Tabel 4.2 Data siswa sesudah menggunakan model *Index Card Match*.....29



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. (Dewi, 2020) Proses pendidikan harus diimplementasikan dengan proses pembelajaran sebab dalam proses belajar itulah terjadinya perubahan tingkah laku yang ditandai dengan perubahan pengetahuan yang semula tidak tahu menjadi tahu, yang semula tidak mengerti menjadi mengerti.

Namun, salah satu hal yang menjadi topik pembahasan dalam bidang pendidikan adalah masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Artinya, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia belum mencapai hasil yang diinginkan. Padahal, pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui penyelenggaraan pendidikan, diharapkan dapat mencetak manusia yang memiliki kemampuan dalam melaksanakan perannya di masa yang akan datang. (Nababan, 2016) Namun, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tersebut tergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya yaitu meningkatkan proses pembelajarannya. (Dara, 2016) Proses pembelajaran harus perlu adanya komunikasi antara siswa dengan pendidik. Hal ini bisa meningkatkan keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu komponen yang selama ini sering di tuding sebagai pihak yang paling bertanggung jawab terhadap kualitas pendidikan adalah guru. Sehingga, tidak mengherankan apabila banyak pihak yang menaruh harapan

besar terhadap guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan mengingat bahwa kualitas pendidikan sangat menentukan mutu kehidupan bangsa. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menjadi seorang guru yang profesional bukanlah hal yang mudah dan tidak pula diperoleh dari proses yang singkat. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh guru/pendidik, tetapi juga peran siswa yang sangat penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. (Hudiono, 2013)

Namun, salah satu kompetensi guru yang disinyalir masih kurang adalah kompetensi dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar, karena selama ini pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi pasif. Padahal guru sebagai fasilitator pembelajaran harus dapat melakukan sesuatu yang kreatif agar dapat menciptakan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga diharapkan dapat terjadi peningkatan pada hasil belajarnya.

Untuk itu, dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya kreatif guru dalam proses pembelajaran adalah mencari gagasan-gagasan baru atau ide-ide baru dengan mencoba bermacam-macam metode pembelajaran dan mengupayakan penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran. (Widayat, 2016) Dengan demikian, salah satu upaya dalam memperbaiki mutu pembelajaran adalah dengan dilakukannya perubahan dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Kewargaegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Materi pembahasan dalam pelajaran PKn yang banyak memuat fakta dan konsep membuat pelajaran ini bersifat teoritis sehingga semakin membuat pelajaran PKn terlihat membosankan. (Rosa, 2019) PKn adalah nalar bukan kemampuan menghafal. Sebab, penekanan berlebihan pada kegiatan menghafal menyebabkan siswa tidak tertarik pada pelajaran PKn. Disamping itu, meskipun telah disadari bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan

kreatifitas guru serta keterlibatan siswa secara aktif, namun kenyataan tidaklah demikian. Hasil penelitian menggambarkan bahwa kurangnya variasi metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang menempatkan siswa pada posisi pasif, sehingga siswa lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan sehingga siswa kurang mendapat pengalaman belajarnya.

Dengan demikian, kondisi pembelajaran yang selama ini dilakukan berlangsung dengan suasana kaku dengan kegiatan siswa yang hanya sekedar duduk, mencatat dan menghafal sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran PKn. Kondisi tersebut tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn, sehingga potensi siswa tidak dapat tergali dengan baik yang berujung pada hasil akhir yang dicapai siswa tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merumuskan cara pemecahan masalahnya yaitu dengan merancang pembelajaran aktif agar dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn. Karena jika siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran PKn diharapkan siswa lebih menguasai kompetensi yang diharapkan. Upaya pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan yaitu melakukan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. (Sari, 2019) Dalam pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, sehingga akan terjadi interaksi siswa yang lebih intensif. Sedangkan, metode *Index Card Match* menurut Mel Silberman adalah “cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang

materi pelajaran. Ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas”. Dengan demikian, siswa tidak akan merasa jenuh karena pembelajaran yang diharapkan membuat mereka tidak selalu duduk ditempat duduknya melainkan dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan temannya. Berdasarkan latar belakang diatas, dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* dalam pembelajaran Pkn sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa SDN Andongrejo 1 Blora.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan Uraian diatas dapat dikemukakan bahwa penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian – penelitian terdahulu seperti jurnal-jurnal yang berhubungan dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah bahwa “Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran Pkn terhadap keaktifan siswa SDN 1 Andongrejo ?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu “Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran Pkn agar dapat meningkatkan keaktifan siswa SDN 1 Andongrejo.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam dunia pendidikan berupa teori yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *index card match* dapat diterapkan untuk membentuk karakter siswa SD.

