

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD  
NEGERI 89 PALEMBANG**

Diah Ayu Lestari<sup>1</sup> Destiniar<sup>2</sup> Widya Handayani<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang  
diah4167@gmail.com, destiniar@univpgri-palembang.ac.id,  
widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there is an effect of the Index Card Match Learning Model on the Learning Outcomes of Class IV Students in Science Learning at SD Negeri 89 Palembang. This research is a type of quantitative research using the experimental method of the True Experimental Design type with the Posttest-Only Control Design design. The population of this study were all fourth grade students at SD Negeri 89 Palembang, totaling 71 students. The sample of this research was students of class IV.A and IV.B with a total of 46 students. The sampling technique used is Simple Random Sampling. Data collection techniques in this study were test, observation, and documentation. The results of this study indicate that the average value obtained by researchers in the posttest questions for the experimental class was 86.363, while the control class was 64.583. Based on data analysis, the samples were normally distributed and homogeneous, the data were analyzed using the Independent Sample T-Test with the criterion  $H_a$  accepted if  $t_{count} > t_{table}$  with data acquisition  $t_{count} = 5.505$  and  $t_{table} = 2.015$  with a significant level of 0.05 then  $H_a$  was accepted. Based on the results of the study it can be concluded that there is a significant influence between the Index Card Match learning model on the learning outcomes of fourth grade students in science subjects at SD Negeri 89 Palembang.*

**Keywords:** *Learning Model, Index Card Match, Science Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 89 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen jenis *True Eksperimental Design* dengan rancangan desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang yang berjumlah 71 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV.A dan IV.B dengan jumlah 46 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan peneliti dalam soal *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,363, sedangkan kelas kontrol sebesar 64,583. Berdasarkan analisis data, sampel berdistribusi normal dan homogen, data dianalisis menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* dengan kriteria  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan perolehan data  $t_{hitung} = 5,505$  dan  $t_{tabel} = 2,015$  dengan taraf signifikan 0,05 maka  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh yang

signifikan antara model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 89 Palembang.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Index Card Match*, Hasil Belajar IPA

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada saat ini merupakan suatu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, dengan adanya pendidikan maka dapat menentukan maju mundurnya suatu negara. Melalui proses Pendidikan akan terbentuk sosok individu sebagai sumber daya manusia yang dapat menumbuhkan serta mengembangkan potensi dalam dirinya secara berkualitas, intelektual, cerdas, baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar dalam proses kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang aktif, konstruktif, berorientasi pada aktivitas mental siswa. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh guru sesuai dengan perkembangan siswa (Piaget (Marmaimi, 2020, p. 15).

Mutu pendidikan tidak terlepas dari hasil pencapaian prestasi belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila dalam proses belajar mengajar siswa aktif dalam usaha meningkatkan pengalaman belajarnya. Selain itu, jika siswa menunjukkan perubahan yang positif serta menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi maka proses pembelajaran juga dapat dikatakan baik. Untuk memperoleh kualitas proses pembelajaran yang baik, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh tingkat pemahaman yang maksimal. Setiap proses pelaksanaan pembelajaran guru mata pelajaran pasti mengharapkan siswa baik secara individu maupun secara kelompok senantiasa memiliki hasil belajar yang memuaskan.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran (Malawi & Kadarwati, 2017). (Tibahary & Muliana, 2018) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman dalam belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat Sekolah Dasar hendaknya menjadi pusat perhatian guru. Guru sebagai fasilitator yang bertugas membantu siswa agar lebih menyukai mata pelajaran tersebut (Muflihah, 2021) hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang (Janna & Herianto, 2021) diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar

mengajar. (Darmawan & Sarumaha, 2020, p. 4) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi di luar angkasa, baik yang dapat diamati oleh indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera (Marmaimi, 2020, p. 9). Oleh karena itu, pembelajaran IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan proses penemuan yang merangsang siswa yang terlibat untuk aktif didalamnya (Kelana & Wardani, 2021, p. 1).

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar adalah kurang diterapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kebanyakan pembelajaran yang digunakan guru hanya pembelajaran satu arah yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (ceramah) dan cenderung monoton serta belum maksimal dalam

menggunakan strategi pembelajaran, sehingga siswa merasa cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa kurang aktif dan mudah lupa dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya dan hanya sebagian siswa yang mendengarkan serta memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Maka dengan mengatasi permasalahan tersebut diharapkan semua pihak yang terkait dalam lingkungan pendidikan yaitu guru dan siswa, pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara aktif, efektif, dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu strategi pembelajarannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Menurut (Nazariah, 2020) menjelaskan bahwa *Index Card Match* merupakan pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi baru pun dapat tetap diajarkan dengan model ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan

terlebih dahulu. Dalam model ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh kartu yang berisi soal dan jawaban. Hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal akan mencari siswa lain yang memiliki kartu jawaban, begitupun sebaliknya. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih fokus memecahkan masalah yang ada diterima, karena setiap siswa mendapat satu kartu soal akan membuat mereka lebih mandiri untuk mengerjakan soal dan tidak menunggu jawaban dari temannya. Metode ini menuntut siswa untuk bekerjasama dan meningkatkan rasa tanggungjawab atas apa yang dipelajari siswa dengan cara yang aktif dan menyenangkan, saling bekerja sama dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain menurut Silberman (Halawati, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2023 di SD Negeri 89 Palembang, pada kelas IV terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak mencapai nilai maksimum pada mata pelajaran IPA. Hal ini

dibuktikan dengan adanya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam pembelajaran IPA yaitu 75, dimana dari 22 siswa terdapat 12 siswa yang hasil belajarnya kurang maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA, kurangnya penggunaan strategi pada saat proses pembelajaran juga berpengaruh sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan minat siswa kurang pada mata pelajaran IPA yang berdampak pada hasil belajarnya. Hasil belajar siswa dapat diukur salah satunya apabila siswa dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh guru.

### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dimana penelitian ini menggunakan data-data yang valid dapat dibuktikan untuk memecahkan masalah dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu (Sugiyono, 2019, p. 2).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel satu dengan variabel lainnya. Eksperimen yang digunakan adalah menggunakan *True Eksperimental Design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental design* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Rancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

---

R	X	O <sub>1</sub>
R	-	O <sub>2</sub>

---

(Sugiyono, 2019, p. 115)

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam setiap pembelajaran, seseorang akan memiliki hasil belajar dari apa yang telah dilakukannya. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru bisa melihat dari data penilaian yang telah melalui kegiatan evaluasi. Dengan adanya evaluasi ini, maka bisa dijadikan sebagai acuan, *feedback*, atau tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas (model pembelajaran *Index Card Match*) dan

variabel terikat (Hasil Belajar Siswa). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kelas yakni kelas IV.A yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda. Siswa pada kelas eksperimen (IV.A) diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* sedangkan kelas kontrol (IV.B) diberikan dengan menggunakan metode konvensional. Kemudian, diakhir pertemuan siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui penguasaan siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

**Tabel 4.3 Data Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen**

Jumlah Siswa	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
22	10	1900	86,363	11,358	129,004	100	60

**Tabel 4.4 Data Nilai *Posttest* Siswa Kelas Kontrol**

Jumlah Siswa	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
24	10	1550	64,583	15,030	225,905	90	30

Berdasarkan data yang dianalisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 86,363 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar

64,583. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam proses pembelajaran memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, siswa

pada kelas eksperimen yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* hasil

belajarnya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

**Tabel 4.7 Hasil Uji *Independent Sampel T-Test***

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.105	.154	5.505	44	.000	21.780	3.956	13.807	29.754
	Equal variances not assumed			5.573	42.513	.000	21.780	3.909	13.895	29.665

Berdasarkan uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,505, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 89 Palembang. Disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model

pembelajaran *Index Card Match* ini telah cocok digunakan karena dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa dan dari hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* lebih berpengaruh yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, selama melakukan penelitian di SD Negeri 89 Palembang

peneliti menemukan beberapa hambatan salah satunya yaitu membutuhkan waktu yang lama untuk mengatur siswa ketika siswa menyelesaikan tugas dengan menemukan pasangannya ketika menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Sedangkan kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan dampak yang positif pada hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di SD Negeri 89 Palembang. Hal ini ditunjukkan dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pengujian hipotesis menggunakan Uji *Independent Sampel T-Test* dan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 5,505$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,015$  dengan taraf signifikan 0,05. Dengan demikian setelah melihat hasil uji-t, maka dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$

ditolak karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (5,505 > 2,015).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmawan, H., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pm Publisher.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran Ipa Sd*. Cirebon: Edutrinedia Indonesia.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: Grafika.
- Marmaimi. (2020). *Pembelajaran Ipa Sd*. Palembang: Noerfikri Palembang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Halawati, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman*, 33-39.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan

- Reliabilitas Dengan Rahmawati, E. D., Sowiyah, & Yulina.  
Menggunakan Spss. (2018). Pengaruh Index Card  
Match Dan Media Terhadap  
Hasil Belajar Matematika Siswa  
Sd. *Jurnal Fkip Unila*, 1-12.
- Muflihah, A. (2021). Meningkatkan  
Motivasi Dan Hasil Belajar  
Siswa Melalui Model  
Pembelajaran Index Card  
Match Pada Pelajaran  
Matematika. *Jurnal Pendidikan  
Indonesia*, 152-160.
- Nazariah, S. (2020). Pengaruh Model  
Pembelajaran Index Card  
Match Terhadap Motivasi Dan  
Hasil Belajar Pada Pelajaran  
Ips Kelas V. *Almudarris Journal  
Of Education*, 147-157.
- Permatasari, D., & Ahmad, M. (2022).  
Pengaruh Metode  
Pembelajaran Index Card  
Match Terhadap Kemampuan  
Memahami Soal Cerita  
Matematika Siswa Kelas Iv Sdn  
Rambutan 02. *Jurnal  
Cendekia*, 3192-3202.
- Sari, D. S., Sabri, T., & Sugiyono.  
(2019). Pengaruh Penerapan  
Metode Index Card Match  
Terhadap Hasil Belajar  
Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaraan Di Sekolah  
Dasar. *Jurnal Untan*.
- Tibahary, A. R., & Muliana. (2018).  
Model-Model Pembelajaran  
Inovatif. *Journal Of Pedagogy*,  
54-64.
- Zahwa, N. R., & Erwin. (2022).  
Pengaruh Model Pembelajaran  
Index Card Match Terhadap  
Motivasi Belajar Ipa. *Jurnal  
Basicedu*, 7503-7509.