

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,  
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com


Kontak : 08998894014


Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021

 DOI :

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787

# ARJI

## Action Research Journal Indonesia

19 - 32

### Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Implementasi Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Melalui Pelatihan *E-Learning*

### Improve Teacher Ability in Implementing Active Learning Model Type Index Card Match through E-Learning Training

Artikel dikirim :


11- 02 - 2021

Artikel diterima :


28 - 03 - 2021

Artikel diterbitkan :

30 - 03 - 2021

 Saeful Bahri<sup>1\*</sup>

 Pengawas Madrasah Kab. Cirebon

 Email : <sup>1</sup> bsaeful386@gmail.com

#### Kata Kunci:

Kemampuan Guru,  
Model Pembelajaran  
Aktif Tipe Index Card  
Match, Pelatihan E-  
Learning

**Abstrak:** Berdasarkan hasil supervisi kunjungan kelas ditemukan bahwa kemampuan guru dalam implementasi model pembelajaran aktif tipe index card match perlu ditingkatkan. Ada beberapa aspek yang belum tergali meliputi sintak pembelajaran yang belum runtut dan intensitas penerapan yang sangat jarang karena terpola dengan pola konvensional. Berdasarkan kenyataan di atas penelitian tindakan ini berupaya mencari solusi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam implementasi model pembelajaran aktif tipe index card match melalui kegiatan e-learning. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kepengawasan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang diungkapkan oleh Kemmis dan Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Hasil penelitian menunjukkan Pada siklus I diketahui rerata 14,42, median 13,5, standar deviasi 2,96, dengan nilai minimum 10 dan maksimum 21. Pada siklus II rerata 19 median 19 standar deviasi 1,79 dengan nilai minimum 16 dan maksimum 22. Dari perhitungan diketahui sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan demikian hipotesis tindakan kepengawasan diterima yang artinya e-learning dapat meningkatkan kemampuan guru dalam implementasi metode pembelajaran index card match.

#### Keywords:

Teacher Ability, Active  
Learning Model Index

**Abstract:** Based on the results of classroom visit supervision, it was found that the teacher's ability to implement the active learning model type index card match needed to be improved. There are several aspects that have not been explored, including the learning syntax which is not coherent and the

**Card Match Type, E-Learning Training**

intensity of application which is very rare because it is patterned with conventional patterns. Based on the above facts, this action research seeks to find solutions to improve teacher skills in implementing the active learning model type index card match through e-learning activities. This type of research is a supervisory action research. The model used in this research is the research model expressed by Kemmis and Taggart which is a development of Kurt Lewin's model. The results showed that in the first cycle, it was known that the mean was 14.42, the median was 13.5, the standard deviation was 2.96, with a minimum value of 10 and a maximum of 21. In the second cycle the mean was 19, the median was 19, the standard deviation was 1.79 with a minimum value of 16 and a maximum of 22. From the calculation, it is known that the sig (2-tailed) is 0.00 < 0.05, thus the supervisory action hypothesis is accepted, which means that e-learning can improve the teacher's ability to implement the index card match learning method.

---

Copyright © 2021 ARJI : Action Research Journal Indonesia

---

*Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.*

---



*This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)*

## PENDAHULUAN

Mendidik merupakan suatu aktifitas yang memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dalam suatu sistem pendidikan, mendidik berada dalam suatu proses yang berkesinambungan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Tugas guru dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan mampu memberi semangat kepada siswa untuk belajar.

Guru tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, tetapi juga bagaimana menyiapkan mereka menjadi manusia yang terampil dan siap menghadapi tantangan global yang terjadi di masa depan. Seorang guru hendaknya mampu mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta suasana serta interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Keaktifan serta terjadinya perubahan perilaku yang selaras dengan tujuan pengajaran yang hendak dicapai merupakan suatu hal yang menandai terjadinya proses pembelajaran. Selain itu, guru menjadi faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah hendaknya menguasai keterampilan mengajar dan menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru adalah keterampilan mengelola kelas mengingat tugas guru di dalam kelas adalah membelajarkan siswa dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal, sesuai tujuan pengajaran yang hendak dicapai.

Sri Anitah Wiryawan & Noorhadi (Tri Mulyani, W, 2001: 24) menyatakan bahwa pengelolaan kelas merupakan suatu kegiatan pengaturan siswa dan pengaturan fisik kelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar atau terciptanya suasana belajar yang optimal bagi berlangsungnya kegiatan belajar siswa yang efektif. Pengelolaan kelas merupakan salah satu keterampilan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Maksud dari gangguan selama proses pembelajaran yaitu siswa yang gaduh selama pembelajaran berlangsung, siswa mengganggu siswa yang lain, mengantuk saat mengikuti pembelajaran. Guru yang berperan sebagai pengelola kelas, hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar siswa, dan lingkungan belajar yang menyenangkan siswa sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan aman dan nyaman.

Berdasarkan hasil supervisi kunjungan kelas ditemukan bahwa kemampuan guru dalam implementasi model pembelajaran aktif tipe index card match perlu ditingkatkan. Ada beberapa aspek yang belum tergali meliputi sintak pembelajaran yang belum runtut dan intensitas penerapan yang sangat jarang karena terpola dengan pola konvensional.

Arends (1997) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan

Available at : [arji.insaniapublishing.com/index.php/arji](http://arji.insaniapublishing.com/index.php/arji)



DOI :



P-ISSN : 2774-9290



E-ISSN : 2775-0787



pengelolaan kelas (Trianto, 2010: 51). Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum.

Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan (Trianto, 2010: 52). Fungsi model pembelajaran di sini adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Beberapa macam model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu: pengajaran langsung (direct instruction), pembelajaran kooperatif, pembelajaran aktif, pengajaran berdasarkan masalah (problem based learning), dan diskusi kelas.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran.

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Aktif

Menurut Hisyam Zaini (2008: xiv) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari suatu materi pembelajaran, memecahkan masalah, mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Guru harus menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran.

Seorang filsuf Cina, Konfusius (Hisyam Zaini, 2008: xv) mengungkapkan bahwa apa yang saya dengar, saya lupa; apa yang saya lihat, saya ingat; apa yang saya lakukan, saya paham. Dari kata-kata bijak tersebut dapat diketahui betapa pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pemahaman siswa tentang suatu materi pembelajaran akan lebih baik jika disertai oleh keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi yang dimaksud dengan model pembelajaran aktif adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

### 2. Ciri-ciri Model Pembelajaran Aktif

Ciri dari model pembelajaran yang aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (Active Learning In School, 2009) adalah sebagai berikut: 1) pembelajaran berpusat pada siswa, 2) pembelajaran terkait

dengan kehidupan nyata, 3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, 4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbedabeda, 5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multi arah (siswa-guru), 6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, 7) pembelajaran berpusat pada anak, 8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, 9) guru memantau proses belajar siswa, dan 10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2012: 76).

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (2012: 76) juga mengungkapkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain anak harus belajar memecahkan masalah yang dia peroleh.

### 3. Jenis-jenis Model Pembelajaran Aktif

Jenis-jenis pembelajaran aktif seperti yang dikemukakan oleh Agus Suprijono (2013: 113) adalah sebagai berikut:

#### a. Learning Start With A Question

Metode pembelajaran aktif ini adalah memulai suatu materi pelajaran dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh siswa, kemudian penyampaian materi pelajaran dengan cara menjawab pertanyaan yang telah dibuat tersebut.

#### b. Plantet Question (Pertanyaan Rekeyasa)

Metode pembelajaran pertanyaan rekeyasa adalah metode yang dibuat untuk memancing respon peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dengan cara menunjuk salah seorang peserta didik untuk bekerjasama tanpa diketahui peserta didik yang lain. Guru memancing dengan cara memberi gerakan-gerakan seperti garuk hidung atau memegang rambut untuk member isyarat kepada peserta didik yang ditunjuk tadi untuk menjawab pertanyaan dan akhirnya untuk memancing respon peserta didik yang lain.

#### c. Team Quiz (Kelompok Kuis)

Metode dengan cara mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang kemudian tiap-tiap kelompok menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan topik yang didapat untuk selanjutnya pertanyaan-pertanyaan itu dijawab oleh kelompok yang lain begitu seterusnya sampai kelompok terakhir.