2. Manfaat Praksis

a. Bagi siswa : Memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif dalam proses berjalannya pembelajaran.

- b. Bagi Guru : Menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan serta guru dapat menguasai model pembelajaran yang bervariasi.
- c. Bagi Sekolah : Bisa ditetapkan menjadi bakal masukan untuk menambahkan minat belajar peserta didik sehingga dampak studi peserta didik dapat meningkat.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Latar Belakang Masalah

1. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, ras, atau suku yang berbeda. Sedangkan menurut Rusman, *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil, umumnya 4-5 orang. Lebih lanjut, Johnson menjelaskan bahwa belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok belajar tersebut. (Prabowo, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar siswa dalam kelompok yang akan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan bersama secara kelompok. Jadi, strategi pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk saling menghargai satu sama lain dan melatih kekompakan siswa untuk bekerja sama dalam sebuah tim.

b. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada kerja sama dalam kelompok yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif itu sendiri. Tujuan tercapainya pembelajaran kooperatif tidak hanya kemampuan penguasaan materi pembelajaran saja, akan tetapi meliputi hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan social berupa kerja

sama kelompok. (Marliah, 2022) Berikut adalah karakteristik pembelajaran kooperatif :

1. Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.
 2. Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi tiap kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga saling mengetahui siapa yang membutuhkan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.
 3. Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnis dan sebagainya sehingga saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.
 4. Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok.
 5. Keterampilan social yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.
 6. Pada saat pembelajaran kooperatif berlangsung, guru melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama anggota kelompok.
 7. Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
 8. Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas, tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai).
- c. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kinerja dalam tugas akademik serta memberikan

peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja sama satu sama lain dan belajar satu sama lain. Menurut Johnson, pembelajaran kooperatif bertujuan memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun secara berkelompok. (ikrom, 2021)

d. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Terdapat lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Prinsip ketergantungan positif : dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan pada kelompok tersebut.
2. Tanggung jawab perseorangan : setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka : memberikan kesempatan yang luas pada setiap anggota kelompok berinteraksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi : melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dengan anggota kelompok.
5. Evaluasi proses kelompok : menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar kedepannya bisa bekerja sama lebih efektif.

2. Model pembelajaran *Index Card Match*

a. Pengertian *Index Card Match*

Model pembelajaran tipe *index card match* (ICM) adalah metode atau cara belajar siswa yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan diri sendiri atau gagasan orang lain dengan cara mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya melalui teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban. (Winarni, 2019) Model

pembelajaran kooperatif tipe index card match berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan sebelumnya, menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

b. Tujuan model *Index Card Match*

Adapun tujuan model *Index Card Match* ini adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Selain tujuan diatas *Index Card Match* juga digunakan untuk mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya dan cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. (Lestari, 2022)

c. Fungsi model *Index Card Match*

Fungsi Model *Index Card Match* adalah sebagai berikut :

1. Agar siswa lebih cermat dalam pembelajaran.
2. Siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi
3. Siswa tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.
4. Siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran.

d. Langkah-langkah proses pembelajaran dengan model *Index Card Match*

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut :

1. Guru membuat kartu sebanyak jumlah siswa, membuat 30 buah kartu, dari kartu tersebut 15 berisi pertanyaan dan 15 lagi berisi jawaban.
2. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana penggunaan model pembelajaran *Index Card Match*, dan menjelaskan sedikit tentang akhlaq tercela.

3. Guru membagi kartu kepada siswa, sehingga masing-masing siswa mendapatkan satu kartu yang berisi soal dan jawaban.
 4. Guru menyuruh siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang sesuai dengan nomor yang tertera dalam kartu tersebut.
 5. Setelah menemukan pasangannya, guru menyuruh siswa untuk duduk berdekatan, mintalah setiap asangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara yang keras kepada teman-teman lainnya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
 6. Kemudian diadakan evaluasi diakhir pertemuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*, dengan memberikan pertanyaan yang tidak jauh beda dengan yang ada di dalam kartu.
- e. Kelebihan dan Kekurangan *Index Card Match*

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Index Card Match*.

Setiap strategi pembelajaran, model pembelajaran, ataupun metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk model pembelajaran *Index Card Match*. Menurut Marwan menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut:"

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Marwan Menyatakan bahwa kekurangan model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- 1) “Guru harus meluangkan waktu yang lebih.”
- 2) “Lama untuk membuat persiapan.”
- 3) “Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.”
- 4) “Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah”.

3. Pembelajaran PKn

a. Pengertian pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik. Menurut Udin S. Winataputra, dkk Dalam pembelajaran PKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru. (Ataupah, 2018)

b. Hakikat pembelajaran Pkn

Pembelajaran menurut pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 yaitu ” Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dalam hal ini, dinyatakan bahwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran adalah siswa (peserta didik), guru (peserta didik), sumber belajar, dan lingkungan belajar. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang menjadi pusat perhatian pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada siswa, akan tetapi siswa, guru, dan lingkungan belajar (*learning environments*) harus menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran. Sehingga akan terbentuk suatu interaksi yang komunikatif antara

guru dan siswa. Interaksi yang dimaksud di dalam suatu pembelajaran adalah “interaksi edukatif”.

c. Peran PKN

Pendidikan sebagai wahana transformasi budaya, nilai, ilmu pengetahuan dan teknologi bahkan seni telah menjadi pusat untuk pembangunan karakter bangsa, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. PKN mempunyai peran yang penting dalam membentuk karakter siswa di sekolah. PKN berperan membentuk karakter peserta didik agar peserta didik mempunyai kecerdasan dan tanggung jawab. Menurut Sapriya, peran PKN dalam pembangunan karakter bangsa merupakan kajian aksiologis PKN karena terkait dengan kajian manfaat atau nilai guna dari PKN itu sendiri. (Iskandar, 2017) Sejalan dengan pendapat tersebut, pembangunan karakter bangsa merupakan proses yang kompleks karena harus melibatkan banyak dimensi, disiplin ilmu, konteks kehidupan, serta strategi pembelajaran.

4. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan yang dimaksudkan adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu unsur dasar yang sangat penting guna menunjangnya keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang berupa fisik maupun mental sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Riana, 2020). Aktifitas fisik merupakan kegiatan aktif yang menggunakan anggota badan, melakukan kegiatan, bermain atau bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan saja. Sedangkan aktifitas mental/psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau berfungsi dalam rangka pembelajaran banyak.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), keaktifan diartikan hal atau keadaan

dimana siswa dapat aktif. Setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal.

b. Klasifikasi Keaktifan

Banyak sekali jenis-jenis aktifitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Berikut terdapat jenis-jenis aktifitas siswa dalam pembelajaran dikelas :

- 1) Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara serta melakukan kegiatan diskusi.
- 3) Listening activities, seperti mendengarkan : percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 7) Mental activities, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 8) Emotional activities, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (Fitriani, 2018). Dari uraian diatas, dapat

disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (visual activities), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (mental activities).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik), 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik, 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari), 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari, 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback), 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Riris Nur Kholidah Rambe dengan judul “Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia”, menyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan walaupun harus melalui dua siklus pembelajaran. Pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rincian 12 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 57,14%, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 9 siswa dengan presentase ketuntasan 42,86%. Namun hal ini belum mencapai ketuntasan yang klasikal yang ditetapkan yaitu 75%. Maka harus dilanjutkan pada siklus II. Pada Siklus II, siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 19 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 99,48%. Sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 3 orang dengan presentase 9,52%, dan nilai rata-rata yang didapat adalah 87,61%. Hal ini tentu sudah melampaui target ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75%.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Adiguna Satrya Wibawa yang berjudul “Analisis Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kompetensi Menganalisis Pelestarian Lingkungan Hidup”, menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I, keaktifan siswa meningkat dari 53,4% menjadi 59,38%. Sedangkan pada siklus II, keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 64,8% menjadi 78,13%. Sehingga, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 37,5%.
3. Hasil penelitian oleh Asnimar yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat”, menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam dua siklus. Hasil belajar siklus I pada pertemuan I adalah 75,8% dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal mencapai 87,5% dengan kategori tuntas. Sedangkan hasil belajar pada siklus II adalah 82,1 % dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 95,8%. Hal ini tentu membuat hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif atau naturalistik karena dilakukan pada kondisi yang alamiah. metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Obyek alamiah yang dimaksud oleh adalah obyek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki obyek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari obyek relatif tidak berubah. Jadi selama melakukan penelitian mengenai kebermaknaan hidup penyandang disabilitas yang berwirausaha ini peneliti sama sekali tidak mengatur kondisi tempat penelitian berlangsung maupun melakukan manipulasi terhadap variabel.

Studi mendalam mengenai tingkah laku yang alami yang berikatan dengan kebudayaan atau keseluruhan kelompok sosial. Penelitian Studi Pustaka mencoba memahami hubungan antara budaya dan tingkah laku dengan budaya dengan keyakinan/ kepercayaan, nilai, konsep, sikap dari sekelompok orang. Studi Pustaka mengungkap apa yang seseorang lakukan dan menjelaskan mengapa mereka melakukan itu. Peneliti Studi Pustaka mendeskripsikan, menganalisis dan menginterpretasikan budaya sepanjang waktu menggunakan observasi dan studi lapangan sebagai strategi pengumpulan data primer. Hasil dari penelitian ini berupa gambaran budaya berdasar sudut pandang subyek penelitian yang sama dengan sudut pandang peneliti. Penelitian etnografi ini pada perkembangannya telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk memahami budaya kelas atau budaya sekolah.

Jadi, dengan menggunakan pendekatan Etnografer, peneliti berusaha untuk menggali tingkah laku dan keaktifan siswa dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada Bulan November s/d Bulan Desember 2023. Penelitian ini dilaksanakan Di SDN 1 Andongrejo yang berada di Desa Andongrejo, Kecamatan Bora, Kabupaten Bora Jawa Tengah, secara offline.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang akan digunakan ada dua macam yang akan dipaparkan sebagai berikut:”

1. Siswa

Siswa disini berperan untuk dijadikan objek penelitian, dimana peneliti akan melakukan penelitian tentang keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode *Index Card Match* pada saat pembelajaran di dalam kelas.

2. Guru

Selain siswa, guru juga ikut terlibat dalam penelitian ini. Guru berperan sebagai orang yang akan menggunakan strategi model pembelajaran *Index Card Match* untuk berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

3. Sumber Referensi

Sumber referensi yang dimaksud adalah referensi dari jurnal-jurnal sebagai acuan dalam penelitian yang berhubungan dengan metode pembelajaran *Index Card Match* guna membantu melancarkan pada saat penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

1. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Observasi (pengamatan) dalam konteks penelitian ilmiah adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku satu atau sekelompok orang dalam konteks kehidupan sehari-hari, dan memperhatikan syarat-syarat penelitian ilmiah. Penelitian menggunakan teknik observasi untuk mengetahui bagaimana analisis model *Index Card Match* dalam membentuk karakter siswa.

2. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian, dan sebagainya. Melalui teknik ini, peneliti bisa mengumpulkan dan mencatat data-data yang diperlukan yang ada di tempat atau lokasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data-data analisis metode pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi human instrument yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber daya, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan. Peneliti sebagai instrumen perlu “divalidasi” seberapa jauh kesiapannya dalam melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan.

Proses validasi ini dilakukan melalui evaluasi diri sejauh mana pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang akan diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Peran peneliti dalam penelitian kualitatif cukup rumit, yaitu sebagai instrument dalam metode penelitian kualitatif yang merupakan perencanaan, pelaksana pengumpulan data, analisis penafsiran data, dan pada

akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian. Jadi dalam penelitian ini peneliti akan terjun ke lapangan sendiri, dari pengumpulan data, analisis, hingga membuat kesimpulan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar observasi Kinerja Guru Menggunakan Strategi *Index Card Match*

NO	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Apresiasi - Memeriksa Kehadiran Siswa - Menyampaikan tujuan pembelajaran 				
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan materi yang dipelajari - Menyiapkan potongan-potongan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban - Menyampurkan kumpulan dua kartu dan dikocok supaya benar-benar tercampur - Memberikan satu kartu untuk satu siswa untuk latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian lainnya mendapat kartu jawaban. - Diberikan waktu untuk memikirkan soal dan jawaban yang terdapat pada kartu 				

	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah mendapat aba-aba dari guru, siswa diminta untuk mencari kartu pasangan. Jika sudah mendapat pasangan kemudian siswa mencari tempat duduk bersama dengan pasangannya dan diperkenankan untuk tidak memberi tahu pasangan yang lain apa yang ada di kartu. - Setiap pasangan mendiskusikan soal dan jawaban dengan menuliskannya di Lembar Tugas Kelompok. - Setiap pasangan diminta untuk membacakan pertanyaan mereka memberi kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan jawaban. - Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan mengoreksi hasil pencocokan kartu. 				
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan materi, motivasi, evaluasi, dan pemberian tugas. - Doa dan penutup 				

Keterangan :

Nilai 1 : Kurang

Nilai 2 : Cukup

Nilai 3 : Baik

Nilai 4 : Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan rentan nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

Presentase = skor perolehan / skor total x 100%

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Strategi *Index Card Match*

No	Jenis Aktivitas	Pertemuan		Rata-rata	Keterangan
		Ke 1	Ke 2		
1	Mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban				
2	Mencari pasangan setelah mendapatkan kartu				
3	Duduk bersama /berdekatan dan membacakan hasil pencocokan kartu				
4	Mendiskusikan dan menuliskan hasil diskusi di Lembar Tugas Kelompok				
Rata-rata					
Presentase					

Keterangan :

90%-100% = A (Sangat Baik)

