



PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *INDEX CARD MATCH* BERBANTUAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI BERTINGKAT NAIKOTEN KUPANG

Yulianyati Maiata¹, Sunimbar², dan Zaqinah Ahmad³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

✉ imbarsunimbar@gmail.com, zaqinahahmad79@gmail.com

Article History

Submitted :
03 April 2025

Revised :
15 April 2025

Accepted :
23 April 2025

Published :
25 April 2025

Kata Kunci:

Model *index card match*;
Media Papan Pintar;
Hasil Belajar.

Keywords:

Index card match model;
Smart board media;
Learning outcomes.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan papan pintar pada kelas IV SD Negeri Bertingkat Naikoten. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 siswa dengan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *Index Card Match* berbantuan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari masing-masing siklus. Pada siklus I terdapat 18 siswa yang tidak tuntas dengan presentasi 64,28% dan terdapat 10 peserta didik yang tuntas dengan presentasi 35,71% , pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 25 siswa yang tuntas dengan presentasi 89,28% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan presentasi 10,71%. Peningkatan juga terjadi pada observasi aktivitas guru, pada siklus I memiliki presentasi 73,3% meningkat menjadi 92% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif *Index Card Match* berbantuan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan model pembelajaran *index card match* yang mempunyai konsep mencari pasangan melalui kartu soal dan jawaban membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran ditambah dengan media papan pintar yang memuat informasi-informasi penting terkait materi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Abstract:

This research aims to determine the improvement in learning outcomes through the Index Card Match learning model assisted by a smart board in class IV of the Naikoten Level State Elementary School. The approach used in this research is a qualitative approach with a type of classroom action research consisting of two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 28 class IV students with data collection techniques in the form of learning results tests and observation sheets. The research results show that the application of the cooperative Index Card Match model assisted by smart board media can improve student learning outcomes. Increased learning outcomes can be seen from each cycle. In the first cycle there were 18 students who did not complete with a presentation of 64.28% and there were 10 students who completed with a presentation of 35.71%, in the second cycle this increased to 25 students who completed with a presentation of 89.28% and 3 students who did not complete with a presentation of 10.71%. An increase also occurred in observing teacher activities, in cycle 1 the presentation was 73.3%, increasing to 92% in cycle 2. It can be concluded that the application of the cooperative Index Card Match model assisted by smart board media can improve student learning outcomes. With the index card match learning model which has the concept of finding partners through question and answer cards, it makes students enthusiastic about following the lesson, plus smart board media which contains important information related to the material can make it easier for students to understand the material.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar Nugraha (2020). Menurut Wulandari (2021) hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perolehan hasil belajar yang maksimal perlu adanya dukungan dari guru serta semua arahan yang disampaikan oleh guru Jarot(2021). Guru menjadi peranan penting dalam mendorong peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan aktif serta memberikan hasil belajar yang maksimal. Salah satunya dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

IPAS adalah salah satu matapelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penggabungan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka dapat menyebabkan hilangnya fokus pada konsep dan materi yang lebih spesifik, hal ini juga didukung oleh Suryadi (2019). Pada pelajaran ini biasanya peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang fokus. Hal ini dikarenakan peserta didik yang menghafal banyak materi, malu bertanya, mudah malas, dan dalam proses pembelajarannya interaksinya masih satu arah. Sehingga masalah-masalah itu mengakibatkan hasil belajar menurun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Bertingkat Naikoten pada hari Kamis, 9 November 2023 terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam pembelajaran terkhususnya pelajaran IPAS yaitu (1) kurangnya konsentrasi peserta didik pada pelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, (2) masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi, (3) peserta didik memandang pelajaran IPAS kurang penting sehingga banyak peserta didik yang suka bermain dalam kelas dan (4) lingkungan sekitar yang kebanyakan memegang hp saat di rumah, sehingga peserta didik tidak bersemangat dan tidak berpartisipasi aktif dalam kelas. Salah satu upaya yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran Index Card Match berbantuan media papan pintar.

Model pembelajaran Index Card Match merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran Khavisa (2019). Namun menurut peneliti, model ini bisa digunakan untuk materi yang baru, jika peserta didik diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu. Sehingga mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Secara umum, cara kerja model pembelajaran ini adalah mencocokkan kartu-kartu yang telah dituliskan pertanyaan dan jawaban secara terpisah, sehingga tugas peserta didik adalah mencari pasangan kartu-kartu tersebut sesuai pertanyaan dan jawaban yang tepat serta materi yang dipelajari akan terus diingat dan tidak mudah dilupakan. Dengan begitu, hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini juga didukung Astuti (2019) bahwa model pembelajaran Index Card Match membuat peserta didik dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan guru. Selain itu, peneliti juga menggunakan media papan pintar untuk mengatasi masalah tersebut.

Media papan pintar adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui dan memahami materi pembelajaran karena menyajikan informasi terkait materi pelajaran. Magfi (2020) mengatakan bahwa media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf, maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus. Media papan pintar yang diterapkan pada penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian sebelumnya. Media papan pintar yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu media papan yang berisi pesan atau informasi terkait materi pelajaran yang ditempelkan dalam bentuk amplop pada papan tersebut. Dengan begitu media papan pesan dalam pembelajaran yang disajikan akan lebih menarik dan sangat efektif, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dimana guru dan peserta didik dapat bermain dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan dapat memahami materi dengan baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anissa & marlina (2019) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match, mencari dan mencocokkan kartu membuat peserta didik memahami materi pelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang meningkat.

B. METODE PENELITIAN

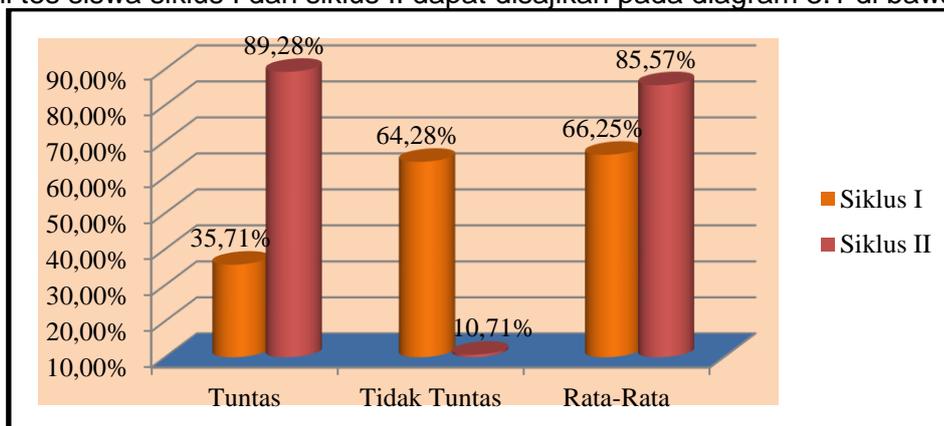
Subjek penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari peserta didik kelas IV SD Negeri Bertingkat Naikoten Kupang yang terdaftar dalam tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 peserta didik, terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Uso, (2024) Penelitian Tindakan Kelas yaitu pelaksanaan yang dilakukan oleh guru yang dilaksanakan di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan agar memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar peserta didik meningkat. Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menggunakan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data agar pengumpulan data dan pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik sehingga mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar soal hasil belajar. Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Teknik ini dipilih peneliti untuk menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang tidak bisa dikategorikan secara statistik. Dalam penggunaan analisis kualitatif, maka penginterpretasian terhadap apa yang ditemukan dan pengambilan kesimpulan akhir menggunakan logika atau penalaran sistematis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran Index Card Match berbantuan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPAS kelas IV topik b daerah ku dan kekayaan alamnya. Dari hasil penerapan untuk media papan pintar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan mencatat materi tetapi siswa hanya perlu membaca dan mengingat informasi-informasi penting terkait materi yang ada dalam media tersebut. Selain itu permainan mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban atau Index Card Match juga membuat siswa aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperoleh dari data observasi aktivitas peserta didik selama penelitian Observasi yang dilakukan secara kelompok dan dibagi menjadi lima kelompok. Hasil observasi siklus I kelompok 1 memiliki presentase 58,6%, kelompok 2 memiliki presentase 57,3%, kelompok 3 memiliki presentase 54,6%, kelompok 4 memiliki presentase yang sama 56%, dan kelompok 5 memiliki presentase 49,3%. Hasil observasi mengalami peningkatan pada siklus II hasil observasi dari kelompok 2 dan 4 yang memiliki presentase 77,3%, kelompok 1 dengan presentase 81,3%, kelompok 3 dan memiliki presentase yang sama yaitu 76% dan kelompok 5 memiliki presentase 75%. Dari presentase yang sudah didapat dari setiap kelompok dapat dikatakan hasil observasi aktivitas peserta didik sudah mendapatkan kategori dengan sangat baik. Hal ini di karenakan peserta didik sudah terlihat aktif, karena peserta didik telah menyesuaikan model pembelajaran Index Card Match berbantuan papan pintar yang diterapkan oleh guru (peneliti) dan semua aspek yang ada pada lembar oibservasi sudah dilakukan peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut sesuai dengan Agustinawaty (2021) yang menyatakan bahwa dengan mengembangkan model pembelajaran Index Card Match dapat menciptakan pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa pelajaran IPAS kelas IV topik b daerah ku dan kekayaan alamnya dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match berbantuan media papan pintar.