#### d. Silent Demonstration (Demonstrasi Bisu)

Demonstrasi Bisu adalah metode yang digunakan untuk melatih kesiapan belajar siswa. Metode ini cocok untuk kegiatan yang memerlukan langkah-langkah atau prosedur. Caranya, peserta didik diminta untuk memperhatikan guru yang sedang mengerjakan prosedur. Guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, kemudian diakhir pembelajaran guru memberi tantangan pada siswa untuk menirukan prosedur yang sama dan mengartikannya.

e. Bermain Jawaban

Metode bermain jawaban adalah metode yang didalamnya terdapat unsur permainan, dimana guru membuat pertanyaan dan jawaban pada potongan-potongan kertas kemudian potongan kertas tersebut dimasukkan kedalam kantong-kantong. Jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, salah satu kelompok mengambil pertanyaan dan membacanya, kemudian kesempatan diberikan kepada kelompok lain untuk mengambil jawaban dari pertanyaan itu di dalam kantong-kantong yang tersedia.

f. Learning Contracts

Kontrak belajar adalah salah satu metode yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang hendak dikerjakan siswa untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

g. Index Card Match

Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

#### 4. Model Pembelajaran Aktif tipe Index Card Match

Dalam pembelajaran tentunya terdapat berbagai macam jenis model pembelajaran. Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru harus dapat memilih model pembelajaran dengan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mendorong aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi yaitu model pembelajaran aktif tipe Index Card Match.

Model pembelajaran aktif tipe Index Card Match merupakan satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Di dalam model pembelajaran aktif tipe Index Card Match siswa dituntut aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat.

Menurut Silberman (2013: 249) salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Model pembelajaran aktif tipe Index Card Match ini berhubungan dengan cara-cara untuk membantu siswa mengingat kembali apa telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan kegiatan mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban atau soal sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Agus Suprijono (2013: 120) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran aktif tipe index card match adalah metode mencari pasangan kartu

yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Hal di atas senada dengan apa yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini (2008: 67) bahwa model pembelajaran aktif tipe index card match (mencari pasangan) adalah metode yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Dalam model pembelajaran aktif tipe Index Card Match ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe Index Card Match adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu indeks berupa pertanyaan dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan yang digunakan untuk mengulang suatu materi yang telah diberikan sebelumnya.

Langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe Index Card Match adalah:

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan, Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi apa yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab pasangan-pasangan lain.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Hisyam Zaini, 2008: 67-68).

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing tak terkecuali model pembelajaran aktif tipe index card match ini.

Menurut Jerolimex dan Parker, keunggulan model pembelajaran aktif tipe index card match adalah sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- c. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. Suasana rileks yang menyenangkan
- e. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- f. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan (Isjoni, 2007: 24).

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran aktif tipe index card match adalah:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pikiran dan waktu
- b. Agar proses pembelajaran lancar maka harus didukung fasilitas, alat, biaya yang cukup
- c. Memerlukan waktu yang lama
- d. Jika ada siswa yang belum menguasai materi menyebabkan kegiatan ini menjadi tidak lancar (Isjoni, 2007:25).

Menurut Mathis dan Jackson (2003:291) E-learning didefinisikan sebagai internet atau intranet organisasi untuk melakukan pelatihan online (etraining). Banyak orang yang akrab dengan internet yang secara drastis mengubah cara orang – orang dalam melakukan bisnis, mencari informasi, dan berkomunikasi. Sebuah intranet mirip dengan internet, tetapi merupakan jaringan organisasi pribadi di belakang "firewall" perangkat lunak yang membatasi akses untuk pengguna yang berwenang, termasuk karyawan yang mengikuti e-learning.

Menurut Pollard dan Hilage (2001) e-learning sebagai tempat penyampaian dan pelaksana kesempatan belajar yang didukung melalui teknologi jaringan dan berbasis website untuk membantu kinerja individu dan pengembangan sumber daya manusia. Menurut kamus Human Resource and Personel Management, elearning merupakan pengembangan dari pelatihan berbasis komputer dan karena ini berbasis internet jadi sangat fleksibel dan memungkinkan pelajar untuk meneruskan pembelajaran dengan langkah mereka sendiri. Dan dapat disesuaikan dengan perubahan kebutuhan di perusahaan.