80%-89% = B (Baik)

70%-79% = C (Cukup Baik)

60%-69% = D (Kurang Baik)

>59% = E (Tidak Baik)

F. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang kinerja guru dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* dan untuk menilai keaktifan siswa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Nilai kinerja guru dan aktivitas siswa diperoleh dengan rumus :

$$N = R/SM \times 100$$

Keterangan :

N = nilai yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal

100 = bilangan tetap

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa dan Kinerja Guru dalam (%)

No	Tingkat Penguasaan	Keterangan
1	>80%	Sangat Tinggi
2	60-79%	Tinggi
3	40-59%	Sedang
4	20-39%	Rendah
5	<20%	Sangat Rendah

Adapun langkah-langkah strategi dalam penelitian isi, sebagai berikut:

- Penetapan desain atau model penelitian. Disini ditetapkan beberapa media, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya.
- Pencarian data pokok atau data primer, yaitu teks sendiri. Sebagai analisis isi, teks merupakan objek yang pokok. Pencarian dapat dilakukan dengan menggambarkan lembar formulir pengamatan tertentu yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut.”

- c. Pencarian pengetahuan kontekstual agar penelitian yang dilakukan tidak berada diruang hampa, tetapi terlihat kait-mengait dengan faktor-faktor lain.

G. Penguji Keabsahan Data

Keabsahan suatu data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik pemeriksaan yang mengandung nilai kebenaran. Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan Uji Kredibilitas. Uji kredibilitas ini bertujuan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh berdasarkan dengan nilai kebenaran. Uji kredibilitas pada penelitian kualitatif ini dilakukan antara lain dengan :

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan terus dengan memperoleh gambaran nyata tentang Model Pembelajaran *Index Card Match*

2. Triangulasi

Triangulasi adalah pengujian kredibilitas yang bertujuan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu yang diperoleh berdasarkan dengan jurnal – jurnal yang relevan tentang model pembelajaran *Index Card Match* sehingga informasi yang diperoleh akan semakin teruji kebenarannya. Berikut tiga jenis triangulasi yang akan di gunakan :

- a. Triangulasi Teori

Triangulasi teori adalah metode yang digunakan untuk membandingkan informasi dengan sudut pandang teori yang berbeda.

- b. Triangulasi Sumber Data

Triangulasi sumber data adalah pendekatan yang sering digunakan untuk mengecek validitas data dari berbagai sumber, mulai dari sumber data yang didapat secara langsung seperti observasi dan wawancara ataupun sumber data yang tidak didapat secara langsung seperti dokumen dan arsip.

- c. Triangulasi Metode

Triangulasi metode adalah penggunaan berbagai metode untuk mengecek kelengkapan data serta memastikan baha datanya valid.

3. Mengadakan Member check

Dalam hal ini, peneliti akan berusaha mengulang kembali garis besar dari hasil dokumentasi atau catatan yang telah peneliti peroleh agar informasi yang diperoleh dapat digunakan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Setiap guru pasti mempunyai strategi atau model pembelajaran tersendiri untuk membuat siswa-siswinya lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Beberapa cara yang positif pasti akan dipikirkan oleh guru-guru supaya membuat proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi para siswa-siswinya agar tidak jenuh dalam belajar. Salah satu strategi yang menunjang terjadinya pembelajaran yang menyenangkan salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data-data yang diperoleh dalam penelitian bersumber dari hasil observasi dan dokumentasi. Model pembelajaran *index card match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa untuk mengulang materi yang diajarkan sebelumnya. Model ini bisa digunakan ke semua materi pembelajaran dengan syarat siswa harus mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, supaya siswa sudah mempunyai bekal pengetahuan.

Hakikat model pembelajaran *Index Crad Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk membuat siswa lebih aktif. Siswa akan lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran dan energy yang mereka keluarkan akan lebih besar. Model pembelajaran ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali materi-materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Selain itu, juga akan menguji pengetahuan atau wawasan siswa serta kemampuan dalam mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dia dapat untuk mendapat jawaban yang cocok dengan kartu tersebut. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam model ini membuat pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Siswa akan dengan mudah mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan dirinya sendiri dari materi yang akan disampaikan sehingga siswa mempunyai kreativitas besar tersendiri.

Dalam menggunakan model ini, kelas dibagi menjadi dua kelompok besar dimana satu kelompok akan diberi kertas yang berisi pertanyaan sedangkan kelompok satunya lagi akan diberi kertas yang berisi jawaban. Kemudian siswa yang menemukan pasangannya akan duduk berdekatan atau bersebelahan kemudian meminta setiap pasangan membacakan soal secara bergantian kepada teman teman lain. Selanjutnya soal tersebut akan dijawab oleh pasangannya.

