

ABSTRAK

Iva aryani, 2023, Implementasi Strategi *Index Card Match* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMAN 3 Sampang, Skripsi, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura, Pembimbing: Kristanti Ayuanita, M.Pd.

Kata kunci: *Index Card Match*, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Index Card Match merupakan tipe model pembelajaran aktif. *Index Card Match* merupakan pembelajaran mencari pasangan antara pasangan pemegang kartu soal dan pasangan pemegang kartu jawaban. Berdasarkan konteks penelitian, terdapat 3 fokus yang digunakan, yaitu Pertama Bagaimana perencanaan implementasi strategi *Index card match* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X SMAN 3 Sampang. Kedua Bagaimana pelaksanaan implementasi strategi *Index Card Match* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X SMAN 3 sampang. Ketiga Bagaimana dampak implementasi strategi *Index card match* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X di SMAN 3 Sampang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Sampang. Sumber data dari penelitian diperoleh dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi.

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama guru telah menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran teks negosiasi Kelas X SMAN 3 Sampang melalui tiga tahap. Pada tahap perencanaan selain menyiapkan RPP guru juga menyiapkan tujuan serta media potongan kartu pertanyaan dan jawaban setelah itu guru memberikan penjelasan dan tujuan terkait materi kepada siswa sesuai dengan persiapan yang sudah disiapkan.. Kedua Tahap pelaksanaan yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* melalui langkah-langkah dari strategi guru menjelaskan teks negosiasi guru mengeluarkan potongan-potongan kartu berisi pertanyaan dan kartu jawaban. Guru mencampurkan kartu-kartu pertanyaan dan jawaban dan dikocok beberapa kali, guru memberikan satu kartu untuk satu siswa untuk bermain kuis. Ketiga tahap dampak positif dan negatif yaitu dampak positif menumbuhkan kengembiraan dalam belajar mengajar, materi pembelajaran menarik perhatian peserta didik, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sedangkan kendala dampak positif membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan prestasi, guru harus meluangkan waktu yang lebih, lama membuat persiapan, guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memandai dalam hal pengelolaan kelas, peserta didik atau kecenderungan untuk berkerja sama dalam menyelesaikan masalah, dan suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain