



Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres 3 Wosia pada Tema 1 Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup

Karno Yasim¹, Renaldo Bunga²

^{1,2} Universitas Hein Namotemo

E-mail: karnoyasim@gmail.com

Article Info

Article history:

Received August 17, 2025

Revised August 19, 2025

Accepted August 23, 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, *Index Card Match* (ICM), Hasil Belajar

ABSTRAK

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 orang. Siswa kelas III ini dipilih sebagai subjek penelitian karena adanya permasalahan-permasalahan yang ditemukan di kelas, sehingga penelitian lebih terfokus pada kelas tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 3 Wosia dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas guru (peneliti) pada saat proses pembelajaran terdapat peningkatan dari siklus pertama dengan skor perolehan 24 atau 54,54% dan siklus kedua dengan skor perolehan 31 atau 70,45%. Selain itu, hasil observasi terhadap aktivitas siswa juga dapat meningkat dari siklus pertama dengan skor perolehan 245 atau 58,89% dan siklus kedua dengan skor perolehan 269 atau 64,66%. Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga siswa yang tuntas belajar pada siklus pertama sebanyak 14 siswa atau 53,84% meningkat menjadi 19 siswa atau 73,07% pada siklus kedua dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* pada tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk. Oleh karena itu hasil akhir pada siklus II ini dapat dikatakan tuntas (berhasil).

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received August 17, 2025

Revised August 19, 2025

Accepted August 23, 2025

Keywords:

Index Card Match (ICM), Learning Model, Learning Outcomes

ABSTRACT

*The subjects in this research were 26 class III students. Class III students were chosen as research subjects because of the problems found in the class, so the research focused more on that class. Based on the results of research conducted at SD Inpres 3 Wosia, it can be concluded that the results of observations of teacher (researcher) activities during the learning process showed an increase from the first cycle with a score of 24 or 54.54% and the second cycle with a score of 31 or 70.45%. Apart from that, the results of observations of student activities can also improve from the first cycle with a score of 245 or 58.89% and the second cycle with a score of 269 or 64.66%. The results of observations of teacher activities and student activities greatly influenced the increase in student learning outcomes, so that 14 students or 53.84% of students completed learning in the first cycle, increasing to 19 students or 73.07% in the second cycle using the *index card match* learning model on theme 1, subtheme 1, characteristics of creatures. Therefore, the final result in cycle II can be said to be complete (successful).*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Karno Yasim
Universitas Hein Namotemo
Email: karnoyasin@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak untuk dapat menikmatinya dan diharapkan dapat selalu berkembang di dalamnya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan-latihan untuk mempersiapkan kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang (Musfah, 2012).

Pendidikan hadir di tengah-tengah masyarakat memiliki banyak fungsi yang tidak hanya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga berfungsi sebagai pencerdasan diri, sosial, negara bangsa, bahkan dunia. Lebih khusus di Indonesia, fungsi pendidikan sedikit disinggung pada bab II pasal 3 dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003, bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, UU Sisdiknas yang dijabarkan dari UUD 1945, telah memberikan keseimbangan antara peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan nasional dalam arti sederhana sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dan dapat dipahami bahwa pendidikan nasional adalah usaha memberikan bimbingan dari akar kebudayaan bangsa itu sendiri terhadap seluruh warga negaranya, sehingga terbentuklah warga negara yang berpengetahuan luas, berpendidikan tinggi, berakhlak mulia, serta tanggung jawab (Hasbullah, 2015).

Untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan, tentu harus melalui proses pembelajaran, dikarenakan melalui proses pembelajaran, maka tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang dicapai. Namun untuk memperoleh hasil belajar yang baik, maka seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru, salah satunya adalah model pembelajaran kreatif yang dapat di gunakan pada setiap proses pembelajaran, dikarenakan metode atau model pembelajaran adalah sebuah cara atau pola kreatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pembelajaran yang sulit bagi peserta didik, mempermudah pemahaman dan menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, kemudian melatih peserta didik dalam bekerja sama dan membentuk watak serta memperluas wawasan peserta didik itu sendiri.



Model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi seorang guru untuk dijadikan sebagai pegangan dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Namun kenyataan dilapangan saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan observasi secara langsung di Sekolah Dasar (SD) Inpres 3 Wosia, peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di SD 3 Wosia, yaitu proses pembelajaran masih berpusat satu arah atau hanya berpusat pada guru, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya, kemudian guru selalu memberikan pertanyaan pada siswa yang dianggap mampu dan guru masih menggunakan metode pembelajaran biasa, yaitu metode ceramah, sehingga membuat siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa di SD Inpres 3 Wosia tersebut lebih pada siswa kelas 3, dikarenakan siswa kelas 3 tersebut berjumlah 26 orang dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hanya 12 orang siswa atau 46,15% dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 14 orang siswa atau 53,84%.