Karakteristik e-learning adalah membutuhkan investasi yang tinggi dalam hal perangkat lunak dan perangkat keras dan membutuhkan waktu untuk mendesain. Namun juga biayanya efektif untuk jangka panjang dengan kemampuan memberikan pelatihan yang cepat dan fleksibel. Menurut Snell dan Bohlander (2007:303) E-learning semakin sederhana, program audiovisual dan metode pelatihan yang berorientasi komputer hanya dibahas menjadi apa yang pelatih saat ini sebut sebagai elearning. E-learning meliputi berbagai aplikasi seperti web dan pelatihan berbasis komputer dan kelas virtual.



E-learning mengubah proses pembelajaran dalam beberapa cara. Hal itu memungkinkan perusahaan untuk membawa pelatihan kepada karyawan, yang umumnya lebih efisien dan hemat biaya. Menurut Nagarajan dan Wiselin e-learning didefinisikan sebagai segala bentuk pembelajaran dan pengajaran yang didukung oleh elektronik yang prosedural dalam karakter dan bertujuan untuk mempengaruhi konstruksi pengetahuan dengan mengacu pada pengalaman pribadi, praktek dan pengetahuan peserta didik. Informasi dan sistem komunikasi, baik jaringan atau tidak, berfungsi sebagai media spesifik untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Pendekatan layanan e-learning dapat dilakukan dengan Computer-based Learning (CBL), Computer Based Trainings (CBTS), Computersupported Colaborative Learning (CSCL) dan Technology-Enhanced Learning (TEL). Dari definisi di atas dapat dikonklusikan bahwa e-learning adalah pembelajaran yang penyampaiannya memungkinkan atau dapat dimediasi oleh teknologi elektronik yang bertujuan untuk mempengaruhi konstruksi pengetahuan dengan mengacu pada pengalaman pribadi, praktek dan pengetahuan peserta didik. Informasi dan sistem komunikasi, baik jaringan atau tidak, berfungsi sebagai media spesifik untuk melaksanakan proses pembelajaran. E-learning meliputi berbagai aplikasi seperti web dan pelatihan berbasis komputer dan kelas virtual. Pendekatan layanan e-learning dapat dilakukan dengan Computer-based Learning (CBL), Computer Based Trainings (CBTS), Computer-supported Colaborative Learning (CSCL) dan Technology-Enhanced Learning (TEL). Hal itu memungkinkan perusahaan untuk membawa pelatihan kepada karyawan, yang umumnya lebih efisien dan hemat biaya.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kepengawasan. Penelitian Tindakan Kepengawasan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki aspek manajerial tata kelola madrasah maupun aspek akademik berkaitan dengan profesionalisasi tenaga pendidik. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru Pendidikan Agama Islam berjumlah 26 guru. Objek penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran index card matches.

Penelitian tindakan kepengawasan yang akan peneliti lakukan adalah penelitian tindakan kepengawasan dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart. Desain penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

Jenis observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis. Eko Putro Widoyoko (2014: 48) mengemukakan observasi sistematis adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis karena peneliti telah mengetahui aspek-aspek apa saja yang relevan dengan masalah serta tujuan penelitian. Dalam hal ini, peneliti mempersiapkan pedoman pengamatan secara detail sekaligus menyediakan daftar cek (cheklist) yang bisa digunakan sebagai pedoman pengamatan yaitu menggunakan instrumen observasi atau lembar observasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Siklus I

Dalam siklus I sesuai dengan tahapan penelitian dengan berlandaskan refleksi pratindakan diuraikan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Tindakan

Setelah memahami permasalahan dan memutuskan metode yang akan diterapkan dalam tindakan kepengawasan peneliti menyusun RKA yang terlampir dalam penelitian ini.

#### 2. Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2020 dengan dihadiri 26 guru PAI Kelas virtual). Adapun tindakan yang peneliti lakukan berupa desiminasi hasil PKG, catatan-catatan pembelajaran yang dilakukan guru, dan tindakan berupa e-learning tentang pembelajaran Index card matches. Semua tindakan dilakukan secara virtual. Materi di desain dalam bentuk video.

