

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejosari 02 Kota Malang Tahun Ajaran 2023 / 2024

Tia Sofi Lestarini, Farida Nur Kumala, Winayu
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ppg.tialestarini83@program.belajar.id

Abstract: *IPAS is a lesson subject that requires skills in reading environment's and surrounding conditions. Students' difficulty in understanding and mastering learning results in limited knowledge and low grades obtained. One of the causes is student's low involvement in learning, which has an impact on learning outcomes. For this reason, researchers used Index Card Match Type Cooperative Learning Model. This research is aimed to improve IPAS learning outcomes on Indonesian Cultural Wealth material for grade IV students at SDN Bandungrejosari 02 through the application of the Index Card Match Type Cooperative Learning Model. This research was carried out at SDN Bandungrejosari 02. The method used is Classroom Action Research (PTK) with two cycles. The research subjects were 27 students of grade IV elementary school. The instruments used are learning outcomes tests, observation and documentation. The research results show a significant increase in student learning outcomes after implementing the Index Card Match Type Cooperative Learning Model. In the first cycle, the average test score unsatisfactory. Then, in the second cycle, there was a significant increase from the first cycle. Observations also show students' active participation in learning activities. Learning using the Cooperative Index Card Match Learning Model in this research was most effectively applied in cycle II.*

Keywords: *Learning outcomes; Learning Model; Index Card Match*

Abstrak: IPAS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan keterampilan membaca lingkungan dan keadaan sekitar. Kesulitan siswa memahami dan menguasai pembelajaran, berakibat pada terbatasnya pengetahuan dan rendahnya nilai yang diperoleh. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar. Untuk itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 02 melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bandungrejosari 02. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match*. Pada siklus pertama, rata-rata nilai post-test kurang memuaskan. Kemudian, pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dari siklus pertama. Observasi juga menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Index Card Match* dalam penelitian ini paling efektif diterapkan pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Model Pembelajaran; *Index Card Match*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara edukatif dalam masyarakat (Hamalik, 2010). Pada dasarnya pendidikan merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Interaksi antara guru dan siswa dapat dilihat dari proses

dan sistem pembelajaran yang dirancang dan ditetapkan di dalam kelas, hal ini sesuai dengan Rusman (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung.

Interaksi belajar yang dimaksudkan bukan hanya guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa saja, melainkan juga menanamkan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh siswa khususnya pada pembelajaran IPS. Menurut Yusnaldi (2018) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebagai suatu sistem atau sebagai suatu proses pembelajaran yang direncanakan atau di desain, dilakukan dengan evaluasi secara sistematis agar siswa siswi dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berisi masalah sosial yang berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal. Dengan mata pelajaran tersebut, siswa dapat beradaptasi dengan lingkungannya dan dapat mengetahui gejala sosial serta solusinya. Hal ini sesuai dengan materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Bandungrejosari 02 Kota Malang, didapatkan hasil yang kurang memuaskan dengan ditunjukkannya rata-rata hasil belajar siswa masih belum mencapai target. Disini perlu adanya upaya guru dalam memperbaiki pembelajaran dengan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa, yang mana pada kelas yang dijadikan sampel penelitian lebih dominan pada gaya belajar kinestetik, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*.

Menurut Malawi dan Kadarwati (2017) model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran *Index Card Match* adalah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Menurut Hamruni (2012) model pembelajaran *Index Card Match* yaitu dengan mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kemudian siswa mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut.

Merujuk pada Susanti (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* memiliki kelebihan yaitu, akan terciptanya suasana gembira dalam belajar, sehingga menyebabkan keaktifan belajar semakin meningkat. Perbedaan model pembelajaran maupun pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran sangat menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna dan mendukung peningkatan hasil belajar. Sarinarulita (2014) dalam Raipartiwi (2022) kelebihan yang ada pada model *Index Card Match* adalah dapat mengajak siswa untuk berinteraksi secara aktif satu sama lain sehingga seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat memahami konsep materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut penelitian dari Zahra Nurda'Ali (2017), dengan hasil yang menunjukkan bahwa Implementasi Metode Pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar pencatatan jurnal khusus siswa. Keberhasilan tindakan tersebut dibuktikan pada siklus I nilai rata-rata pretest sebesar 62,09 menjadi 79,69 setelah posttest. Pada siklus II rata-rata nilai siswa pada pretest 68,39 menjadi 80,95 pada posttest. Jika ditinjau dari aspek ketuntasan belajar, terjadi peningkatan sebesar 11,76% pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 13 siswa atau 76,47% telah mencapai KKM dan pada siklus II terdapat 15 siswa atau 88,23% telah mencapai KKM. Hal ini terlihat $\geq 85\%$ siswa telah mencapai KKM dan telah memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