Dengan hal tersebut di atas, maka perlunya suatu alternatif model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan membina seluruh potensi siswa, salah satunya adalah potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud menerapkan suatu model pembelajaran kreatif, yakni model pembelajaran index card match.

Model pembelajaran Index Card Match merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah dipersiapkan. Index Card Match merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana separuh kertas ditulis soal dan seperuhnya yang lain ditulis jawaban. Untuk penggunaannya, kartu tersebut dibagikan kepada seluruh siswa dan siswa sejenak berpikir apa yang cocok untuk jawaban pertanyaan yang ada di kartu tersebut dan mencari jawabannya di kartu yang lainnya. Kelebihan metode ini 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 (Susanti, 2022).

Apun tujuan ini yakni pertama, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SD Inpres 3 Wosia melalui model pembelajaran index card match pada Tema 1 Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup. Dan kedua, untuk mengetahui berapa besar hasil belajar siswa kelas 3 SD Inpres 3 Wosia melalui model pembelajaran index card match pada Tema 1 Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yakni suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi riil sekarang ke arah kondisi yang diharapkan (*improvement oriented*). Penelitian tindakan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*. Penelitian



tersebut, melibatkan secara kolaboratif para pelaku dalam proses pembelajaran, yakni guru yang mengajar dan teman sejawat. Penelitian dan kolaboratif mengamati dan mencatat secara cermat dan sistematis tentang berbagai aspek situasi yang terjadi dalam proses belajar mengajar (Sutiyo, (2012).

Dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa secara individu yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* ((ICM), model ini lebih tetap untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 orang.

Data Penelitian

1. Data

Data hasil belajar siswa setiap akhir siklus selama menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe index card match* di kelas 3 SD Inpres 3 Wosia

2. Sumber data

- a. Siswa: Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Peneliti: Untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe index card match*
- c. Guru sebagai evaluator dan Observer: Untuk menilai dan mengevaluasi peneliti dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe index card match*.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian dapat berupa angket, skala, pedoman wawancara, lembar pengamatan, serta soal tes. Namun pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa soal tes dan lembar pengamatan (observasi).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes dilakukan setelah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* pada Tema 1 Subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup. Soal-soal tes yang digunakan dalam penelitian adalah dalam bentuk essay sebanyak 10 soal. Namun sebelum digunakan dalam penelitian, soal-soal tersebut diuji cobakan untuk mengetahui reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Sedangkan untuk validitas hanya dilihat dari kisi-kisi soal yang telah dibuat. Reliabilitas soal dianalisis secara manual dengan menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \dots\dots\dots(3.1)$$

Dimana:

- r_{11} : Reliabilitas tes secara keseluruhan
- n : Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians skor dari tiap-tiap butir soal



σ_t^2 : Varians total, Sudjiono (Yunus, 2013)

Untuk mengetahui daya beda dan tingkat kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{\text{Mean kelompok atas} - \text{mean kelompok bawah}}{\text{Skor maksimum}} \dots\dots\dots(3.2)$$

Dimana

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

- DP = Daya pembeda
- DP = 0,00 – 0,20 Jelek
- DP = 0,20 – 0,40 Cukup
- DP = 0,40 – 0,70 Baik
- DP = 0,70 – 1,00 Sangat baik, (Arikunto, 2016)

Sedangkan untuk mencari tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots(3.3)$$

Penentuan karakteristik soal tes dari aspek tingkat kesukaran menggunakan kriteria sebagai berikut:

- Soal dengan TK : 0,00 – 0,30 : Soal Sukar
- Soal dengan TK : 0,30 – 0,70 : Soal Sedang
- Soal dengan TK : 0,70 – 1,00 : Soal Mudah, (Arikunto, 2016)

Setelah diuji coba dengan menggunakan persamaan 1 dan 2 maka hasil analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran dan untuk item-item soal yang diterima dan dibuang dapat dilihat pada tabel 1. dan 2. berikut ini.