#### 3. Observasi

Dalam observasi ini peneliti mencatat beberapa aspek berupa keaktifan guru PAI dalam mengikuti e-learning dan performansi kerja dalam e-learning dan mencatat apa saja yang berkaitan dengan e-learning.

#### 4. Refleksi

a. Refleksi berkaitan dengan keaktifan peserta.

Pada prinsipnya antusiasme guru dalam kegiatan e-learning tentang metode pembelajaran Index card matches sangat baik. Dari 26 guru pada kegiatan siklus I ini 80 guru menghadiri kegiatan tersebut sedangkan 20% mendalami secara offline.

b. Refleksi berkaitan dengan hasil post test siklus I

Refleksi yang kedua adalah refleksi yang berkaitan dengan hasil e-learning setelah dilakukan tindakan kepengawasan. Hasil e-learning tersebut berupa uji performansi yang dibingkai dalam post test. Berdasarkan post test siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
**Post Test Siklus I**

NO	NAMA	Skor Butir						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1	AMANAH	2	2	1	3	2	2	12
2	ANDAYANI	2	3	2	2	2	1	12
3	BADRUJAMAN	3	2	3	2	3	2	15
4	DULI ADHURI	3	2	4	3	3	4	19
5	ENDA SUHAYANA	2	1	3	2	2	3	13
6	ENJUN YUNENSIH	3	2	2	2	3	1	13
7	FATIKHAH	2	3	2	3	2	2	14
8	IMAM MALIK	2	4	3	2	2	3	16
9	IPAH JU'PAH	3	4	2	3	3	4	19
10	JOHAR MAKNUN	2	3	2	1	2	3	13
11	JUWAERIYAH	2	1	3	2	2	2	12
12	KAMALI	3	2	2	3	3	2	15
13	KASA	2	4	5	2	2	3	18
14	KHOTIMAH	2	3	2	2	2	1	12
15	LILI JAJULI	2	2	1	3	2	2	12
16	LILIK AKHIRIYAH	3	2	2	2	3	3	15
17	MASRIAH	2	3	4	2	2	4	17
18	MUNAWAROH	5	2	3	1	5	3	19
19	RASIDI	2	2	1	2	2	2	11
20	SITI ROHMAH	1	3	2	3	1	2	12
21	SUHARTO	2	2	3	4	2	3	16
22	SUYATMAN	4	3	4	4	4	2	21
23	TATI HARTATI	3	1	3	3	3	2	15
24	UTINAH	1	2	2	1	1	3	10
25	FAOZAH, S.Pd.I	2	3	2	2	2	2	13
26	EVI AFIVAH	2	1	3	2	2	1	11

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Deskripsi Siklus I**  
**Statistics**

Siklus I		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		14.4231
Median		13.5000
Mode		12.00
Std. Deviation		2.95531
Minimum		10.00
Maximum		21.00

Dari tabel di atas diketahui rerata 14,42, median 13,5, standar deviasi 2,96, dengan nilai minimum 10 dan maksimum 21. Jika hasil tersebut dikategorisasikan dengan formula:

Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 14,42 - 2,96$ $X < 11,46$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $11,46 \leq X < 17,38$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $17,38 \leq X$

Dari kategorisasi di atas diketahui bahwa :

Kategori rendah sebanyak 3 guru = 11,54%

Kategori sedang sebanyak 19 guru = 73,08 %

Kategori tinggi sebanyak 4 guru = 15,38 %

## B. Siklus II

Siklus II dilakukan untuk perbaikan siklus I. Dari hasil pada siklus ada beberapa kelemahan sebagaimana hasil refleksi pada siklus I berupa belum semua standby mengikuti kelas virtual. Selain itu secara kuantitatif target 80% masuk kategori baik belum terwujud.

### 1. Siklus II

#### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II berupa perbaikan pada siklus I. Perbaikan tersebut menyangkut keaktifan di kelas virtual serta perbaikan menyangkut hasil post test.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II berbeda dengan pelaksanaan pada siklus I. Perbedaan tersebut menyangkut manajemen kelas virtual. Pada pelaksanaan siklus II dilaksanakan 19 tanggal Mei 2020.

#### c. Observasi

Observasi pada siklus II berkaitan dengan keaktifan peserta dan antusiasme dalam e-learning. Pada siklus II peserta hadir 100%.

#### d. Refleksi

Dari sisi kesiapan dan kesungguhan mengikuti e-learning model pembelajaran index card matchs peserta lebih baik dibanding siklus I. Adapun hasil secara kuantitatif disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.**  
**Hasil Siklus II**

NO	NAMA	Skor Butir						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1	AMANAHAH	2	3	4	3	4	3	19
2	ANDAYANI	4	3	2	3	2	3	17
3	BADRUJAMAN	3	4	3	3	3	3	19
4	DULI ADHURI	3	3	4	3	4	4	21
5	ENDA SUHAYANA	2	4	3	3	3	4	19
6	ENJUN YUNENGSIH	4	3	2	2	2	4	17
7	FATIKHAH	3	4	4	3	4	3	21
8	IMAM MALIK	4	4	3	2	3	3	19
9	IPAH JU'PAH	3	4	3	4	3	4	21
10	JOHAR MAKUNUN	4	3	2	4	2	3	18
11	JUWAERIYAH	3	2	3	4	3	5	20
12	KAMALI	3	3	4	3	4	3	20
13	KASA	3	3	2	3	2	3	16
14	KHOTIMAH	3	4	3	3	3	3	19
15	LILI JAJULI	3	3	4	3	4	4	21
16	LILIK AKHIRIYAH	2	4	3	3	3	4	19
17	MASRIAH	3	3	2	2	2	4	16
18	MUNAWAROH	2	4	4	3	4	3	20
19	RASIDI	4	4	3	2	3	3	19
20	SITI ROHMAH	4	4	3	4	3	4	22
21	SUHARTO	2	3	2	4	2	3	16
22	SUYATMAN	4	3	4	4	4	2	21
23	TATI HARTATI	4	3	2	4	2	3	18
24	UTINAH	3	2	3	4	3	5	20
25	FAOZAH, S.Pd.I	3	3	4	3	4	3	20
26	EVI AFIVAH	3	3	2	3	2	3	16

Dari tabel di atas dapat disusun deskripsi sebagai berikut:

**Tabel 4.**  
**Deskripsi Siklus II**

**Statistics**

Siklus II		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		19.0000
Median		19.0000
Mode		19.00
Std. Deviation		1.78885
Minimum		16.00
Maximum		22.00

Dari tabel di atas diketahui rerata 19 median 19 standar deviasi 1,79 dengan nilai minimum 16 dan maksimum 22. Jika hasil tersebut dikategorisasikan dengan formula sebagaimana siklus I diperoleh hasil:

Kategori rendah 0 guru =0%

Kategori sedang 6 orang =23,08

Kategori baik 20 orang = 76,92%

Melihat hasil secara kuantitatif maka indikator keberhasilan lebih dari 75% bernilai baik telah dilampui.

## SIMPULAN

Pada siklus I diketahui rerata 14,42, median 13,5, standar deviasi 2,96, dengan nilai minimum 10 dan maksimum 21. Pada siklus II rerata 19 median 19 standar deviasi 1,79 dengan nilai minimum 16 dan maksimum 22. Dari perhitungan diketahui sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan demikian hipotesis tindakan kepengawasan diterima yang artinya e-learning dapat meningkatkan kemampuan guru dalam implementasi metode pembelajaran index card match.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Perasaan syukur peneliti sampaikan kepada guru PAI Kelas virtual yang telah memfasilitasi penelitian ini dan terima kasih kami sampaikan kepada guru PAI Kelas virtual yang sangat membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, 2013. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arends, 1997. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Eko Putro Widoyoko, 2014. Penilaian Hasil Belajar di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2012. Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara
- Hisyam Zaini, 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Madani
- Isjoni, 2007. Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfa Beta
- Mathis dan Jackson, 2003. Manajemen SDM. Jakarta: Rineka Cipta
- Silberman, 2013. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia
- Snell dan Bohlander, 2007. Principles of Human Resource, Management. OH: South Western-Cengage Learning
- Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu: Jakarta: kencana
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2011. Mengenal PTK. Jakarta: Indeks