Selain itu penelitian yang berkaitan dengan model *Index Card Match* dilakukan oleh Suhaila, mahasiswa UIN Sumatera Utara pada tahun 2017 dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Tokoh-tokoh Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* di Kelas V MIN Belawan Jl. Cileduk No. 12 Kecamatan Medan Belawan". Dari hasil analisis data, ditemukan bahwa model *Index Card Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan dan evaluasi proses pembelajaran IPS.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena model *Index Card Match* mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan tidak merasa bosan. Karena minat belajar peserta didik akan mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa. Menurut Asyhariah (2018) strategi pembelajaran dengan model *Index Card Match* bisa digunakan sebagai metode alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda. Selain itu, dengan mencocokkan informasi yang relevan antara kartu, siswa dapat meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Fua, dkk (2017) yang menyebutkan bahwa dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Proses ini juga membantu dalam memperkuat pemahaman mereka tentang kekayaan budaya Indonesia dengan mengaitkan informasi antara kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 02 pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dapat meningkat. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejosari 02 Kota Malang Tahun Ajaran 2023/2024.

Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyanto (2016) menyebutkan bahwa PTK merupakan penelitian pendidikan yang lebih khusus untuk mengatasi permasalahan dalam kelas. Menurut Soesilo (2019) dalam bukunya Ragam dan

Prosedur Penelitian Tindakan, menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu wujud penelitian kualitatif, yang menekankan pada proses perubahan selama pelaksanaan tindakan sampai terjadi keberhasilan. Meskipun demikian, PTK juga tidak jarang didukung dengan data kuantitatif untuk mengukur adanya perubahan-perubahan selama proses tersebut. PTK memberi kesempatan pada guru untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Oleh karena itu, menjadi salah satu hal yang tepat jika PTK digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan (plan), pelaksanaan (do), pengamatan (see) dan refleksi (reflecting) kemudian perbaikan rencana (revisi plan).

Subjek dan tempat penelitian ini yaitu SDN Bandungrejosari 02, terletak di Jl. Klayatan II / 176, Bandungrejosari, Kecamatan Sukun Kota Malang Jawa Timur. SDN Bandungrejosari 02 terdiri dari 12 rombel, namun yang dijadikan sampel penelitian ini adalah kelas IV B dengan jumlah siswa 27. Menurut Sugiyono (2015) dalam Sari dkk (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Sedangkan Capaian pembelajaran yang digunakan untuk penelitian yaitu salah satu Capaian Pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS semester II mengenai Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret tahun 2024, dengan rincian pada bulan Februari sebagai persiapan perlengkapan penelitian, sedangkan pada bulan Maret adalah pelaksanaan penelitian dalam kelas.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, namun pada penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa yaitu menggunakan instrument tes. Instrumen tes yang dipakai adalah bentuk tes pilihan ganda dan isian singkat, untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap siklus. Tes di berikan setiap akhir pertemuan siklus I dan II. Menurut Hikmat (2011) dalam Apriyanti dkk (2019) Teknik dokumentasi merupakan penulisan dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang tersedia. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini dengan cara menyimpan berbagai kegiatan dalam penelitian yang berisi proses dan hasil penelitian melalui pengambilan gambar serta dokumentasi.

Prosedur Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar tes evaluasi dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *Index Card Match*. Tes diberikan pada setiap siklus. Bentuk tes yang diberikan adalah tes berupa soal pilihan ganda dan isian singkat.

Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh saat penelitian. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk verbal,

bukan dalam bentuk angka. Teknik analisis ini terdiri dari tiga komponen: reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Tindakan pada siklus I meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Alokasi waktu tiap pertemuan 2x35 menit. Pada tahap perencanaan hal-hal yang dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang diberikan kepada siswa, menyiapkan materi pembelajaran tentang Kekayaan Budaya Indonesia, menyusun modul ajar, menyiapkan sumber belajar, media pembelajaran dan rubrik penilaian aktifitas siswa, menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dalam menggunakan model *Index Card Match*, menyiapkan soal evaluasi untuk akhir pembelajaran dan kunci jawaban.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Maret 2024. Indikator pembelajaran yang harus dicapai yaitu menguraikan faktor yang menyebabkan keragaman di Indonesia, menyesuaikan macam keragaman dan daerah asalnya, dan memecahkan permasalahan keragaman budaya. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam dan apersepsi, dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan inti pembelajaran mencakup langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Index Card Match*. Langkah pertama adalah setiap siswa diberikan potongan kertas berisi soal ataupun jawaban secara acak dan guru memberi pengarahannya. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.

Langkah selanjutnya, siswa diminta untuk menemukan pasangan mereka antara soal dan jawaban. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk berdekatan dan membahas soal dan jawaban yang mereka dapatkan, serta mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari atau mereka pahami mengenai soal dan jawaban tersebut. Setelah itu, setiap pasangan secara bergantian membaca soal dan jawaban serta menyampaikan apa yang telah mereka diskusikan. Pada akhir proses ini, ditutup dengan membuat kesimpulan atas apa yang telah mereka presentasikan. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi dengan alokasi waktu 10 menit. Selesai mengerjakan soal evaluasi, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa.

Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV B SDN Bandungrejosari 02 dalam kegiatan pembelajaran Siklus I IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Ketuntasan belajar siswa, dapat diukur dengan Kriteria ketuntasan Minimum. Kriteria Ketuntasan Minimum pada pembelajaran IPAS adalah 75. Hasil Belajar siswa dapat dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak
1	Anggi Sigit Kumbara	60		<input type="checkbox"/>
2	Aqilah Mikha Wijaya	90	<input type="checkbox"/>	
3	Cantika Khanifah Fiidiini	90	<input type="checkbox"/>	
4	Eidelwise Ghafadisart Azzahra	90	<input type="checkbox"/>	
5	Faynia Apsari Husna	70		<input type="checkbox"/>
6	Hanif Fathurrahman	70		<input type="checkbox"/>
7	Kenza Sabrina Kurnia	40		<input type="checkbox"/>
8	Khansa Eryna Qaireen Ramadhani	75	<input type="checkbox"/>	
9	Mohammad Sultan Ferdiansyah Ngabalin	30		<input type="checkbox"/>
10	Muhammad Yuangga Arianta	60		<input type="checkbox"/>
11	Thalita Hasna Khumairo	70		<input type="checkbox"/>
12	Zahira Bilqis Saifani Zain	80	<input type="checkbox"/>	
13	Ahmad Bagus Setiawan	45		<input type="checkbox"/>
14	Annisha Wulan Ramadhani	70		<input type="checkbox"/>
15	Emely Veleza	75	<input type="checkbox"/>	
16	Fathur Jaffin Sahlani	95	<input type="checkbox"/>	
17	Mohammad Wafi Rasyadan	60		<input type="checkbox"/>
18	Muhamad Ifandy Fakurohman	95	<input type="checkbox"/>	
19	Nafisah Mei Syarah	75	<input type="checkbox"/>	
20	Narendra Wahyu Kadiri	70		<input type="checkbox"/>
21	Natasya Yasmin Aurelita	50		<input type="checkbox"/>
22	Nizam Haidar Abbasy Ramadhan	75	<input type="checkbox"/>	
23	Rasya Teguh Cahyono Sejati	95	<input type="checkbox"/>	
24	Revalina Istiyanti	40		<input type="checkbox"/>
25	Riska Aulia Izzatunisa	70		<input type="checkbox"/>
26	Tantri Innalayah Rahayu	95	<input type="checkbox"/>	
27	Mochamad Mahardista Raja Maulana	70		<input type="checkbox"/>

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Skor	Keterangan	Jumlah Siswa
75 <	Tuntas Tidak	12 siswa
75	Tuntas	15 siswa

Prosentase ketuntasan belajar = 44%

Tabel 3 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Prosentase Nilai	Klasifikasi	Nilai Huruf
85 – 100	Sangat Baik Baik	A
70 – 84	Cukup Baik	B
55 – 69	Kurang	C
40 – 54	Sangat Kurang	D
39-0		E

Tabel rekapitulasi di atas menunjukkan ada 12 anak yang memperoleh nilai tes ≥ 75 , maka hal ini dikatakan kurang dari setengah siswa telah tuntas dalam belajar. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa telah dapat diketahui dengan hasil prosentase 44% dengan klasifikasi "kurang" sesuai dengan pedoman penilaian hasil belajar siswa siklus I. Oleh karena itu peneliti perlu untuk melakukan pembelajaran siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index card Match*.