Tabel 1. Hasil analisis Reliabilitas dan Item yang digunakan dalam penelitian siklus I

Reliabilitas	No item yang diterima	No item yang buang
0,75	1,3,4,6,7,10	2,5,8,9

Tabel 2. Hasil analisis Reliabilitas dan Item yang digunakan dalam penelitian siklus II

Reliabilitas	No item yang diterima	No item yang buang
0,77	1,3,4,5,6,8,9,10	2,7

Teknik Analisis Data Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan melihat persentase ketuntasan belajar, baik secara klasikal maupun individual. Adapun kriteria yang digunakan untuk menyatakan ketuntasan belajar yaitu bahwa proses



belajar mengajar dikatakan berhasil jika siswa mencapai taraf penguasaan sekurang-kurangnya 65% atau siswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 65.

Dalam mengukur hasil pencapaian tujuan dari peserta perlu rumuskan indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistis (mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan jumlah siklus tindakan yang akan dilakukan) dan dapat diukur (jelas secara asesmennya). Rumusan indikator capaian dalam penelitian terdapat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator Capaian

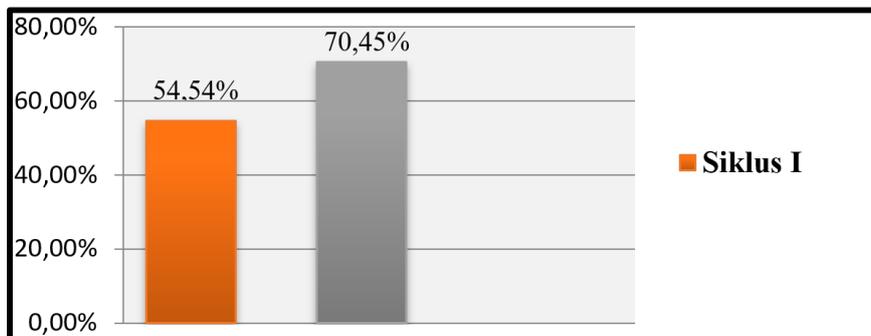
Aspek Yang Diukur	Presentasi Siswa Yang Di Target	Cara Mengukur
Siswa dapat memahami organ gerak hewan	65%	Diamati saat pembelajaran dan dilakukan evaluasi pembelajaran
Kemampuan siswa dalam mengamati organ gerak hewan	65%	Diukur hasil tes siswa dari jumlah siswa yang dapat menjawab dengan benar minimal 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama dengan skor perolehan 24 atau 54,54% dan siklus kedua dengan skor perolehan 31 atau 70,45%. Untuk hasil peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada diagram batang 1 di bawah ini.

Gambar 1. Diagram Peningkatan Aktivitas Guru

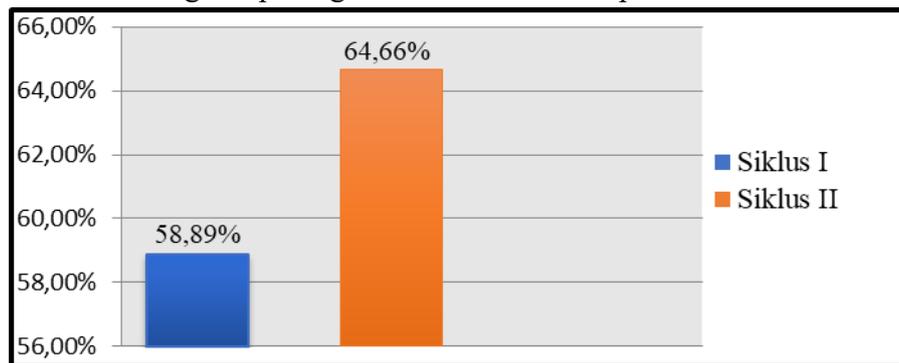


Sumber: data hasil olahan

Dalam proses pembelajaran hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus pertama dengan skor perolehan 245 atau 58,89% dan siklus kedua dengan perolehan 269 atau 64,66%.

Dari hasil peningkatan aktivitas siswa pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada diagram batang 2 di bawah ini.

Gambar. 2. Diagram peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II

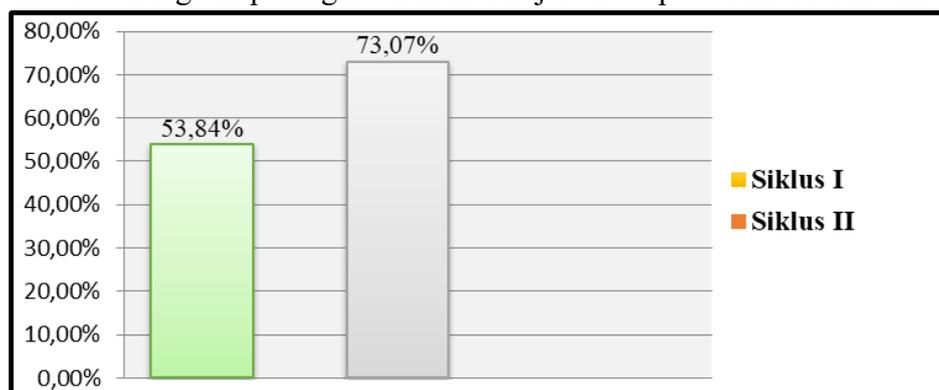


Sumber: data hasil olahan

Peningkatan dari siklus pertama ke-siklus kedua juga terdapat pada hasil evaluasi belajar siswa dengan ketuntasan siswa pada siklus pertama sebanyak 14 orang atau 53,84% dan pada siklus kedua dapat meningkat menjadi 19 orang siswa atau 73,07%.

Untuk peningkatan hasil belajar siswa pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada diagram 3 di bawah ini.

Gambar 3. Diagram peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II



Sumber: data hasil olahan

a. Refleksi (*Reflecting*)

Keberhasilan yang diperoleh pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut.

1. Suasana belajar menjadi lebih baik dikarenakan guru sudah fokus membimbing siswa serta memberikan penjelasan materi yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru yang meningkat dari siklus pertama 54,54% menjadi 70,45% pada siklus kedua.
2. Siswa sudah membuat penyesuaian dengan penerapan model pembelajaran model *index card match*. Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari siklus pertama 58,89% meningkat menjadi 64,66% pada siklus kedua.
3. Jumlah siswa yang tuntas belajar secara klasikal pada siklus pertama terdapat 14 orang siswa atau 53,84% dan meningkat menjadi 19 orang siswa atau 73,07% pada siklus kedua, sehingga ketuntasan klasikal pada siklus kedua telah memenuhi syarat kriteria



ketuntasan minimum (KKM) yaitu 65. Untuk itu peneliti tidak lagi melanjutkan siklus berikutnya.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian pada siklus pertama yang terkait dengan kemampuan dalam memahami materi pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 dan 2 masih dikategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari tes yang dilakukan siswa yang tuntas belajar berjumlah 14 orang siswa atau 53,84% dan 12 siswa tidak tuntas atau 46,15% dari 26 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* berada pada kategori rendah.

Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi skor perolehan siswa saat menyelesaikan soal tes hasil belajar diantaranya sebagai berikut :

1. Ada beberapa siswa yang belum mampu menyesuaikan diri dengan model pembelajaran *index card match* dikarenakan metode yang digunakan guru masih bersifat metode konvensional atau metode ceramah dan Tanya jawab.
2. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi pada saat diskusi dikarenakan siswa belum terlalu fokus atau kurangnya perhatian atas materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Siswa masih kesulitan dalam menyampaikan argumennya di karenakan siswa masih merasa kaku dalam bertanya.

Pada siklus kedua menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami soal pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup dikatakan memuaskan karena jumlah yang mencapai kriteria ketuntasan minimum sebanyak 19 siswa atau 73,07% dan terdapat 7 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minum (KKM) atau 26,92% dari 26 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mulai aktif dan dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran *index card match*, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Dari peningkatan tersebut menurut Hisyam Zaini (Defi, 2018) model *Index Card Match* didesain dengan cukup menyenangkan dan digunakan guru dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu. Sehingga ketika masuk kelas, siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas guru (peneliti) pada saat proses pembelajaran terdapat peningkatan dari siklus pertama dengan skor perolehan 24 atau 54,54% dan siklus kedua dengan skor perolehan 31 atau 70,45%. Selain itu, hasil observasi terhadap aktivitas siswa juga dapat meningkat dari siklus pertama dengan skor perolehan 245 atau 58,89% dan siklus kedua dengan skor perolehan 269 atau 64,66%. Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga siswa yang tuntas belajar pada siklus pertama sebanyak 14 siswa atau 53,84% meningkat menjadi 19 siswa atau 73,07% pada siklus kedua dengan menggunakan



model pembelajaran index card match pada tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk. Oleh karena itu hasil akhir pada siklus II ini dapat dikatakan tuntas (berhasil).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Defi, Y. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4, Nomor 2, hlm. 347-352
- Hasbullah, M. (2015). *Kebijakan Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Musfah, J. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Susanti (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*. Volume 6, Nomor 1.
- Sutiyono, (2012). *Peningkatan Kemampuan Melakukan Operasi Hitung Campuran Melalui cooperative Learning Snowball Throwing*
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yunus, R. M (2013). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Usaha Dan Energi. Di SMP Negeri 6 Kota Ternate.