

BAB II

KAJIAN TEORI DAN JAWABAN TERHADAP RUMUSAN MASALAH NO 1

Rumusan masalah 1 ini berbunyi “Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *index card match* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik?” yang akan diturunkan ke dalam beberapa sub-bab sebagai berikut:

1. Konsep metode pembelajaran *index card match*; dan
2. Konsep perencanaan pembelajaran secara umum dan berdasarkan metode pembelajaran *index card match*.

A. KAJIAN TEORI

Sebagaimana rumusan masalah di atas, maka teori-teori yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Konsep Metode Pembelajaran *Index Card Match*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Metode pembelajaran adalah hal yang penting, karena jika menggunakan metode yang tepat maka hasil yang diperoleh pun akan lebih maksimal. Salah satunya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Metode yang tepat untuk digunakan yaitu *Index Card Match*. Seperti penjelasan Melvin (2016) bahwa metode ini adalah cara untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Sedangkan menurut Suprijono (2015, hlm. 139) *Index Card Match* adalah cara untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan. Begitu pula pendapat Meidawati (2018, hlm. 14) bahwa *index card match* merupakan cara mempelajari materi agar tetap. Dan diperjelas lagi menurut (Zahro, 2015), bahwa metode pembelajaran ini adalah teknik mencari pasangan kartu dari jawaban dan soal untuk menguji pengetahuan serta kemampuan peserta didik. Metode pembelajaran ini memiliki prinsip belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan berada di kelas. Sedangkan berbeda dengan pendapat Sagita (2018, hlm. 169) yang memfokuskan pada poin kerjasama bahwa “peserta didik dituntut untuk

bekerjasama dengan pasangannya. Setiap peserta didik memperoleh satu kartu berupa kartu soal atau kartu jawaban. Kemudian peserta didik mencari pasangannya”. Menurut Penulis, walaupun metode ini digunakan untuk mengulang materi tapi tetap bisa digunakan untuk pembelajaran materi baru. Namun dengan awalan diberikan tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan pada hari atau minggu sebelumnya, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah mempunyai beberapa pengetahuan. Dan yang paling utama diharapkan pendidik setelah menggunakan metode pembelajaran aktif *index card match*, peserta didik dapat berperan aktif untuk menemukan konsep materi tersebut di dalam permainan yang menyenangkan.

b. Tujuan Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Metode pembelajaran *Index Card Match* adalah salah satu bentuk metode pembelajaran aktif yang didalamnya terdapat tujuan-tujuan yang memberikan kesan positif. Seperti dalam penjelasan Melvin (2016) yaitu sebagai berikut:

- 1) dapat membantu peserta didik mudah mengingat pembelajaran yang sudah dipelajari, serta dapat memberikan dorongan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran; dan
- 2) peserta didik dituntut untuk mencari pasangannya dengan aktif sambil bertanya pada teman satu sama lain, bahkan dapat membuat komunikasi yang terjalin di kelas lebih bersahabat, baik antara guru dan peserta didik sendiri.

Begitu pula dengan pendapat Emawati (2019, hlm. 2) metode pembelajaran *index card match* bertujuan untuk membuat peserta didik berperan aktif mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban dari materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Begitu juga pendapat Suwartiani (2017, hlm 3) bahwa tujuan metode pembelajaran *index card match* agar anak tidak merasa jenuh dalam pembelajaran, lebih mudah memahami materi dan lebih cepat dalam menguasai materi dalam pembelajaran.

c. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Suprijono (2015, hlm. 120) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dari metode pembelajaran *index card match* adalah sebagai berikut:

- 1) guru membentuk banyaknya bagian kertas sesuai dengan jumlah peserta didik, kemudian guru bagi kertas tersebut menjadi dua bagian;
- 2) setengah dari bagian kertas diberi materi pertanyaan yang telah diajarkan, sedangkan sebagian yang tersisa isinya berupa jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah tertulis;
- 3) selanjutnya, kocoklah seluruh kertas hingga telah tercampur dengan baik pertanyaan dan jawabannya, kemudian guru mengatakan kegiatan ini dilakukan secara berpasangan;
- 4) setelah di satukan kertas tersebut kemudian guru membagikan pada peserta didik, setelah itu guru mensyaratkan peserta didik untuk mencari dan menemukan pasangannya dari pertanyaan serta jawaban yang sudah dimiliki;
- 5) jika sudah duduk berdekatan dengan pasangannya dan diusahakan tidak memberitahu pasangan lainnya apa isi dari kartu jawaban maupun pertanyaan mereka miliki;
- 6) selanjutnya satu persatu peserta didik berpasangan membacakan soal yang diperoleh kepada teman-teman dan dijawab oleh pasangan yang memegang jawaban; dan
- 7) pada proses akhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan serta klarifikasi.

Sama halnya dengan pendapat Hisyam (2019, hlm. 69) bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *index card match* diantara lain:

- 1) bentuklah bagian-bagian kertas menjadi sebuah kartu sebanyak jumlah dari peserta didik yang terdapat di kelas, kemudian bagikan mendua sama banyak;
- 2) di sebagian kartu tuliskan pertanyaan mengenai materi apa saja yang sudah dipelajari, sedangkan sebagian sisanya dituliskan jawaban dari pertanyaan diatas;
- 3) kemudian satukan seluruh kartu menjadi satu, dan kocoklah hingga tercampur secara merata jawaban serta pertanyaannya dan sesudahnya peserta didik akan diberi masing-masing satu kartu;

- 4) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan berbentuk pasangan. Sebagian peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan sebagiannya lagi jawaban;
- 5) lalu mintalah peserta didik menemukan pasangannya, jika sudah duduklah berdekatan dan jelaskan agar mereka tidak memberitahukan kepada teman yang lain;
- 6) setelah menemukan pasangannya, semua bergantian membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan lantang pada teman sebayanya dan diakhiri dengan mensyaratkan kesimpulan dari semua materi yang sudah dibahas sebelumnya.

Sedangkan menurut pendapat Suwartiani (2017, hlm. 3) Langkah-langkah metode pembelajaran ini yaitu:

“Menuliskan teknik ataupun konsep yang sudah dipelajari, lalu buatlah kartu sebanyak setelah dari jumlah peserta didik di dalam kelas, kemudian di kartu lainnya tuliskan dengan benar teknik, konsep, ataupun definisi dari materi tersebut. Seperti contohnya, mendiskusikan *fish bowl* yaitu bagaimana untuk membuat suatu diskusi dengan kelompok kecil pada lingkup kelompok besar. Kedua kartu tersebut digabungkan, dan kocok beberapa kali agar dapat tercampur dengan baik, kemudian dibagikan satu pada setiap peserta didik. Setelah itu, guru menjelaskan permainan saat ini yaitu mencocokkan kartu. Separuh dari peserta didik akan memegang kartu mengenai definisi atau contoh-contoh, separuh lagi teknik atau konsepnya. Peserta didik harus mencari pasangannya, jika sudah duduklah secara besebelahan dengannya. (jelaskan untuk tidak membocorkan membuka kartu masing-masing) setelah seluruh peserta didik sudah menemukan pasangan, salah satu anggota dari pasangan akan bertanya pada peserta didik lain mengenai teknik atau konsep yang ada pada kartu yang mereka miliki dengan cara membacakan dengan lantang definisi atau contoh-contoh dari materi tersebut.”

Muflihah (2021, hlm. 155) berpendapat, bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *index card match (ICM)* adalah:

- 1) guru mempersiapkan pembelajaran dengan baik, lalu kartu-kartu yang sudah dibuat mengenai operasi hitung bilangan bulat akan dicampurkan antara kartu pertanyaan dan jawabannya agar tercampur sempurna; dan
- 2) sebagian peserta didik akan diberikan kartu mengenai pertanyaan atau jawaban, kemudian carilah pasangannya yang tepat antara pertanyaan dan jawaban tersebut. Lalu, diakhiri dengan melakukan kesimpulan bersama serta penguatan

dari guru agar materi yang disampaikan tidak menyimpang dari yang seharusnya.

d. Kelebihan Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Metode pembelajaran ini adalah salah satu metode yang dapat menarik ketartrikan peserta didik untuk mau belajar, sehingga berikut ini terdapat beberapa kelebihannya. Seperti penyampaian Suprijono (2015, hlm. 138) sebagai berikut:

- 1) dapat memberikan suasana yang gembira dalam proses pembelajaran;
- 2) peserta didik akan tertarik untuk mempelajari materi karena menggunakan kartu;
- 3) suasana di kelas juga menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik aktif saat proses pembelajaran;
- 4) dapat membantu mendorong peserta didik mendapatkan nilai melampaui ketuntasan belajar; dan
- 5) diakhiri dengan membuat kesimpulan secara bersama-sama, serta pemberian penguatan dari guru agar materi yang disampaikan tidak menyimpang.

Zahro (2015) juga berpendapat bahwa kelebihan metode pembelajaran *index card match* sebagai berikut:

- 1) dapat memberikan suasana yang gembira dalam proses pembelajaran;
- 2) peserta didik akan tertarik untuk mempelajari materi karena menggunakan kartu;
- 3) suasana di kelas juga menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik aktif saat proses pembelajaran;
- 4) dapat membentuk sikap kerjasama antar peserta didik dengan berjalannya waktu; dan
- 5) dapat membentuk sikap gotong royong, serta saling membantu antar peserta didik.

Sedangkan Oktiani (2021, hlm. 45-46) berpendapat, kelebihan metode *index card match* diantara lain:

- 1) dapat memberikan hal positif satu sama lain dalam proses pembelajaran;
- 2) terjadinya sikap respon serta pengakuan antar peserta didik dalam proses pembelajaran;
- 3) dalam melakukan pengelolaan kelas serta perencanaan pembelajarannya peserta

didik ikut andil;

- 4) suasana kelas menjadi menyenangkan serta rileks;
- 5) hubungan antar guru dan peserta didik menjadi bersahabat; dan
- 6) terdapat banyak sekali kesempatan dalam memunculkan berbagai emosi.

e. Kelemahan Pembelajaran *Index Card Match*

Kelemahan dari metode pembelajaran *index card match* menurut pendapat Zahro (2015) antara lain:

- 1) peserta didik akan memakan waktu yang lama dalam melakukan pemecahan masalah;
- 2) sebagai guru perlu meluangkan waktu untuk membuat media kartu sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung;
- 3) sebagai guru perlu menguasai keterampilan pengelolaan kelas dengan baik, serta jiwa demokratis yang tinggi;
- 4) peserta didik dituntut untuk dapat berperan aktif serta bekerjasama dengan teman sekelasnya untuk menyelesaikan masalah; dan
- 5) kelas menjadi tidak kondusif, bahkan kelas lain mungkin bisa terganggu.

Sama halnya Suprijono (2015, hlm. 138) yang mengemukakan bahwa kekurangan metode pembelajaran *Index Card Match* yaitu:

- 1) peserta didik akan membutuhkan waktu yang lama menyelesaikan masalah, serta melakukan presentasi di depan kelas;
- 2) sebagai guru perlu meluangkan waktu membuat media kartu sebelum proses pembelajaran berlangsung;
- 3) sebagai guru perlu menguasai keterampilan pengelolaan kelas dengan baik, serta jiwa demokratis yang tinggi;
- 4) peserta didik dituntut untuk dapat berperan aktif serta bekerjasama dengan teman sekelasnya untuk menyelesaikan masalah; dan
- 5) kelas menjadi tidak kondusif, bahkan kelas lain akan merasa terganggu.

Juga selaras dengan pendapat Melvin (2016) yaitu:

- 1) persiapan pembelajaran perlu dibuat dengan baik karena tenaga, waktu dan

- pikiran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan terpakai lebih banyak;
- 2) biaya yang diperlukan harus cukup, serta alat dan fasilitasnya juga perlu mendukung saat proses belajar berlangsung;
 - 3) memerlukan waktu yang lama; dan
 - 4) jika ada peserta didik yang belum memahami materi akan menghambat pelajaran.

