

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Kognitif Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia

a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang di bebankan kepadanya.¹ Kemampuan biasanya diidentikkan dengan kemampuan individu dalam melakukan suatu aktivitas, yang menitikberatkan pada latihan dan *performance* (apa yang bisa dilakukan individu setelah mendapatkan latihan).² Kemampuan juga dapat diartikan sebagai wujud penampilan seseorang dalam lingkungan tertentu, misalnya lingkungan pekerjaan dan kehidupan pada umumnya.³ Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan potensi yang dimiliki seseorang untuk melaksanakan suatu aktifitas dan dalam prosesnya diperlukan latihan yang intensif serta pengalaman yang telah ada dan potensi tersebut dapat diukur. Peserta didik dianggap mampu dalam suatu kegiatan pembelajaran apabila peserta didik tersebut dapat melakukan suatu kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Menurut Wood Worth dan Marquis bahwa kemampuan memiliki tiga arti yaitu:

- 1) *Achievement*, yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu.
- 2) *Capacity*, yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dimana

¹ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 67.

² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 160-161.

³ Sudjana, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Falah Production, 2000), 97.

kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang insentif dan pengalaman.

- 3) *Aptitude*, yaitu kualitas yang hanya dapat diungkapkan atau diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu.⁴

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai dan melakukan suatu tugas tertentu yang diperoleh dengan cara berlatih terus-menerus. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau mampu bila ia bisa dan sanggup melakukan sesuatu yang memang harus dilakukan.

Perkembangan aspek kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual peserta didik.⁵ Kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah dan konsep yang telah dimiliki yang kemudian dipresentasikan melalui tanggapan, gagasan, atau lambang. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disajikan oleh pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar, dimana peserta didik yang awalnya tidak tahu menjadi tahu yang semula tidak paham menjadi paham. Jadi, kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pengetahuan dan pemahaman tentang suatu materi dalam pelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁶ Ranah kognitif adalah ranah yang

⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, 161.

⁵ Norvan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran pendidikan Tata Rancang Pembelajaran menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 71.

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 5.

mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang paling tinggi digambarkan sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*)
Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya.
- b) Pemahaman (*comprehension*)
Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- c) Penerapan dan Aplikasi (*application*)
Adalah kesanggupan seseorang untuk menerangkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang kongkrit.
- d) Analisis (*analysis*)
Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian dan faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya.
- e) Sintesis (*synthesis*)
Adalah proses yang memandukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola yang baru.
- f) Penilaian (*Evaluation*)
Adalah jenjang paling tinggi dalam ranah kognitif. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.⁷

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 49-52.

Kemampuan kognitif dapat diukur melalui prestasi belajar peserta didik sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki anak setelah melalui kegiatan belajar.⁸ Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Sampai sejauh manakah perubahan itu dapat tercapai, berhasil atau tidaknya tergantung kepada beberapa macam faktor.

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam dari peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap,⁹ kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 50), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan memengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti, televisi, radio, dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.¹⁰

⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), 42.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 12.

¹⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 12-

Menurut Rusman bahwa belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.¹¹ Belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru hingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.¹² Jika dilihat dari sudut pandang agama islam tentang konsep pembelajaran tak lain adalah upaya meletakkan manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan *fitrah* atau suci, Tuhan memberi potensi yang bersifat jasmaniyah dan rohaniyah yang di dalamnya terdapat bakat untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemaslahatan manusia itu sendiri. Konsep-konsep yang dibawa al-Qur'an selalu relevan dengan problema yang dihadapi manusia, karena itu turun untuk berdialog dengan setiap umat yang ditemuinya, sekaligus menawarkan pemecahan terhadap problema yang dihadapinya, kapan dan di mana pun mereka berada.¹³ Sebagaimana Firman Allah yang terdapat dalam surat al-Baqarah ayat 31-33:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
 أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا
 سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ
 ﴿٣٢﴾ قَالَ يَتَذَكَّرُ أُنْبِيَئُهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۖ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ

¹¹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 12.

