

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan penelitian serta pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SD Negeri 83 Singkawang. Sesuai dengan sub-sub rumusan masalah penelitian maka, secara khusus disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan diberi metode konvensional dengan rata-rata kelas eksperimen sebesar 83 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 51,4
2. Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 83 Singkawang. Hal ini ditunjukkan dari hasil *Effect Size* = 1,80 dan dapat dilihat dari nilai, dimana siswa yang masih menggunakan metode konvensional masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKTP sedangkan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* hampir seluruh siswa mampu mendapatkan nilai di atas KKTP sehingga dapat disimpulkan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa.

3. Keterbatasan masalah pada penelitian ini adalah bahwa pada saat dilakukannya penelitian terdapat kelemahan pada strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* yaitu membutuhkan waktu yang lama bagi siswa dalam mencari pasangan kartu dan membuat suasana kelas menjadi kurang efektif. Solusi dari kelemahan strategi ini adalah sebagai berikut:
 - a. Dapat menggunakan kertas dengan warna yang berbeda. Contohnya kertas soal warna hijau dan kertas jawaban warna kuning.
 - b. Dengan cara setelah membagikan kartu, guru mengarahkan satu persatu siswa secara bergantian membacakan kertas soal ataupun jawaban yang dipegangnya sedangkan siswa yang lain mendengarkannya. Dengan cara ini siswa menjadi tahu terlebih dulu mana pasangan dari kartunya sebelum diarahkan guru untuk mencari pasangan kartu sehingga ketika mencari pasangan kartu siswa tidak gaduh atau ribut. Dengan cara ini juga dapat melatih penalaran siswa.
 - c. Dengan cara membagi barisan tempat duduk siswa. Contohnya 2 baris siswa memegang kartu soal dan 2 baris siswa memegang kartu jawaban, jadi siswa tidak perlu gaduh dan memakai waktu yang lama dalam mencari pasangan kartunya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah didapatkan, maka saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan,

pembelajaran lebih terpusat pada siswa, siswa banyak mendapatkan pengetahuan tentang materi yang telah disampaikan baik dari guru maupun temannya dalam proses pembelajaran agar siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Diharapkan guru dapat mengimplementasikan solusi kelemahan strategi ini yang ada pada keterbatasan penelitian.

2. Bagi peneliti penelitian ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* yang nantinya akan dijadikan bekal masa depan dalam mengajar di kelas.
3. Bagi peneliti lanjutan yang berminat untuk melakukan penelitian yang sama supaya memperhatikan dan mengurangi keterbatasan yang ada pada penelitian ini. Hal tersebut bertujuan agar peneliti mendapatkan hasil yang lebih baik. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan solusi kelemahan strategi ini yang ada pada keterbatasan penelitian.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat saya sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca dan diri saya sendiri calon tenaga pendidik.