Penerapan Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan rentetan kegiatan yang dijadikan pedoman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal melalui penggunaan kartu berbentuk persegi panjang, kartu ini berisikan soal atau pertanyaan dan jawaban yang diberi tanda untuk kartu soal menggunakan angka sedangkan kartu jawaban menggunakan huruf. Metode ini cukup menarik digunakan karena ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar siswa. Metode ini selain untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman materi oleh siswa, juga untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Guru harus membuat soal yang bervariasi mungkin sesuai dengan jumlah siswa yang ada supaya siswa tidak mudah bosan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam model pembelajaran ini sebagai berikut :

- a) Pada masing-masing kartu *index* terpisah, tulis pertanyaan apapun yang telah ajarkan dikelas. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah kelas.
- b) Disisi lain pada kartu terpisah, tulislah jawaban dari masing-masing pertanyaan yang telah dibuat tadi.
- c) Gabungkan atau campurkan dua lembar kartu lalu kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur acak.
- d) Setelah benar-benar teracak, berikan satu kartu pada siswa, jelaskan baha ini adalah latihan permainan, sebagian memegang kartu yang berisi pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu yang berisi jawaban.

- e) Perintahkan siswa menemukan kartu permainnya. Ketika permainan dibentuk perintahkan siswa yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama.

Tabel 4.1 Data siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Index Card Match*

NO	Indikator yang diamati	Jumlah siswa
1	Siswa yang mampu memanfaatkan sumber belajar secara maksimal.	8
2	Melaksanakan diskusi kelompok (bertanya, menjawab, berpendapat, serta menanggapi).	9
3	Siswa yang mampu mencari informasi untuk memecahkan masalah.	7
4	Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan guru.	2
5	Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan teman.	2
6	Siswa yang bisa mempresentasikan jawaban di depan kelas	2

Dari data diatas, dapat dilihat keadaan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berdasarkan indicator yang diamati. Banyaknya siswa yang memanfaatkan sumber belajar secara maksimal berjumlah 8 siswa. Siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebanyak 9 siswa. Siswa yang mencari informasi untuk memecahkan masalah sebanyak 7 siswa. Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan guru sebanyak 2 siswa, siswa yang menawarkan diri untuk mrnjawab pertanyaan teman sebanyak 2 siswa. Siswa yang mempresentasikan jawaban di depan kelas sebanyak 2 siswa.

Tabel 4.2 Data siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*

NO	Indikator yang diamati	Jumlah siswa
1	Siswa yang mampu memanfaatkan sumber belajar secara maksimal.	13
2	Melaksanakan diskusi kelompok (bertanya, menjawab, berpendapat, serta menanggapi).	15
3	Siswa yang mampu mencari informasi untuk memecahkan masalah.	13
4	Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan guru.	6
5	Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan teman.	5
6	Siswa yang bisa mempresentasikan jawaban di depan kelas	6

Dari data diatas, dapat dilihat keadaan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Index Card Match berdasarkan indikator yang diamati mengalami peningkatan atau kemajuan yang signifikan. Banyaknya siswa yang memanfaatkan sumber belajar secara maksimal berjumlah 13 siswa. Siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebanyak 15 siswa. Siswa yang mencari informasi untuk memecahkan masalah sebanyak 13 siswa. Siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan guru sebanyak 6 siswa, siswa yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan teman sebanyak 5 siswa. Siswa yang mempresentasikan jawaban di depan kelas sebanyak 6 siswa.

Dari pemaparan diatas, dapat dilihat bahwa pada intinya penggunaan metode ini bertujuan untuk mengarahkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai yang diinginkan oleh karena itu, terdapat suatu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan

dengan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan sehingga materi pembelajaran tersebut dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya dan kelak akan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang akan dihadapi kedepannya.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa dan hasil belajar siswa sebelum digunakannya model pembelajaran *Index Card Match* karena kurangnya variasi model pembelajaran (Sudjana 2012). Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan tingkat keaktifan siswa, baik itu dari guru sendiri maupun dari siswa itu sendiri. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa menjadi lebih aktif lagi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nuneva 2018). Maka model pembelajaran *Index Card Match* dapat dijadikan opsi alternatif untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match* memiliki manfaat yang dapat diambil salah satunya adalah guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong anak untuk saling membutuhkan dan melatih keaktifan siswa (Suwartiani 2017). Inilah yang dinamakan *positive interdependence* atau saling ketergantungan satu sama lain. Ketergantungan yang dimaksud adalah ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan, dan ketergantungan hadiah (Rambe 2018).