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 4.

¹³Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 2.

قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ
مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿١٣﴾

Artinya: *Dan dia mengajarkan kepada adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang-orang yang benar!” Mereka menjawab: “Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana...” Allah berfirman: “Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini”. Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: “Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?”. (QS. Al-Baqarah: 31-33).”¹⁴*

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa guru pertama yang mengajar manusia ialah Allah yang memberi kekuatan berfikir dan memahami hakikat pada manusia. Kekuatan yang semua pengetahuan manusia berkat potensi illahi. Proses belajar merupakan hal yang sangat penting bagi perubahan perilaku manusia dalam dirinya. Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan aktivitas yang dilakukan dengan sadar untuk memperoleh suatu hasil belajar yang merupakan sebuah konsep, pemahaman, atau pengetahuan.

¹⁴ Alquran, al-Baqarah ayat 31-33, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 6.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Menurut sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan.¹⁵ Jadi pada dasarnya kemampuan kognitif saling berhubungan dengan aktivitas belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar akan berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Seorang guru harus memberi peluang atau kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplor potensi-potensi yang dimiliki agar lebih berkembang. Sebagaimana firman Allah dalam surat Ali-Imran ayat 57:

وَأَمَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَيُوَفِّيهِمْ
 أَجْرَهُمْ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الظَّالِمِينَ

Artinya: “Adapun orang-orang yang beriman dan mengerjakan amalan-amalan yang saleh, maka Allah akan memberikan kepada mereka dengan sempurna pahala amalan-amalan mereka; dan Allah tidak menyukai orang-orang yang zalim”. (QS. Ali Imran: 57)¹⁶

Tafsir ayat diatas berkenaan tentang Al-Qur’an memberi penghargaan yang amat istimewa dalam bentuk berita gembira yang di iringi pujian-Nya.¹⁷ Maksudnya

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 5-6.

¹⁶ Alquran, Ali-Imran ayat 57, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 57.

¹⁷ Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur’an* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 138.

bahwa ayat di atas memberikan sebuah penghargaan yang amat istimewa kepada orang-orang beriman yang selalu melakukan kebaikan. Kebaikan atau pembiasaan amal kebaikan menjadi sikap dan profil manusia pembelajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan ayat diatas menunjukkan bahwa melalui kemampuan kognitif, proses pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan, memberikan tantangan, dan memberi motivasi peserta didik untuk selalu aktif belajar. Proses pembelajaran dengan input yang beranekaragam juga harus memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk berkarya, berkeaktivitas, dan menumbuh kembangkan kemandirian dengan perkembangan fisiologis dan psikologis peserta didik. Sangat penting bagi guru untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi yang terkandung di dalam diri mereka. Karena pada dasarnya peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda pula. Jadi seorang guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan menyesuaikan pada tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Adapun indikatornya kemampuan kognitif adalah:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Aplikasi

b. Kemampuan Kognitif Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia

Tema organ gerak hewan dan manusia termasuk pembelajaran tematik yang berarti pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.¹⁸

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja

¹⁸ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 80.

mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.¹⁹ Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/ topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang bisa diajarkan disekolah.²⁰ Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pembelajaran tema organ gerak hewan dan manusia, sub tema manusia dan lingkungan, pembelajaran 5, yang termuat beberapa aspek yaitu diantaranya:

1) IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.²¹

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut nana Djaumana (2007) pada hakikatnya dapat dipandang dari segi produk, proses. Dari segi proses artinya pembelajaran IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil, dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif mempelajari tentang alam semesta dengan segala isinya.

Menurut Winkel (1991) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan

¹⁹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 85.

²⁰ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 1.