Penggunaan model pembelajaran Index Card Match berbantuan media papan pintar pada pelajaran IPAS kelas IV topik b daerah ku dan kekayaan alamnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran Index Card Match yang merupakan model permainan kartu membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan dengan pelajaran IPAS, sama halnya dengan media papan pintar yang memudahkan siswa untuk mengetahui informasi-informasi penting terkait materi tanpa perlu mencatat materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian siklus I dari 28 siswa memiliki nilai dengan rata-rata 66,25% terdapat 10 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 35,71%. Sedangkan 18 siswa yang belum tuntas dengan presentase 64,28%. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80%, dimana yang awalnya pada siklus I memiliki rata-rata 74,82% meningkat menjadi 85,57% pada siklus II. Terdapat 25 siswa dengan presentase ketuntasan 89,28% dan 3 siswa dengan presentase ketidaktuntasan 10,71%.. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh

Emawati (2019) dengan judul pengaruh model Index Card Match terhadap hasil belajar IPS kelas IV yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran Index Card match dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tes siswa siklus I dan siklus II dapat disajikan pada diagram 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Diagram Perbandingan Hasil Tes Peserta Didik Siklus I dan II

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran Index Card Match berbantuan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti yang diharapkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis yang diperoleh dari aktifitas guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match berbantuan papan pintar mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Perolehan presentase rata-rata siklus I 73,3 dengan kategori baik % meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis dari aktifitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Presentase siklus I skor rata-rata 74,5% dengan kategori baik meningkat menjadi 94,5% dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Index Card Match berbantuan media papan pintar juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai II. Pada siklus I dari 28 siswa memiliki nilai dengan rata-rata 66,25% terdapat 10 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 35,71%. Sedangkan 18 siswa yang belum tuntas dengan presentase 64,28%. Pada siklus II, terdapat 25 siswa dengan presentase ketuntasan 89,28% dan 3 siswa dengan presentase ketidaktuntasan 10,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran papan pintar Index Card Match berbantuan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustinawaty, L. (2021) "Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Berbantuan Media Audio Visual Pada Kelas Iii A Sdn 016 Tarakan". *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1–18
- Annisa, Fadillah & Marlina. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 1047-1054
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran Jakarta*. PT Rajagrafindo Persada
- Astuti, N. I. A. 2019. Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Ittikhadul Khoiriyah Kabupaten Muaro Jambi.
- Elisa, Edi. 2016. Pengertian Media Pembelajaran, <https://educational.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>.
- Harefa, Dermawan dkk. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332

- Harefa, D. 2020. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35-40.
- Indrianingtyas, A. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match Dan Motivasi Belajar Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di MI Ma'arif Cekok Ponorogo. *1*â€“73.
- Istarani, 2014. 58 Model Pembelajaran Inovatif, Medan: Media Persada.
- Jarot. 2021. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Blended Learning menggunakan LMS Google Clasroom pada Siswa Kelas VI. *Mitra Pendidikan*, 2(1), 73-79
- Kamaladini, dkk. 2021. Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagogiam*, 1, 93-100
- Kemendikbud. 2022. Capaian Pemelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C. Jakarta
- Lenggono, Wahyu. 2021. MANUSIA DAN PENDIDIKAN (Dasar Pelaksanaan Pendidikan Bagi Kehidupan Manusia). *Jurnal Mahasantri*, 1(2), 177-178
- Maghfi, U. N. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING-Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170
- Mirdad, Jamal. 2020. Model- Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14-23
- Nugraha, S.A., Titik, S., & Meidawati, S. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276
- Nugraha, Y. S., Toybah., & Yosef. 2022. Model Index Card Match terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 140 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(2), 169-176
- Raipartwi, N.K. 2022. Penerapan Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Of Education Development*, 2(4), 589-598
- Rilfa, I.R., Wahyu, N., & Angga, S. 2022. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Kuba-Kusa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. 2(2), 266-276
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Untirta*, 2(1), 470-477
- Sirait & Apriyani. 2020. Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(1), 46-48