Untuk menghasilkan sebuah hasil yang baik tentunya harus memiliki perencanaan yang baik dan terstruktur, begitu pula dengan penelitian. Ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui guna menunjang keberhasilan penelitian mulai dari perencanaan sampai terapan harus diperhatikan agar

bisa terlaksana secara maksimal dan berhasil dengan optimal. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

- a. Melakukan observasi tentang keadaan sekolah sebelum menetapkan masalah yang akan diteliti.
- b. Studi literature mengenai materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran dan mengkonfirmasi dengan guru kelas mengenai materi yang akan diajarkan pada saat penelitian.
- c. Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok dan sub pokok bahasan dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan sebagai berikut :

- a. Mengambil beberapa sampel penelitian berupa siswa kelas yaitu siswa kelas VI.
- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- c. Memberikan pembelajaran dengan model Index Card Match kepada masing-masing kelompok siswa.

3. Tahap pelaporan

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian dengan metode yang telah dituangkan pada pembahasan metode penelitian.
- b. Pelaporan hasil penelitian yaitu membuat hasil dalam bentuk skripsi.

Langkah-langkah penelitian diatas sangat berkaitan dengan kemampuan peneliti dalam pengelolaan penelitian agar urutan dari langkah-langkah dapat dilaksanakan dengan baik dan terstruktur sehingga bisa menjadi sebuah hasil yang kompleks dan terarah. Kemudian, penunjang keberhasilan penelitian yaitu menyiapkan juga instrument penelitian yang disajikan. Peneliti mengamati dan mencatat hasil penelitian dengan merujuk pada kisi-kisi instrument penelitian. Kemudian untuk mengetahui hasil penelitian maka penelitian harus dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Adapun keunggulan model pembelajaran *Index Card Match* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat mengembangkan ide dan kemampuan intelektualnya
Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar terlebih dahulu sebelum materi pembelajaran dipelajari. Dengan begitu siswa akan lebih siap dan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran karena memiliki pengetahuan awal.
- b. Mempercepat pemecahan soal
Siswa tidak hanya akan mendengar, melihat, menulis materi pelajaran saja, akan tetapi siswa akan terlibat langsung dalam menyelesaikan pemecahan soal-soal tersebut. Dengan begitu, siswa akan lebih paham dan lebih mengingat materi pelajaran.
- c. Suasana kelas yang menyenangkan
Suasana kelas akan lebih menyenangkan karena siswa diperintah guru untuk mencari pasangannya. Hal ini yang membuat siswa akan aktif dalam mencari pasangan.
- d. Membangkitkan semangat siswa untuk mengeluarkan pendapat
Disini siswa akan dapat mengeluarkan pendapat masing-masing karena setelah menemukan pasangannya, mereka akan mempresentasikan jawaban dan pembahasan dari kartu yang mereka dapat di depan kelas.

Dengan demikian dapat diperoleh hasil penelitian yaitu terjadinya perubahan besar terhadap sikap siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dialaminya. Berdasarkan hasil observasi, perubahan yang terjadi pada setiap siswa dengan memperhatikan indikator-indikator yang diamati seperti kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru maupun temannya, menawarkan ide/menjawab pertanyaan guru atau teman. Meskipun begitu, masih ada beberapa siswa yang masih pasif, tidak mau

menawarkan diri menjawab pertanyaan teman maupun guru. Ada juga siswa yang masih perlu memerlukan bimbingan dalam mengerjakan tugas, hal ini dikarenakan faktor kognitif siswa yang masih rendah.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa terjadinya perubahan keaktifan belajar siswa dan dapat mengubah sikap dan kesungguhan siswa meningkat drastis dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* mendorong cara belajar siswa yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif dengan cara mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya yaitu melalui teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal dan jawaban.
2. Keaktifan siswa meningkat pesat setelah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan berdampak pada hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas.
3. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dengan adanya minat belajar dan keaktifan siswa lebih besar. Dalam hal ini, pasti akan mempengaruhi ranah kognitif, afektif, dan psikomotornya akan berkembang pesat.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Index Card Match* dalam peningkatan keaktifan siswa. Hal ini terbukti dalam pembahasan bahwa jumlah siswa yang aktif meningkat dari sebelum diberlakukannya model pembelajaran *Index Card Match* hingga diberlakukannya model pembelajaran *Index Card Match*. Dengan demikian model pembelajaran *Index Card Match* terbukti efektif untuk menunjang keaktifan siswa.