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 165.

memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik.²² Sedangkan IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.²³

Menurut Adiyanto Pembelajaran IPA adalah mencakup pengembangan ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap dan nilai) yang melahirkan suatu kreativitas untuk dapat menggali sistem nilai dan moral yang dikandung oleh setiap bahan ajarnya. Pentingnya pembelajaran sains (IPA) memberi konsekuensi kepada para pendidik untuk dapat mengembangkan sains sebagai salah satu media dalam membentuk pribadi siswa. Dalam hal ini, siswa dapat diajak menelaah serta mempelajari nilai-nilai dalam sains yang berguna dalam kehidupan masyarakat.²⁴ Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa pembelajaran IPA adalah suatu usaha untuk memahami alam semesta yang mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Adapun di dalam penelitian ini peneliti hanya menjelaskan tentang kemampuan kognitif.

Adapun tujuan pembelajaran sains (IPA) disekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), diantaranya yaitu:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang

²² Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 51.

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 167.

²⁴ Zubaedi, *Desain Pembelajaran Karakter* (Bandung: Setia, 2011), 20.

- bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
 - d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
 - e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
 - f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
 - g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.²⁵

Alasannya banyak terdapat kerusakan alam yang nampak di sekitar yang disebabkan oleh ulah manusia itu sendiri. Dalam Al-Qur'an surah Ar-Rum ayat 41 yaitu sebagai berikut:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمَلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ (41). (الرّوم: 41)

Artinya: Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). (Q.S. Ar-Rum: 41)²⁶

Materi yang akan dipaparkan pada saat penelitian ini adalah tema organ gerak hewan dan manusia sub tema manusia dan lingkungan, pembelajaran ke 5 yaitu tentang sistem alat gerak dan

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 171-172.

²⁶ Alquran, Ar-Rum ayat 41, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 408.

fungsinya pada hewan dan manusia. Sistem gerak ialah sistem tubuh yang terdiri dari otot, sendi dan tulang yang menggabung menjadi sebuah rangka yang berfungsi untuk memberi bentuk pada tubuh serta memudahkan dalam bergerak dan juga melakukan sebuah aktivitas.

2) Bahasa Indonesia

Pelajaran bahasa indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Ketrampilan berbahasa yang dilakukan manusia berupa menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktifitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan. Kita mengetahui kemampuan manusia berbahasa bukanlah *instinct*, tidak dibawa anak sejak lahir, melainkan manusia dapat belajar sampai terampil berbahasa, mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi.²⁷

Tujuan pelajaran bahasa indonesia di sekolah Dasar antara lain bertujuan agar: siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.²⁸ Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, 242.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, 244.

kehidupannya.²⁹ Materi yang akan dipaparkan pada saat penelitian ini adalah tema organ gerak hewan dan manusia sub tema manusia dan lingkungan, pembelajaran ke 5 yaitu tentang menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

3) SBdP

Seni adalah aspek yang penting dalam kehidupan manusia, untuk memenuhi kebutuhan rohaninya. Seperti kita fahami, manusia terdiri dari unsur badaniah dan rohaniyah, yang dalam pelaksanaannya, kedua unsur tersebut membutuhkan asupan yang seimbang dalam kehidupan.³⁰ Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan.³¹ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni dilaksanakan atau dijadikan sebuah mata pelajaran bukan untuk menjadikan siswa sebagai seniman cilik atau menjadikan siswa menjadi seniman, tetapi dengan adanya pendidikan seni diharapkan guru dapat memupuk ataupun mengembangkan kreativitas yang ada pada siswa untuk bekal dikemudian hari.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan atau yang sekarang disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan agar siswa memahami konsep, menampilkan sikap apresiasi, menampilkan kreativitas, dan dapat berperan serta dalam perkembangan budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Dengan demikian diharapkan siswa memiliki sikap demokratis, beradab, dan toleran dalam masyarakat

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, 245.

³⁰ Novi Mulyani, *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 11.