2. Konsep Perencanaan Pembelajaran

a. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Jaya (2019, hlm. 8) berpendapat bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu persiapan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan menerapkan prinsip, langkah-langkah, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Sama halnya dengan pendapat Briggs (1978, hlm. 20) mengatakan bahwa seluruh proses analisis untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan belajar serta pengembangan sistem, termasuk pengembangan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, uji coba dan revisi yang nantinya akan dievaluasi program dan hasil belajarnya. Seperti Combs (1982, hlm. 1) yang menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan penerapan proses belajar agar lebih efektif dan efisien serta sebagai analisis perkembangan pendidikan untuk kebutuhan dan tujuan peserta didik maupun masyarakatnya. Senada juga dengan Sanjaya (2013, hlm. 122) bahwa perencanaan pembelajaran bertujuan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada untuk memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu menurut keputusan hasil berpikir atas perubahan perilaku peserta didik. Perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari berbagai sudut pandang sebagaimana dijelaskan oleh Sagala (dalam Ananda, 2019, hlm. 136) diantara lain:

- 1) untuk menjamin kualitas pembelajaran, perencanaan diperlukan sebagai sebuah proses pengembangan yang disusun dengan sistematis atas banyaknya teori-teori pembelajaran. Kemudian, diakhiri dengan kegiatan evaluasi untuk melihat bagaimana proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, bahkan dapat menemukan kekurangan-kekurangan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah pembelajaran berlangsung;

- 2) sebagai pedoman untuk mendisiplinkan cabang dari pengetahuan, sehingga perencanaan pembelajaran diperlukan untuk menganalisis dan melihat teori, strategi pembelajaran, implementasi serta hasil-hasil penelitian tersebut;
- 3) sebagai pemelihara terhadap situasi juga fasilitas dari hasil kreasi, implementasi, spesifikasi dari pengembangan, maupun evaluasi, sehingga perencanaan pembelajaran diperlukan untuk mempersempit unit-unit luas dari materi pelajaran dengan tingkatan macamnya;
- 4) untuk mengecek bahwa seluruh kegiatan telah sesuai dan diterapkan implementasinya dengan sistematis, sehingga perencanaan pembelajaran diperlukan serta melihat pengembangan ide tersebut terdapat hubungan antar satu dengan yang lainnya;
- 5) sebagai sistem atas susunan dari sumber materi, serta prosedur dalam melaksanakan pembelajaran, kemudian diproses secara sistematis. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran diperlukan; dan
- 6) sebagai pendorong atas teknik-teknik baru yang dikembangkan untuk membantu peserta didik menguasai kemampuannya, baik pada aspek afektif, kognitif, serta psikomotor. Sehingga perencanaan pembelajaran diperlukan, bahkan dapat membantu menemukan pemecahan masalah atau solusi dari berbagai soal yang telah diberikan.

b. Fungsi Perencanaan Pembelajaran

Dengan begitu perencanaan pembelajaran secara umum merupakan perantara atau alat untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik, sedangkan dalam artian khusus sebagai pengoreksi ataupun penganalisis kelemahan atau hambatan apa yang dihadapi peserta didik, serta memperbaiki program pembelajaran yang sebelumnya menjadi lebih baik sesuai dengan karakteristik peserta didik. Bahkan dengan adanya perencanaan pembelajaran dapat membantu mencari solusi terhadap peserta didik yang terhambat agar kemudian dapat mengikuti pembelajaran lainnya dengan baik. (Jaya, 2019, hlm. 11).

Selanjutnya menurut Nurdin dan Usman (dalam Ananda, 2019, hlm. 19) perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan guru memiliki beberapa fungsi, diantaranya lain: 1) sebagai pengukur sudah sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut tercapai, serta solusi apa yang perlu dilakukan jika belum tercapai, 2) sebagai cara bagaimana untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan, 3) sebagai pemberian isi materi serta makna dari tujuan pembelajaran tersebut, dan 4) sebagai pengarah kegiatan pembelajaran. Sedangkan perencanaan pembelajaran yang dijelaskan oleh Sanjaya (2013, hlm. 35) memiliki beberapa fungsi yaitu diantara lain:

- a. fungsi kreatif: jika perencanaan pembelajaran dibuat dengan baik akan mendapatkan umpan balik, sehingga akan terlihat berbagai kelemahan yang dimiliki peserta didik. Setelah mengetahui umpan balik tersebut, guru perlu memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajarannya menjadi lebih kreatif;
- b. fungsi inovatif: inovasi sendiri akan terlihat jika guru menyadari kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Maka dari itu, diperlukan perencanaan program secara utuh serta proses pembelajaran yang sistematis. Dari kedua hubungan itulah, terdapat fungsi inovasi dalam perencanaan pembelajaran;
- c. fungsi selektif: dengan perencanaan pembelajaran guru dapat memilih metode manakah yang lebih efisien dan efektif untuk digunakan. Bahkan, guru dapat mencari tahu materi mana yang cocok dengan pembelajaran dan materi mana yang tidak cocok digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan diperlukan untuk menentukan pilihan yang tepat dan sesuai untuk peserta didik;
- d. fungsi komunikatif: perencanaan yang baik yaitu guru dapat memberikan penjelasan pada setiap unsur di dalamnya, baik kepala sekolah, guru, orangtua, maupun peserta didik sendiri. Di dalam perencanaan harus ada beberapa kegiatan yang menunjukkan adanya komunikasi pada setiap orang untuk mencapai tujuan pembelajaran serta hasil yang memuaskan, strategi yang baik, dan juga rangkaian peristiwa yang perlu dilakukan. Oleh karena itu, perencanaan terdapat fungsi komunikasi;
- e. fungsi prediktif: dapat memprediksi dengan baik hasil yang akan diperoleh

tergantung bagaimana perencanaan pembelajaran tersebut dibuat. Bahkan, memungkinkan guru melihat berbagai kesulitan yang akan terjadi, sehingga perlu adanya solusi dari kesulitan-kesulitan tersebut;

- f. fungsi akurasi: sebagai penakar waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena seringkali guru memberikan penyajian materi yang sangat banyak yang berakibat pembelajaran tidak berlangsung dengan normal. Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran sendiri agar peserta didik dapat memahami bahan ajar yang dijelaskan oleh guru di kelas, serta menghitung jam pelajaran efektif untuk melakukan pembelajaran. Hal ini, agar peserta didik tidak merasa jenuh yang justru akan membuat hasil belajar yang didapatkan rendah;
- g. fungsi pencapaian tujuan: tujuan adanya pembelajaran adalah untuk membentuk manusia secara utuh, tidak hanya menjelaskan materi di dalam kelas. Tujuan-tujuan yang perlu dicapai adalah aspek dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, serta keterampilan. Maka dari itu, proses dan hasil belajar sangat penting apalagi jika dilakukan dengan seimbang antar keduanya;
- h. fungsi kontrol: dari perencanaan pembelajaran guru dapat mengetahui sejauh mana materi telah dipahami oleh peserta didik, ataupun materi yang sudah dipahami dan sebaliknya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perencanaan dikatakan sebagai kontrol yang selanjutnya terdapat umpan balik pada guru untuk mengembangkan program kegiatan belajar menjadi lebih baik kedepannya.

c. Manfaat Perencanaan Pembelajaran

Sementara itu menurut Majid (dalam Ananda, 2019, hlm. 17) manfaat dari perencanaan pembelajaran terutama pada proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) sebagai bahan penyusun agar seimbang antara penghematan waktu, biaya, tenaga, maupun alat-alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran;
- 2) sebagai pengukur apakah efektif pembelajaran tersebut, sehingga dapat ditemukan cocok tidaknya menggunakan metode, pendekatan, teknik, dan sebagainya di dalam proses pembelajaran;

- 3) sebagai pedoman bagi setiap unsur di dalam proses pembelajaran;
- 4) sebagai pola dasar atas wewenang serta pemberian tugas pada setiap unsur yang ada di dalam proses pembelajaran; dan
- 5) sebagai suatu arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Jaya (2019, hlm. 13) menjelaskan bahwa menurutnya secara khusus perencanaan pembelajaran dapat berguna sebagai:

- 1) pengarah kegiatan: dengan adanya perencanaan, guru akan lebih mudah mengarahkan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik;
- 2) penjabaran kegiatan serta bahan yang akan diajarkan: dalam perencanaan akan terlihat kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai dengan bahan ajar yang sudah dibuat oleh guru;
- 3) memudahkan guru dalam melakukan tugas: jika seluruh langkah-langkah pembelajaran, strategi, bahan, serta tujuannya sudah jelas guru tidak perlu merasa gusar karena tinggal melakukan proses belajar mengajar;
- 4) mengatasi fasilitas belajar serta keterbatasan waktu: dengan adanya perencanaan pembelajaran kita dapat mengatur waktu yang digunakan seefisien dan efektif mungkin agar tidak terjadi penyimpangan waktu atau melebihi waktu belajar yang seharusnya, serta dapat tercatat fasilitas yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran;
- 5) evaluasi program: dengan adanya kegiatan evaluasi dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah sudah berhasil atau tidak pembelajaran yang sudah dilaksanakan tersebut, jika tidak melakukan evaluasi sebagai guru tidak akan bisa terlihat bahwa program tersebut sudah baik atau belum, sehingga pada pertemuan berikutnya bisa diperbaiki atau metode maupun model yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena banyak yang menjadi faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran; dan
- 6) revisi program: seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, akan sulit menemukan kelemahan peserta didik tanpa dilakukannya kegiatan evaluasi. Setelah kegiatan tersebut sebagai guru perlu merevisi atau memperbaiki program yang sudah

dilakukan, apakah metode, teknik, atau pendekatan yang tidak sesuai, ataupun karakteristik peserta didik tidak mendukung, banyak faktornya sehingga perencanaan pembelajaran diperlukan.

Manfaat yang dirasakan bagi guru menurut Ananda (2019, hlm. 15) terhadap perencanaan pembelajaran yang akan digunakan yaitu:

- 1) dapat memprediksi tingkat keberhasilan yang akan dicapai oleh peserta didik, oleh karena itu perlu dilakukan perencanaan pembelajaran yang baik serta akurat agar kegagalan dari hasil peserta didik dapat dihindari;
- 2) dapat memprediksi kesulitan atau hambatan apa yang dialami oleh peserta didik saat proses belajar mengajar, sehingga dapat diberikan solusi berkelanjutan pada peserta didik tersebut agar dapat mengikuti pembelajaran berikutnya dengan baik. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran diperlukan sebagai pemecahan masalah terhadap situasi yang dihadapi peserta didik;
- 3) dapat memilih sumber belajar yang tepat sebagai penyajian materi yang akan diberikan pada peserta didik, karena seiring perkembangan jaman dimana teknologi dan pengetahuan semakin maju banyak sekali sumber belajar yang bertebaran di internet atau sumber lainnya. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran dibutuhkan sebagai pemilah bahan ajar yang tepat untuk melakukan pembelajaran; dan
- 4) dapat membantu mengorganisir suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, bahkan secara sistematis sesuai urutan kegiatan dari perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran sangat diperlukan.

d. Komponen Perencanaan Pembelajaran

Jaya (2019, hlm. 29) mengatakan pada umumnya perencanaan pembelajaran itu mempunyai komponen sebagai berikut:

- 1) tujuan pembelajaran;
- 2) materi pelajaran;
- 3) situasi pelajaran;
- 4) kegiatan belajar mengajar;

- 5) alat dan bahan / sumber pengajaran;
- 6) pokok bahasan yang akan diajarkan; dan
- 7) kegiatan evaluasi.

Sedangkan menurut Ananda (2019, hlm. 27) perencanaan pembelajaran meliputi: 1) penilaian hasil belajar, 2) sumber belajar, 3) media pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) materi ajar, dan 6) tujuan pembelajaran. Sama dengan pendapat Rahayu (2021, hlm. 38) bahwa komponen perencanaan pembelajaran terdapat alat evaluasi, media pembelajaran, metode pembelajaran, bahan pembelajaran, serta tujuan pembelajaran.

e. Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Metode Pembelajaran *Index Card Match*

2.1 Tabel Perencanaan Metode Pembelajaran *ICM*

Langkah-langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar suasana belajar di kelas terlihat ceria, kemudian melakukan doa yang ketua kelas pimpin. • Guru memberikan salam pada seluruh peserta didik, lalu mengonfirmasi kehadiran peserta didik. • Guru melakukan kegiatan apersepsi mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. • Guru memberikan dorongan atau motivasi agar peserta didik tertarik untuk belajar. • Kemudian, sampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diajarkan hari ini, serta bentuk penilaian yang akan diberikan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kegiatan Guru menjelaskan serta memberitahu materi apa saja yang hari ini akan dipelajari secara ringkas. • Mengamati kartu yang telah disiapkan Guru akan menyiapkan terlebih dahulu kartu yang sudah terdapat beberapa jawaban serta pertanyaan mengenai materi hari ini, jumlah kartu yang dibuat sebanyak peserta didik di dalam kelas. 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aturan <i>games index card match</i> Guru menjelaskan aturan <i>games index card match</i> ataupun langkah-langkahnya, dan beritahukan bahwa kegiatan ini berbentuk pasangan. Aturan pada permainan ini sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. peserta didik hanya bisa mempunyai satu kartu saja. 2. tidak diperbolehkan menukar kartu pertanyaan maupun jawaban pada teman yang lain. 3. Setelah mengetahui isi kartu, peserta didik perlu memahaminya dalam waktu 2 menit. Sehingga perlu memprediksi jawaban dari pertanyaan maupun sebaliknya yang berkaitan dengan apa yang mereka miliki. 4. peserta didik harus berperan aktif bertanya kepada temannya apa kartu yang mereka miliki, dan ditekankan disini harus saling menghargai serta tidak boleh egois sendiri. 5. untuk peserta didik yang telah menemukan pasangannya bisa langsung melaporkan ke guru. Jika kartu tersebut memang tepat dan berpasangan, peserta didik dibolehkan untuk duduk secara berdekatan. Kemudian menunggu seluruh peserta didik sudah mendapat pasangannya. (peserta didik yang lebih dahulu menemukan pasangan akan diberikan poin lebih) 6. setelah seluruh peserta didik berpasangan, presentasikan di depan kelas dengan pasangannya dan bacakan dengan keras. (dilakukan secara bergantian hingga seluruh peserta didik sudah melakukan presentasi) 7. setelah selesai presentasi akan dilanjutkan dengan tes secara mandiri, dan mendapat kertas kosong untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. • Memulai <i>games index card match</i> dengan mengambil kartu Jika seluruh peserta didik sudah siap dan memahami aturan games kali ini dapat langsung memulai. Peserta didik akan memiliki satu kartu yang akan diberikan oleh guru satu per satu. Selanjutnya buka kartu dan pahami 	
--	--	--

	<p>baik-baik dalam waktu 2 menit jawaban maupun pertanyaan yang peserta didik pegang. Peserta didik diperbolehkan bertanya pada guru jika tidak paham.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai mencari pasangan kartu Setelah memahami isi kartu pertanyaan atau jawaban, peserta didik segera mencari pasangan dari kartu tersebut dengan bertanya secara aktif pada teman-teman di kelas. • Mempresentasikan pasangan kartu di depan kelas Setelah semua kartu berpasangan, peserta didik melakukan presentasi di depan kelas dengan pasangannya mengenai pertanyaan dan jawaban yang didapatkannya. Lalu dibacakan dengan keras, dilakukan secara bergantian hingga seluruh peserta didik sudah presentasi. • Evaluasi secara mandiri Setelah presentasi, akan dilakukan tes secara mandiri. Kemudian, peserta didik akan diberi kartu kosong untuk menjawab lima pertanyaan yang akan diberilah oleh guru mengenai materi yang sudah diajarkan sebelumnya. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan simpulan tentang materi yang sudah diberikan, ataupun penguatan dari materi tersebut. • Guru memperoleh umpan balik dari peserta didik untuk melihat proses serta hasil pembelajaran dengan diberikannya pertanyaan secara lisan yang kemudian langsung dijawab pada kertas pemberian guru oleh peserta didik. • Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Guru menutup kelas dengan berdoa dan salam. 	20 menit

B. JAWABAN

Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *index card match* menggunakan sebuah media kartu saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan kartu ini, pendidik berharap peserta didik menjadi lebih mudah mempelajari materi secara mendalam tanpa harus menghafalnya terus-

menerus. Interaksi antara pendidik dan peserta didik pun akan terjalin dengan baik karena adanya timbal balik terhadap keduanya. Dan cara belajar sambil bermain akan membangkitkan aktivitas peserta didik di dalam kelas. Terutama untuk peserta didik di kelas rendah karena akan membuat pembelajarannya lebih efektif dan efisien, lalu menyenangkan bagi peserta didik itu sendiri. Meskipun begitu setiap metode pembelajaran memiliki kelemahannya masing-masing, seperti metode ini yang dapat membuat suasana kelas menjadi gaduh / berisik. Oleh karena itu pendidik harus memiliki keterampilan pengelolaan kelas yang baik, contohnya dengan menggunakan cara ice breaking, tepuk semangat atau pendekatan lainnya untuk membuat kelas lebih kondusif saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, ketepatan waktu juga perlu diperhatikan saat menggunakan metode *index card match*. Penggunaan metode ini akan memakan waktu yang cukup banyak karena seluruh peserta didik akan berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajarannya, sehingga kemungkinan situasi dan kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Sehingga pendidik perlu mengatur waktu dengan baik setiap tahapan pelaksanaan pembelajarannya.

Penulis berpendapat, metode pembelajaran *index card match* sama halnya dengan metode *learning by doing*, mereka sama-sama menitikberatkan pada bentuk aktivitas. Sambil beraktivitas, mereka tanpa sadar juga sedang belajar mengenai materi yang dipelajari hanya perbedaannya terletak pada penggunaan media kartu. Media kartu pada metode pembelajaran *index card match* terbagi ke dalam dua kategori, yaitu soal dan jawaban yang telah tertulis di kartu. Jika pendidik ingin menggunakan metode ini, perlu disiapkan terlebih dahulu rangkaian soal dan jawaban yang akan digunakan, kemudian menuliskannya di kartu-kartu yang sudah terpotong berukuran kecil / sedang sesuai yang dibutuhkan. Tanpa media tersebut pembelajaran tidak dapat berlangsung.

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang didasari pada tujuan pembelajaran tertentu. Pada perencanaan pembelajaran juga memiliki banyak fungsi dan manfaat, sebagai bentuk evaluasi pembelajaran yang telah berlangsung. Selanjutnya, akan diketahui berhasil atau tidak sehingga dapat dilakukan pembaruan cara belajar yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Lalu komponen pada perencanaan pembelajaran pada

umumnya selalu ada tujuan, kegiatan dan penilaian pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pemberlakuan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) terbaru.

C. PENGUATAN

Berdasarkan jawaban dari hasil kajian teori diatas, yang bisa saya dapatkan bahwa metode pembelajaran *index card match* ini adalah cara untuk meninjau kembali suatu pembelajaran dengan menggunakan sebuah media kartu, serta menuntut peserta didik untuk melakukan kerjasama. Pendapat saya ini didukung oleh jurnal dari (Intan Sari, 2019), (Insaniah An, 2020), (Anjar Sari, 2019), (Oktiani, 2021), (Muflihah, 2021) yang mengatakan sebagai cara untuk meninjau ulang pembelajaran. Selain itu, menggunakan media kartu didukung oleh pendapat (Peserta didiknto, 2017) dan (Suwartiani, 2017) yang mengatakan saat pembelajaran setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu soal/jawaban. Serta metode *index card match* ini juga menuntut peserta didik untuk bekerjasama, poin kerjasama tersebut didukung oleh pendapat (Hakiki, 2021) dan (Emawati, 2019) yang menekankan poin kerjasama untuk menyelesaikan permasalahan soal/kartu yang didapatkan peserta didik.

Sedangkan dari perencanaan pembelajaran adalah suatu persiapan atau proses yang dibutuhkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Pendapat ini didukung oleh seluruh peneliti yang mengatakan adanya persiapan, langkah-langkah, ataupun proses yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran. Dan poin tujuan pembelajaran didukung oleh pendapat (Magdalena, 2020) dan (Ratnawulan, Elis & H. A, 2017) yang mengatakan proses pembelajaran tersebut di dasari pada tujuan belajar yang telah ada sebelumnya.