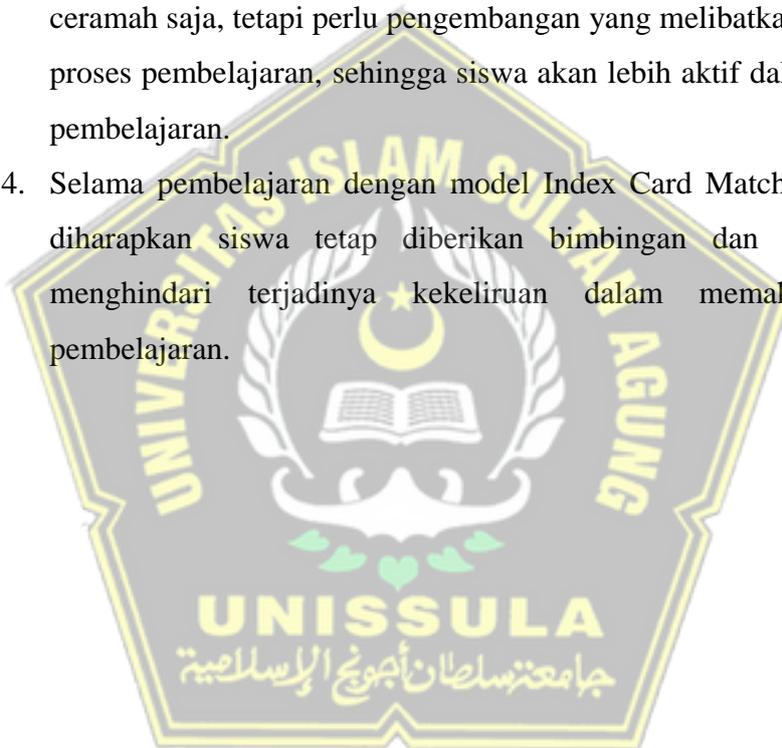
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru untuk selalu memberikan variasi dalam pembelajaran. Selain itu juga, guru harus memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang berkaitan dengan materi yang akan

dibahas supaya siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.

2. Diharapkan guru lebih punya kreatifitas dalam menginovasikan pembelajaran. Berinovasi untuk menerapkan menggunakan model serta media yang menarik dan harus bersifat menyenangkan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.
3. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan model pembelajaran *Index Card Match*, hendaknya guru tidak hanya menerapkan metode ceramah saja, tetapi perlu pengembangan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Selama pembelajaran dengan model *Index Card Match* diberlakukan diharapkan siswa tetap diberikan bimbingan dan arahan untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami konsep pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ataupah, D. A. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI SISTEM GERAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH SISWA KELAS-XI. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* , 15-27.
- Dewi, K. R. (2020). Penggunaan Teknik Think Pair Share dan Teknik Index Card Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1-11.
- Fitriani. (2018). PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal Pendidikan* , 1-8.
- ikrom, f. d. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA . *Jurnal Primgraha*, 1-13.
- Iskandar. (2017). Peningkatan Partisipasi Aktif Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.E Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Di SMP Negeri 7 Pujut Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 1-19.
- Lestari, D. A. (2022). ELABORASI STRATEGI PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI/SD . *Jurnal Anak Bangsa*, 1-8.
- Marliah. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Akhlak Terpuji Melalui Model Pembelajaran Index Card Match . *Journal of Educarion Action Research*, 1-7.
- Nababan, A. (2016). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH SISWA KELAS VI SDN 015 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-9.
- Prabowo, W. R. (2020). Metode Kooperatif Tipe Index Card Match Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan . *Jurnal Mimbar Ilmu*, 1-11.

- Riana, N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , 1-10.
- Rosa, E. (2019). MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH (KARTU INDEK)UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII.2 SEMESTER II SMP NEGERI 4 BATANG ANAI . *Journal of Civic Education*, 1-24.
- Sari, D. S. (2019). PENGARUH PENERAPAN METODE INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-9.
- Widayat, B. (2016). PENGARUH TIPE INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-10.
- Winarni, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Datar melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Peserta Didik Kelas II SDN 1 Kebumen Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1-8.
- Nureva, Cahya Nia Tara Dewi. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Seri Ilmu – ilmu Sosial dan Kependidikan*. <http://jurnal.unhena.ac.id.volume2nomor2>. P-ISSN 2549 - 7030
- Rambe, Riris Nur Kholidah. 2018. Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*. Vol 25 No. 1. P-ISSN: 0854-2627.
- Suawrtiani Suwarni Al. 2017. Metode *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mapel IPS Kelas VI SD. <http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/riset-konseptual> Vol 1 No.1. P-ISSN: 2598-5178. E-ISSN:2598-2877.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung :
Remaja Rosdakarya.

M Desy Ruhama, Elfrida, Ira Ar'royyan. 2019. Pengaruh Penggunaan Model
Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Motivasi Serta Hasil Akhir
Belajar Biologi Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di
SMPN 2 Langsa. *Jurnal Jeumpa*. 6 (1).