³¹ A. J. Soehardjo, *Pendidikan Seni* (Malang: Buku Satu, 2015), 13.

dan budaya yang majemuk.³² Dapat disimpulkan bahwa, dalam tujuan pembelajaran SBDP di SD/MI ini agar siswa dapat memahami materi pembelajaran SBDP, dapat menampilkan sikap kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, serta kreatif dan dapat berperan serta dalam berkembangnya budaya dan keterampilan seiring dengan berkembangnya zaman.

2. Strategi *Index Card Match*

a. Pengertian Strategi *Index Card Match*

Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Jadi, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³³ Strategi *index card match* adalah metode (mencari pasangan kartu) cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.³⁴

Strategi *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi ajar yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun telah bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.³⁵ *Index card match* (mencari pasangan) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. *Index card match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reveuing strategis (strategi

³² Barmin, *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas 4 SD dan MI* (Solo: PT. Tiga Serangkai, 2014), 2.

³³ Ngalimun, dkk., *Strategi dan Model Pembelajaran*, 4.

³⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 139.

³⁵ Ngalimun, dkk., *Strategi dan Model Pembelajaran*, 226-227.

pengulangan). Metode *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.³⁶ Sebagaimana Firman Allah:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَحِلُّوْا شَعِيْرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْاَقْلَبِيْدَ
وَلَا ءَامِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَتَّبِعُوْنَ فَضْلًا مِّنْ رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۗ وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا
ۗ وَلَا تَحْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْبُدُوْا
وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ وَالْتِقَاۗىٕ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدُوْنِ ۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ
اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ﴿٢٧﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar kesucian Allah, dan jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qala-id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari karunia dan keridhaan dari Tuhan-nya tetapi apabila kamu telah menyelesaikan ihram, maka bolehlah kamu berburu. Jangan sampai kebencianmu kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi mu dari masjidil haram, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (QS. Al-Maidah: 2)³⁷

Penulis berpendapat yang terkait dalam ayat diatas, bahwa saling tolong menolong dalam kebaikan diwajibkan oleh Allah SWT dan saling tolong menolong dalam berbuat dosa tidak dianjurkan, begitupun

³⁶ St. Darojah, "Penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar tauhid siswa madrasah aliyah". *Jurnal pendidikan madrasah* Vol. 3. No. 2, P-ISSN: 2527-4287, (2018): 2527-6794.

³⁷ Alquran, Al-Maidah ayat 2, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 106.

kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama dikatakan berbuat baik dalam kebaikan. Strategi *index card match* ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi yang sudah dipelajari.

Strategi pembelajaran *index card match* dikembangkan untuk menjadikan peserta didik terlibat aktif mempertanyakan baik gagasan diri sendiri maupun orang lain, memiliki kreativitas, dan menguasai keterampilan-keterampilan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁸

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu)

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas.
- 2) Bagikan kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

³⁸ Isnu Hidayat, 50 *Strategi Pembelajaran Populer* (Yogyakarta: DIVA Press, 2019), 86-87.

- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
 - 9) Akhir proses ini dengan membuat klasifikasi dan kesimpulan.³⁹
- c. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Index Card Match*
- Kelebihan strategi *index card match*:
- 1) Mendorong peserta didik untuk berlomba-lomba mencapai kesuksesan.
 - 2) Menumbuhkan rasa tanggung jawab karena hasil pekerjaan peserta didik harus dipertanggung jawabkan di depan pendidik.
 - 3) Memperdalam pemahaman dan meningkatkan keaktifan dan kecakapan peserta didik.
 - 4) Hasil belajar akan lebih teringat karena sesuai dengan minat peserta didik.
- Kelemahan strategi *Index Card Match*:
- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama, terlebih bagi kelas besar.
 - 2) Proses pembelajaran terkesan sebagai aktivitas bermain, bukan sebuah kegiatan belajar.⁴⁰
- d. Adapun Indikatornya dalam variabel ini adalah sebagai berikut:
- 1) Guru membagikan kartu yang sebagian berisi pertanyaan dan sebagian berisi jawaban.
 - 2) Peserta didik secara aktif mencari pasangan kartu yang dimiliki.
 - 3) Guru secara acak menyuruh peserta didik untuk memaparkan pertanyaan dan jawaban yang sudah didapat di depan kelas.
 - 4) Guru menyimpulkan materi.

³⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*, 120-121.

⁴⁰ Isnu Hidayat, *50 Strategi pembelajaran Populer*, 88-89.

- 5) Peserta didik diminta mengerjakan tes-tes untuk membuktikan kemampuan yang sebenarnya.

3. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Kemampuan Kognitif Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia

Pendidik dan strategi belajar merupakan salah satu faktor penentu proses kegiatan belajar. Strategi pembelajaran sebagai prosedur, model, metode, dan teknik belajar mengajar yang dipandang paling efektif dan efisien serta produktif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya. Disinilah pendidik harus memahami dan menguasai strategi pembelajaran *index card match* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Karena strategi tersebut memiliki kelebihan dalam melatih kemampuan kognitif peserta didik.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴¹

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.⁴² Ada juga yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa, berisi serangkaian peristiwa yang dirancang atau disusun yang sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 5.

⁴² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 17.

belajar siswa yang bersifat internal.⁴³ Dan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi kemampuan kognitif, maka diperlukan strategi yang tepat agar tercipta pembelajaran yang aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada kemampuan kognitif.

Strategi pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada tema organ gerak hewan dan manusia adalah strategi *index card match*. Strategi pembelajaran *index card match* dapat membantu pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topic yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.⁴⁴ Berdasarkan uraian diatas, apabila pendidik dapat menggunakan strategi *index card match* (mencari pasangan kartu) dengan baik dan benar, maka akan mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik pada tema organ gerak hewan dan manusia sub tema manusia dan lingkungan, pembelajaran 5.

B. Penelitian terdahulu

Kajian yang relevan dengan yang peneliti lakukan yaitu:

1. Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Rena Husna Komariyah yang berjudul “Pengaruh Metode *Index Card Match* dalam Pembelajaran PAI Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rena Husna Kodariyah yaitu adanya pengaruh penggunaan metode *index card match* terhadap prestasi belajar PAI siswa . hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t di peroleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu

⁴³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2011), 34.

⁴⁴ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2011), 69.

2,396 > 1,685 dengan taraf signifikan 0,05 % . selain itu dilihat dari hasil perhitungan posttest kelas eksperimen yang menggunakan metode *index card match* (nilai rata-rata 89) menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (nilai rata-rata 84,8).⁴⁵

Revelansi penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam hal variabel bebasnya yaitu metode *index card match* tetapi dalam peneliti menggunakan strategi *index card match*, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat, mata pelajaran dan objek yang diteliti.

2. Skripsi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Theresia Susanti yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/ 2016”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Theresia Susanti menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta, dengan hasil: a) skor rata-rata motivasi belajar IPS siswa pada siklus I sebesar 2,83 meningkat sebesar 0,22 menjadi 3,15 pada siklus II, dan b) nilai rata-rata prestasi belajar IPS siswa pada pra tindakan sebesar 60 dengan 10 siswa (43,47 %) yang mencapai nilai ≥ 65 meningkat sebesar 11,36 menjadi 71,36 dengan 17 siswa (73,91 %) yang mencapai nilai ≥ 65 pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata prestasi belajar IPS siswa meningkat sebesar 8,87 menjadi 80,23 dengan 20 siswa (86,95 %) yang mencapai nilai ≥ 65 .⁴⁶

⁴⁵ Rena Husna Kodariyah, 2015, *Pengaruh Metode Index Card Match dalam Pembelajaran PAI Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Dharma Karya UT Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2015/ 2016*, Skripsi Online, Tersedia: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29029/1/RENA%20HUSNA%20KODARIYAH-FITK.pdf>, Diakses pada tanggal 15 April 2019 pada pukul 12.30.

⁴⁶ Theresia Susanti, 2015, *Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/*

Revelansi penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam hal variabel bebasnya yaitu strategi *index card match*, kelas yang diteliti. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat, mata pelajaran dan objek yang diteliti.

3. Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Putri Meidawati yang berjudul “Pengaruh Strategi Index Card Match terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018”.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Meidawati menunjukkan bahwa diperoleh t hitung 4,0154 dan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 = 1,671 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi *index card match* terhadap hasil belajar PKn peserta didik MIN 10 Bandar Lampung.⁴⁷

Revelansi penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam hal variabel bebas yaitu strategi *index card match*, sedangkan perbedaannya pada variabel terikat, penelitian ini strategi *index card match* diterapkan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang penulis lakukan untuk tema organ gerak hewan dan manusia, dan juga terletak pada objek yang diteliti.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membentuk manusia untuk terus berubah menjadi individu yang dewasa. Serta merupakan proses penyiapan individu dalam menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan sangat pesat. Oleh karena itu tugas seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan sebuah materi agar peserta didik dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Selain itu dunia pendidikan memerlukan penerapan

2016, Skripsi Online, Tersedia: https://eprints.uny.ac.id/26474/1/Skripsi_Theresia%20Sutanti_11108244092.pdf, Diakses pada Tanggal 15 April 2019 pada pukul 19.00.

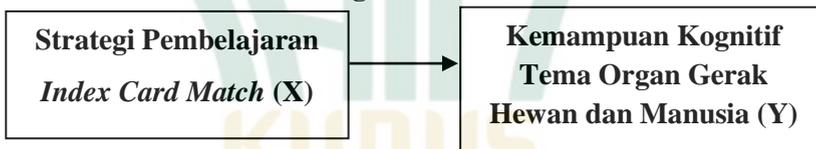
⁴⁷ Putri Meidawati, 2018, *Pengaruh Strategi Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung*, Skripsi Online, Tersedia: <http://repository.radenintan.ac.id/3482/1/Skripsi%20Full.pdf>, Diakses pada Tanggal 16 April 2019 pada pukul 18.30.

dan pendayagunaan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran aktif bagi peserta didik. Salah satu teknik pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati adalah menggunakan strategi *index card match*.

Strategi *index card match* (mencari pasangan kartu) merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Strategi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia sub tema manusia dan lingkungan, pembelajaran 5 kelas V.

Dalam penelitian ini, diketahui ada dua variabel. Satu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Adapun gambaran kerangka berfikir dari penelitian tentang “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Kemampuan Kognitif Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati”. Sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa ada dua variabel. Variabel pengaruh yaitu strategi pembelajaran *index card match* dan ada variabel terpengaruh yaitu kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Apabila strategi *index card match* terlaksana dengan baik dan optimal, maka kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati Tahun Pelajaran 2019/2020 akan tercapai.

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “hipo” yang berarti kurang atau lemah dan “tesis atau thesis” berarti teori yang disajikan

sebagai bukti. Hipotesis adalah suatu pertanyaan yang berdasarkan pada perkiraan atas hubungan antara dua atau lebih variabel hipotesis selalu dalam bentuk kalimat deklaratif.⁴⁸ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁹ Berdasarkan pengamatan sementara yang dilakukan, maka hipotesisnya sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *index card match* di kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati tahun pelajaran 2019/ 2020 dalam kategori cukup baik.
2. Kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati tahun pelajaran 2019/ 2020 dalam kategori sedang.
3. Ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *index card match* terhadap kemampuan kognitif tema organ gerak hewan dan manusia kelas V SDIT Yaumi Fatimah Kota Pati tahun pelajaran 2019/2020.

⁴⁸ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Media Ilmu Press, 2019), 38.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.