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II didasarkan pada refleksi siklus I yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2x35 menit. Berikut akan diuraikan hasil pembelajarannya.

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu bekerjasama dengan kolabolator, menyiapkan materi pembelajaran IPAS tentang Kekayaan Budaya Indonesia, menyusun modul ajar, dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* dalam kegiatan pembelajaran untuk 2 kali pertemuan, menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran serta rubrik penilaian aktivitas siswa, menyiapkan soal evaluasi untuk akhir pembelajaran dan kunci jawaban.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 dan 4 April 2024. Indikator pembelajaran yang harus dicapai yaitu menguraikan faktor yang menyebabkan keragaman di Indonesia, menyesuaikan macam keragaman dan daerah asalnya, dan memecahkan permasalahan keragaman budaya. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Langkah awal dalam pengaplikasian model *Index Card Match* adalah setiap siswa diberikan potongan kertas berisi soal ataupun jawaban secara acak dan guru memberi pengarahan cara menyelesaikannya. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.

Langkah selanjutnya, siswa diminta untuk menemukan pasangan mereka antara soal dan jawaban. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk berdekatan dan

membahas soal dan jawaban yang mereka dapatkan, serta mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari atau mereka pahami mengenai soal dan jawaban tersebut. Setelah itu, setiap pasangan secara bergantian membaca soal dan jawaban serta menyampaikan apa yang telah mereka diskusikan. Pada akhir proses ini, ditutup dengan membuat kesimpulan atas apa yang telah mereka presentasikan. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi dengan alokasi waktu 10 menit. Selesai mengerjakan soal evaluasi, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa.

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV B SDN Bandungrejosari 02 dalam kegiatan pembelajaran Siklus II pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indoensia menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Ketuntasan belajar siswa, dapat diukur dengan Kriteria ketuntasan Minimum. Kriteria Ketuntasan Minimum pada pembelajaran IPAS adalah 75. Hasil Belajar siswa dapat dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak
1 Anggi Sigit Kumbara	78	<input checked="" type="checkbox"/>	
2 Aqilah Mikha Wijaya	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
3 Cantika Khanifah Fiidiini	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
4 Eidelwise Ghafadisart Azzahra	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
5 Faynia Apsari Husna	75	<input checked="" type="checkbox"/>	
6 Hanif Fathurrahman	70		<input checked="" type="checkbox"/>
7 Kenza Sabrina Kurnia	75	<input checked="" type="checkbox"/>	
8 Khansa Eryna Qaireen Ramadhani	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
9 Mohammad Sultan Ferdiansyah Ngabalin	75	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10 Muhammad Yuangga Arianta	78	<input checked="" type="checkbox"/>	
11 Thalita Hasna Khumairo	75	<input checked="" type="checkbox"/>	
12 Zahira Bilqis Saifani Zain	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
13 Ahmad Bagus Setiawan	70		<input checked="" type="checkbox"/>
14 Annisha Wulan Ramadhani	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
15 Emely Veleza	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
16 Fathur Jaffin Sahlani	90	<input checked="" type="checkbox"/>	
17 Mohammad Wafi Rasyadan	75	<input checked="" type="checkbox"/>	
18 Muhamad Ifandy Fakurohman	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
19 Nafisah Mei Syarah	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
20 Narendra Wahyu Kadiri	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
21 Natasya Yasmin Aurelita	75	<input checked="" type="checkbox"/>	
22 Nizam Haidar Abbasy Ramadhan	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
23 Rasya Teguh Cahyono Sejati	80	<input checked="" type="checkbox"/>	
24 Revalina Istiyanti	76	<input checked="" type="checkbox"/>	
25 Riska Aulia Izzatunisa	76	<input checked="" type="checkbox"/>	

26	Tantri Innalayah Rahayu	100	☒
27	Mochamad Mahardista Raja Maulana	70	☒

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Skor	Keterangan	Jumlah Siswa
☒ 75 <	Tuntas Tidak	24 siswa
75	Tuntas	3 siswa

Prosentase ketuntasan belajar = 89%

Tabel 6 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Prosentase Nilai	Klasifikasi	Nilai Huruf
85 – 100	Sangat Baik	A
70 – 84	Baik	B
55 – 69	Kurang	C
40 – 54	Sangat Kurang	D
39-0		E

Tabel rekapitulasi di atas menunjukkan ada 24 siswa yang memperoleh nilai tes ☒ 75, maka hal ini dikatakan sebagian besar siswa telah tuntas dalam belajar. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa telah dapat diketahui dengan hasil prosentase 89% dengan klasifikasi "Sangat Baik" sesuai dengan pedoman penilaian hasil belajar siswa siklus II.

Pembahasan Tiap Siklus Dan Antar Siklus Siklus I

Pada siklus I, penerapan model *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada dalam model *Index Card Match*. Adapun pembahasan pelaksanaannya diuraikan sebagai berikut:

Pembelajaran pada siklus I diawali dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya guru menginformasikan pembelajaran tentang Kekayaan Budaya Indonesia beserta tujuan dan manfaat mempelajarinya. Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab sekitar contoh budaya yang ada di daerah siswa tinggal. Pertanyaan yang diberikan guru dijawab oleh sebagian siswa.

Langkah pembelajaran pertama yaitu guru menunjukkan media pembelajaran yang berupa video tentang keberagaman budaya di Indonesia dan memberikan waktu siswa untuk mengamatinya, dan siswa terlihat antusias mengamati media pembelajaran yang dibuat guru sembari mendengarkan sedikit penjelasan dari guru. Selanjutnya siswa diminta untuk mengambil kartu yang berisi soal ataupun jawaban secara acak. Pada tahap ini guru memberikan penjelasan tentang bagaimana pembelajaran dengan menggunakan *Card Match*.

Tahap selanjutnya, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawaban yang tepat. Pada tahap ini masih ada siswa yang bergurau dan kebingungan. Langkah ketiga yaitu berdiskusi. Pada tahap ini setiap pasangan berdiskusi tentang apa yang telah didapatkannya dan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian. Disini siswa secara bergantian

membacakan soal dan jawaban, kemudian menjelaskan mengenai hal yang mereka ketahui tentang pembahasan yang mereka dapatkan. Siswa dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi presentasi dari kelompok yang maju.

Setelah kegiatan dilaksanakan, pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia. Dari data yang diperoleh, prosentase hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 44% dengan kriteria kurang, sehingga dinyatakan siswa belum tuntas dalam memahami materi.

Siklus II

Penerapan model *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B pada pembelajaran siklus II diawali dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan materi yang lalu. Selanjutnya guru menginformasikan pembelajaran tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Setelah itu guru menayangkan video Wonderland Indonesia dan melaksanakan tanya jawab. Pertanyaan yang diberikan guru dijawab oleh siswa dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya guru menginformasikan manfaat, tujuan dari materi yang akan dipelajari siswa serta motivasi kepada siswa agar selalu mensyukuri kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia.

Langkah pembelajaran diawali dengan guru menunjukkan media pembelajaran yang berupa video tentang keberagaman budaya di Indonesia dan memberikan waktu siswa untuk mengamatinya, dan siswa terlihat antusias mengamati media pembelajaran yang dibuat guru sembari mendengarkan sedikit penjelasan dari guru. Pada pertemuan kedua ini, guru mengarahkan siswa dengan sedikit instruksi sebab siswa sudah pernah melakukannya. Selanjutnya siswa diminta untuk mengambil kartu yang berisi soal ataupun jawaban secara acak. Pada tahap ini guru memberikan penjelasan tentang bagaimana pembelajaran dengan menggunakan *Card Match*.

Selanjutnya, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawaban yang tepat. Pada tahap ini siswa terlihat lebih antusias dan semangat untuk mencari pasangan soal dan jawaban. Langkah ketiga yaitu berdiskusi. Pada tahap ini setiap pasangan berdiskusi tentang apa yang telah didapatkannya dan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian. Disini siswa secara bergantian membacakan soal dan jawaban, kemudian menjelaskan mengenai hal yang mereka ketahui tentang pembahasan yang mereka dapatkan. Disini siswa lebih terlihat antusias. Siswa dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi presentasi dari kelompok yang maju.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia. Dari data yang diperoleh, prosentase hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 89% dengan kriteria sangat baik, sehingga dinyatakan Sebagian besar siswa tuntas dalam memahami materi.

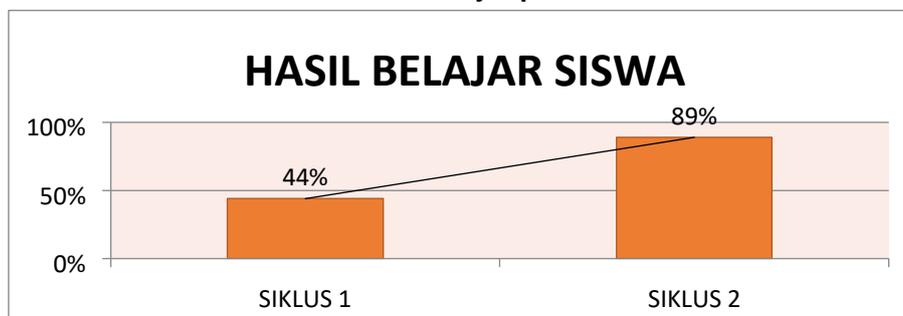
Dari data yang diperoleh, jika dibandingkan dengan hasil siklus I dapat diketahui terjadi peningkatan aktivitas guru dari 44% dengan kriteria kurang menjadi 89% dengan kriteria sangat baik atau terjadi peningkatan 45%. Sehingga dapat diambil pemahaman bahwa model kooperatif tipe *index Card Match* ini sesuai dengan hipotesis awal dan juga sesuai dengan hasil penelitian Nazariah

(2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* benar-benar telah efektif untuk diterapkan dan telah menunjukkan dampak positif bagi hasil belajar siswa.

Pembahasan Antar Siklus

Dari data diatas tentang aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa kelas IV B SDN Bandungrejosari 02 dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 1 Prosentase Hasil Belajar pada siklus I dan siklus II



Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa rata-rata prosentase hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* pada siklus I sebesar 44% dengan kriteria kurang sedangkan pada siklus II sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebesar 45% dari siklus I ke siklus II. Secara nyata hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* seperti yang diungkapkan Nazariah (2020) dalam penelitiannya.

Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu: Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia SDN Bandungrejosari 02 Kecamatan Sukun Kota Malang. Hal ini bisa dilihat pada prosentase hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II secara signifikan. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang tepat pada siklus II, dan juga keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* sudah lebih baik pada siklus II.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat peneliti sampaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa yaitu: Guru hendaknya lebih kreatif dan terampil dalam menggunakan model dan strategi pembelajaran baru agar siswa tidak bosan dan tertarik dengan pembelajaran. Bagi guru yang akan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* hendaknya mengontrol waktu dengan baik serta disarankan menggunakan media pembelajaran agar hasil yang diharapkan lebih maksimal.

Bagi siswa, hendaknya mengikuti pembelajaran dengan maksimal dan sungguh-sungguh agar ilmu yang didapat kelak bisa bermanfaat. Bagi pembaca/peneliti lain hendaknya menggunakan hasil

penelitian ini sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan penelitian ini sehingga bisa mencapai hasil yang lebih memuaskan.

Daftar Rujukan

- Apriyanti, Yoki, dkk. (2019). *Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Sari Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah*. Jurnal Professional FIS UNIVED (6).
- Asyhariah, Siti. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas IX MTs Negeri Gemolong*. Jurnal Ijtimaiya. 2(2).
- Fua, La J., Zuhari., & Arifin. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VB Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah*. Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam. 3(1).
- Nurda'Ali, Zahra. (2017). *Implementasi Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencatatan Jurnal Khusus Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni, H. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Nazariah, Siti. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPS Kelas V MIN 33 Aceh Besar*. Universitas Islam negeri Ar-Raniry. Banda Aceh, Indonesia.
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV AE Grafika.
- Raipartiwi, Ni Ketut.(2022). *Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal of Education Development. 2(4)
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Melisa Intan., Rustopo., & Ferina Agustini. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA*. International Journal of Elementary Education. 3(1).
- Suhaila. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Tokoh-tokoh Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match di Kelas V MIN Belawan Jl. Cileduk No. 12 Kecamatan Medan Belawan*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara
- Susanti. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan Tajdid.
- Soesilo, Tritjahjo Danny. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Yusnaldi, Eka. (2018). *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.