

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Tondo

Aqidatul izzah¹, Surahman², Fahriadi³, Rizal⁴

PGSD, FKIP, Universitas Tadulako

aqidatulizzah270@gmail.com, surahmanwilade@gmail.com, fahriamir@gmail.com,
risrizal666@gmail.com

Abstract

The formulation of the problem in this research is how the application of the Index Card Match learning strategy can influence student learning outcomes in science subjects in class V elementary school? This research aims to improve student learning outcomes through implementing the Index Card Match learning strategy in science subjects in class V elementary school. In this study, the researcher used a research sample of 29 students in class VB at SDN Tondo. The type of research used is classroom action research which is carried out in cycles. The instruments used by researchers in collecting data were observation sheets, test questions, interviews and documentation. The data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative analysis. The results of the research show that the application of the Index Card Match strategy in class V science subjects at SDN Tondo can improve student learning outcomes. This can be seen from the results of students' classical learning completion in cycle I which was 48.3%. Then in cycle II the students' classical learning completeness score was 86.2%. There was an increase in scores from cycle I to II of 37.9%.

Keywords

Learning Results, Index Card Match, Science

Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana penerapan strategi pembelajaran Index Card Match dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa di kelas V SD ?. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran ipa di kelas V SD. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel penelitian anak siswa kelas VB SDN Tondo yang berjumlah 29 orang siswa . dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom action research) yang dilaksanakan secara bersiklus. instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah lembar observasi,soal tes, wawancara dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi Index Card Match pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tondo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diliat dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa siklus I sebesar 48,3% Kemudian pada siklus II nilai ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 86,2% Terjadi peningkatan nilai dari siklus I ke II sebesar 37,9%.

Kata Kunci Hasil Balajar, Index Card Match, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan juga merupakan satu hal penting bagi setiap makhluk hidup untuk menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual, cerdas, dan terhindar dari kebodohan (Zahwa & Erwin, 2022). Pendidikan tidak hanya sebatas proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan kepribadian, sikap, dan nilai-nilai moral peserta didik. Melalui pendidikan, manusia diharapkan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, budaya, maupun teknologi. Pendidikan yang berkualitas dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang baik.

Sebagai calon guru, memahami pentingnya proses pembelajaran merupakan hal yang mendasar. Belajar tidak akan berhasil apabila tidak adanya proses pembelajaran yang berlangsung secara terencana dan sistematis. Proses pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta dengan sumber belajar pada suatu lingkungan yang dikelola sedemikian rupa. Menurut Wina Sanjaya dalam (Anggit, 2020:16), pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Dengan demikian, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses memperoleh ilmu, pengetahuan, serta membentuk sikap dan kepercayaan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang memadai.

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran, baik dari segi kompetensi maupun keterampilan. Pencapaian ini mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Winkel dalam (Haryianto, 2021:27) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perubahan yang dapat mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan juga tingkah lakunya. Perubahan ini terjadi karena adanya pengalaman

belajar, baik melalui proses formal di sekolah maupun pengalaman nonformal. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akademik, tetapi juga dari perubahan perilaku dan sikap siswa sehari-hari.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar. Model pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa, menarik perhatian mereka, serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Apabila siswa merasa termotivasi, maka mereka akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep alam dan fenomena yang terjadi di sekitar kita. IPA memiliki hubungan yang sangat luas dengan kehidupan manusia karena menyajikan cara berpikir ilmiah, pemecahan masalah, serta penanaman sikap kritis. Pembelajaran IPA bertujuan untuk melatih siswa mencari tahu tentang alam secara sistematis, menguasai pengetahuan, memahami fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, serta menguasai proses penemuan. Selain itu, IPA juga mendorong siswa untuk memiliki sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, teliti, objektif, dan jujur.

Dalam kehidupan sehari-hari, IPA sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia, khususnya dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dapat diidentifikasi. Namun, kenyataannya mata pelajaran IPA sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Ulfa (2019) menyatakan bahwa IPA di sekolah dasar kerap dinilai sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan karena siswa menganggap konsep-konsep IPA sukar untuk dipahami. Hal ini membuat siswa kurang antusias dan motivasi belajar mereka menjadi rendah.

Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah dengan menerapkan

model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran Index Card Match merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam kelas. Model ini mengajak siswa untuk mencocokkan kartu berisi soal dengan kartu yang berisi jawaban. Aktivitas ini dilakukan secara berpasangan, sehingga siswa harus bergerak, berinteraksi, dan berpikir kritis.

Menurut Harefa (2021), model pembelajaran kartu indeks adalah suatu metode pemilihan pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk mengulas materi pelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Dengan kata lain, model ini tidak hanya membantu siswa dalam mengingat konsep, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, serta melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Kelebihan dari model Index Card Match adalah suasana belajar yang lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Model ini juga dapat digunakan untuk mengulang materi, mengecek pemahaman, atau mengukur sejauh mana penguasaan konsep siswa terhadap pelajaran. Selain itu, kegiatan mencocokkan kartu dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Hasil pengamatan awal di kelas V SDN Tondo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Interaksi dalam kelas didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah, sementara siswa hanya menerima informasi tanpa banyak terlibat dalam proses belajar. Respon siswa terhadap pembelajaran tergolong rendah, terlihat dari sedikitnya siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Sebagian besar siswa hanya mencatat dan mendengar penjelasan guru, bahkan ada yang kurang memperhatikan sehingga suasana kelas menjadi monoton.

Wahyuningtyas & Zulherman (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang pasif dan berpusat pada guru dapat membuat siswa bosan. Akibatnya, kelas menjadi hening tanpa partisipasi aktif dari siswa.

Kondisi ini tentu berpengaruh terhadap hasil ujian, di mana sebagian siswa terlihat tidak serius. Misalnya, dalam pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS), banyak siswa yang cepat mengumpulkan jawaban meskipun belum tentu benar. Hal ini menandakan rendahnya motivasi belajar serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas model Index Card Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Selvia Andini Fradila dkk (2023) dengan judul "*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Pada Siswa Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa penerapan model ini berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 016 Sungai Kunjang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Prosedur penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya, terdapat peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dan nilai hasil belajar setelah diterapkan model Index Card Match. Penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, serta metode permainan edukatif lebih menarik bagi siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan hasil belajar mereka meningkat.

Melihat kondisi kelas V SDN Tondo yang cenderung pasif, penerapan model Index Card Match menjadi solusi yang relevan. Model ini dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga peserta yang aktif bergerak dan berpikir. Dengan mencocokkan kartu soal dan jawaban, siswa belajar secara kolaboratif, melatih keterampilan sosial, dan meningkatkan daya ingat terhadap materi IPA.

Selain itu, model ini juga melatih siswa untuk bertanggung jawab atas perannya dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, serta mengembangkan kemampuan komunikasi. Dengan demikian, penerapan model Index Card Match tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan berperan penting dalam membentuk manusia yang berkualitas, dan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan itu sendiri. Hasil belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Model pembelajaran Index Card Match merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa. Hasil pengamatan di SDN Tondo menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga penerapan model ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian terdahulu juga telah membuktikan efektivitas model Index Card Match dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, model ini relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar agar proses belajar lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar adalah indikator keberhasilan dari proses pendidikan, yang menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi, menginternalisasi nilai, serta mengembangkan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran. Winkel (dalam Haryianto, 2021) menjelaskan bahwa hasil

belajar merupakan perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan setelah melalui pengalaman belajar. Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar menjadi sangat penting karena membekali siswa dengan pengetahuan tentang fenomena alam sekaligus membentuk sikap ilmiah. Namun kenyataannya, IPA sering dianggap sulit dan membosankan sehingga siswa kurang aktif, motivasi rendah, dan hasil belajar tidak optimal (Putri et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu strategi pembelajaran yang inovatif, aktif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah strategi Index Card Match (ICM). Menurut Silberman (1996), ICM adalah metode belajar aktif di mana siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban melalui aktivitas bergerak dan berinteraksi dengan teman. Strategi ini menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget (2002). Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky (1978) mendukung pembelajaran kolaboratif seperti ICM karena menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Dengan kata lain, strategi ICM merupakan pendekatan yang berlandaskan teori perkembangan kognitif dan sosial, serta cocok diterapkan pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan strategi ICM dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh Dwi Rizkiani et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan ICM dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA. Lestari et al. (2023) menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar IPA siswa sekolah dasar setelah penggunaan ICM dibandingkan metode ceramah. Strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti ICM tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi, tetapi juga membuat suasana kelas lebih menyenangkan

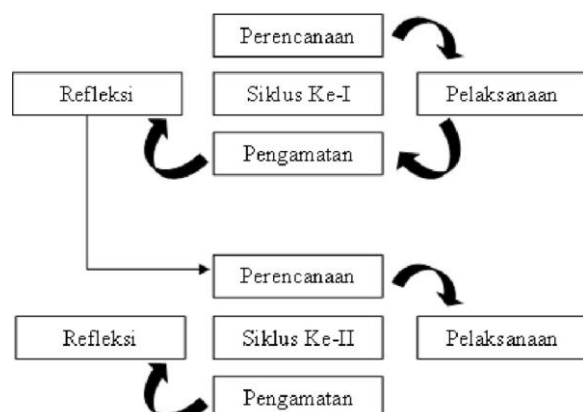
dan interaktif. Penelitian Wahyuningtyas dan Zulherman (2022) juga menekankan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang berpusat pada guru dapat diatasi melalui strategi kooperatif seperti ICM, karena mendorong siswa lebih aktif, berani bertanya, dan menjawab. Selain itu, Zahwa dan Erwin (2022) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ICM pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Dari berbagai penelitian tersebut terlihat konsistensi bahwa penggunaan ICM efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengaruh positif pada hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disintesis bahwa strategi Index Card Match merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, termasuk kelas V SDN Tondo. Strategi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (2002) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, teori konstruktivisme Vygotsky (1978) tentang peran interaksi sosial, serta teori behavioristik Skinner mengenai penguatan positif melalui keberhasilan menemukan pasangan kartu. Bukti empiris menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya meningkatkan ranah kognitif berupa pemahaman konsep, tetapi juga aspek afektif seperti motivasi, kerja sama, dan sikap aktif, serta aspek psikomotor melalui keterlibatan fisik siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan ICM pada pembelajaran IPA kelas V berpotensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena strategi ini mampu menggabungkan unsur permainan, interaksi sosial, serta aktivitas kognitif dalam satu proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian mengenai *Improving Student Learning Outcomes through the Implementation of Index Card Match Learning Strategies in Class V Science Subjects at SDN Tondo* menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan

guna memberikan bukti empiris lebih lanjut mengenai efektivitas strategi ini di konteks sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Peneliti memilih rancangan PTK dalam penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kesulitan siswa dalam proses belajar mengajar melalui model pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar, tepatnya di SDN Tondo yang terletak di Jl. RE. Martadinata, Kelurahan Tondo, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Tondo yang berjumlah 29 orang. jadi keseluruhan siswa itu dapat dijadikan sasaran atau target dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini rencananya akan dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus minimal 2 kali pertemuan. setelah dilakukan siklus pertama, pada siklus kedua dilakukan perubahan sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang ditemukan hingga tujuan dari penelitian ini tercapai sesuai rancangan. Kemmis dan Mc. Taggart (Mu'alimin & cahyadi, 2014) mengemukakan rancangan penelitian yang masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut: perancangan, pelaksanaan, observasi, refleksi.



Gambar 1: siklus PTK model kemmis & Mc. Taggart

Data dianalisis menggunakan rumus penilaian sebagai berikut:

1. ketuntasan belajar Individu

$$\frac{\text{Skor yang di peroleh siswa}}{\text{skor maksimum soal}} \times 100$$

(Sumber: Aries dan Haryono, 2012:95)

2. Ketuntasan belajar secara klasikal

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar jika presentase klasikal yang dicapai lebih dari atau sama dengan 70% siswa yang telah tuntas.

3. Presentase nilai rata-rata

$$\frac{\text{jumlah skor /nilai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar jika presentasi daya serap klasikal yang dicapai lebih dari atau sama dengan 70%.

Prosedur penelitian:

1. Pra Tindakan Meliputi pemberian tes awal untuk keterampilan membaca siswa, perencanaan pembelajaran, dan pembuatan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Tahapan pelaksanaan dilakukan beberapa tahapan yaitu

- a. Perencanaan merupakan tahapan menyiapkan pembelajaran sesuai tujuan penelitian.

- b. Tindakan Pada tahap ini, kegiatan dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan, dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match.

- c. Observasi Observasi atau pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpul data yang telah dibuat sebelumnya.

- d. Refleksi Hasil yang diperoleh dari tahap observasi dan evaluasi dilihat apakah telah memenuhi target yang ditetapkan. Jika belum memenuhi target, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre test

Peneliti mula-mula memberikan tes awal, berupa soal esai kepada kelas VB. Tes awal ini dilaksanakan pada hari yang sama,

tes awal di berikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik pada materi prasyarat. Tes awal dapat dilihat pada lampiran 1. Dan analisis hasil pra tindakan dapat dilihat pada tabel

Tabel .1 Analisis Hasil Tes Pra Tindakan

No	Aspek prolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	100
2	Skor sedang	80
3	Skor terendah	40
4	Jumlah siswa	29
5	Banyak siswa yang tuntas	12
6	Banyak siswa yang tidak tuntas	17
7	Presentase Rata-rata	65,2%
8	Ketuntasan belajar klasikal	41,4%

Dari data hasil test awal siswa di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VB dapat dikatakan masih rendah, tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi IPA masih rendah, dengan presentase rata-rata mencapai 65,2% Dari 29 siswa.

Siklus I

Tabel.2 Hasil Analisis Tes Akhir Siklus I

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	100
2	Skor terendah	20
3	Presentase nilai rata-rata	68,9%
4	Jumlah siswa yang tuntas	14
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15
6	Ketuntasan belajar klasikal	48,3%

Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan siklus I yang terdiri dari 10 soal, ada 14 orang peserta didik yang tidak tuntas dan 15 orang lainnya telah berhasil tuntas. Ketidaktuntasan beberapa peserta didik disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi pembelajaran, sehingga mereka

mengalami kesulitan. Selain itu, banyak di antara mereka yang kurang teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Siklus II

Tabel. 3 Hasil Analisis Tes Akhir Siklus II

No	Aspek perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	100
2	Skor terendah	40
3	Presentase nilai rata-rata	79,6%
4	Jumlah siswa tuntas	25 orang
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	4 orang
6	Ketuntasan belajar klasikal	86,2%

Tes akhir diikuti oleh seluruh peserta didik kelas VB SDN Tondo dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang. Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan siklus II yang terdiri dari 10 soal, ada 4 orang peserta didik yang tidak tuntas dari 25 orang lainnya telah berhasil tuntas.

Pembahasan

Penggunaan strategi pembelajara Index Card Match pada pembelajaran IPA bab 5, topik B dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDN Tondo. Hal ini terlihat dari semua aktivitas yang dilakukan baik aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan analisis tes belajar dari siklus I ke siklus II terjadi perubahan yang dalam proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Peningkatan ini diukut berdasarkan nilai data yang diperoleh dari masing-masing siklus. Adapun pembahasan dari hasil analisis penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Tes Akhir Siklus I dan Siklus II

No	Aspek perolehan	Hasil	
		Siklus I	Siklus II
1	Skor tertinggi	100	100
2	Skor terendah	20	40
3	Presentase nilai rata-rata	68,9%	79,6%
4	Jumlah peserta didik yang tuntas	14	25

5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15	4
6	Ketuntasan belajar klasikal	48,2%	86,2%

Pada tabel tes akhir yang telah disajikan sebelumnya, terlihat adanya perubahan signifikan pada hasil belajar peserta didik dari siklus I menuju siklus II. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus I maupun siklus II sama-sama mencapai angka maksimal yaitu 100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat siswa yang sudah mampu memahami materi dengan sangat baik sejak awal pelaksanaan tindakan. Namun, perbedaan mencolok terlihat pada skor terendah dan rata-rata kelas. Pada siklus I skor terendah hanya 20, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 40. Artinya, meskipun masih ada peserta didik yang memperoleh nilai rendah, namun peningkatan skor minimum ini mengindikasikan adanya perbaikan pemahaman dasar terhadap materi pembelajaran IPA. Selain itu, nilai rata-rata juga menunjukkan perkembangan yang cukup tinggi, dari 68,9% pada siklus I menjadi 79,6% pada siklus II atau meningkat sebesar 24,7%. Peningkatan ini membuktikan bahwa secara keseluruhan kemampuan kognitif siswa mengalami kemajuan setelah diterapkannya strategi pembelajaran Index Card Match.

Dari segi ketuntasan belajar, data juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar hanya 14 orang, sementara yang belum tuntas sebanyak 15 orang. Kondisi ini menggambarkan bahwa lebih dari separuh siswa belum berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun, pada siklus II terlihat adanya perubahan yang sangat positif, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 25 orang, sementara siswa yang tidak tuntas berkurang drastis menjadi hanya 4 orang. Dengan demikian, penerapan strategi ICM berhasil membawa sebagian besar siswa mencapai hasil belajar sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Jika dilihat dari persentase ketuntasan klasikal, pada siklus I hanya mencapai 48,3%. Angka ini tergolong rendah karena kurang dari separuh siswa yang mampu mencapai nilai sesuai KKM. Namun setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal meningkat sebesar 37,9% sehingga mencapai 86,2%. Persentase ini sudah melampaui kriteria ketuntasan klasikal minimal sebesar 85% yang umumnya digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penerapan strategi ICM terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui kelebihan yang dimiliki oleh strategi Index Card Match. Pertama, strategi ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget. Dengan aktivitas nyata berupa mencocokkan kartu soal dan jawaban, siswa dapat memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan.

Kedua, penerapan strategi ICM memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain. Unsur permainan dalam kegiatan ini membuat suasana kelas lebih hidup, tidak monoton, dan mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi. Ketika siswa merasa senang dengan aktivitas belajar, konsentrasi mereka meningkat dan informasi lebih mudah diingat. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (1996) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif seperti Index Card Match mampu merangsang keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Ketiga, strategi ini juga menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dalam proses mencari pasangan kartu, siswa dituntut untuk berinteraksi, berdiskusi, bahkan berargumentasi dengan teman-temannya. Aktivitas ini mencerminkan

konsep konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial merupakan bagian penting dalam membangun pengetahuan. Dengan adanya interaksi, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian terdahulu. Selvia Andini Fradila dkk. (2023) menunjukkan bahwa penerapan Index Card Match pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 016 Sungai Kunjang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus hasil belajar secara bertahap dalam tiga siklus. Penelitian Sulastri (2018) juga menemukan bahwa penggunaan ICM dalam pembelajaran IPA lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil penelitian di SDN Tondo memperkuat bukti empiris bahwa strategi Index Card Match dapat menjadi solusi praktis bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPA.

Dengan memperhatikan perkembangan skor, rata-rata, dan persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Index Card Match berhasil meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VB SDN Tondo. Peningkatan ini tidak hanya ditunjukkan melalui angka-angka statistik, tetapi juga melalui keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatnya motivasi, serta suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Strategi ini mampu mengakomodasi kebutuhan siswa untuk belajar secara konkret, kolaboratif, dan bermakna, sehingga berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan strategi Index Card Match sebagai alternatif metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran yang

menuntut pemahaman konsep abstrak seperti IPA. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

Pembelajaran dengan menerapkan strategi Index Card Match dapat meningkatkan nilai rata-rata belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil nilai rata-rata belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata siswa sebesar 68,9%, sedangkan pada siklus II persentase nilai rata-rata siswa sebesar 79,6%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 24,7%

Pembelajaran dengan menerapkan strategi Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti terdapat peningkatan hasil ketuntasan belajar klasikal dalam tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 48,3% Kemudian pada siklus II nilai ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 86,2% Terjadi peningkatan nilai dari siklus I ke II sebesar 37,9% .

Berdasarkan analisis hasil tes belajar siswa pada tindakan siklus II maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah peningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Index Card Match dalam pembelajaran IPA dikelas VB SDN Tondo dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dinyatakan berhasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, kepada orang tua, pembimbing, dosen serta teman-teman yang telah memberikan dukungan

financial maupun non financial dalam penelitian ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Bahri Ananda Karlina Dkk. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Index Card Match . *Indonesia Journal of Elementary Education*, 5(2), 2722 – 6689.
- Dwi Rizkiani, A. ., Hariandi, A. ., Alirmansyah, A., & Zutha Berliana, T. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 135–147. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.28487H>
- aryianto. (2021). *Psikologi pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1393374>
- Fradila Andini Selvia Dkk. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPAS Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2477 – 2143
- Lestari, D., Fradila, S. A., & Nurhidayah. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model Index Card Match pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 155–166. <https://doi.org/10.36709/jpdi.v8i2.17991>
- Piaget, J. (2002). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Rizkiani, A. D., Hariandi, A., & ... (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Pada Muatan IPA Di kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of ...*, 3(Icm), 84968507. <http://jinnovative.org/index.ph>

p/Innovative/article/view/http://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/4577/3242

- Sinaga, S., Lumbantobing, M. T., & Sitohang, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 382–390. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3054>
- Silberman, M. (1996). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Boston: Allyn & Bacon.
- Susanti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TAJDID: Jurnal pemikiran keislaman dan kemanusiaan*, 6(1), 22-36. <https://doi.org/10.52266/tadrij.v6i1.813>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuningtyas, R., & Zulherman. (2022). Keaktifan belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5711–5719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3205>
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.