

Pengaruh *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas V SDN 1 Pahandut

Aisah Rahma Padila^{a, 1}

Simpun^{b, 2}, Melinda Prawati^{c, 3}

^a Universitas Palangka Raya, Indonesia

¹ rahmapadila231@gmail.com; ² simpun@gmail.com; ³ melindaprawati@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang juga kurang disukai oleh peserta didik terutama di jenjang sekolah dasar. Anak-anak sering merasa materi IPAS membosankan dan sulit untuk dipahami. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Dalam masalah ini yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Materi Warisan Budaya Di Kelas V Sdn 1 Pahandut Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* menggunakan *Design One Group Pretest-Posttest*. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Pengaruh ini terlihat dari perbedaan signifikan antara rata-rata nilai posttest sebesar 73,18 yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest sebesar 60,00. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS 26.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya”.

Informasi Artikel

Direview DD MM YY

Diterima DD MM YY

Kata kunci

Model Pembelajaran;

Index Card Match;

Hasil Belajar;

ABSTRACT

Science subjects are also subjects that are less liked by students, especially at the elementary school level. Children often find science materials boring and difficult to understand. This will certainly affect the learning outcomes achieved. In this case, what can be done to improve learning outcomes is to use the *Index Card Match* learning model. This study aims to determine the Effect of the *Index Card Match* Learning Model on the Learning Outcomes of Social Studies Students on Cultural Heritage Material in Class V of SDN 1 Pahandut in the 2024/2025 Academic Year. This research is a quantitative study with a *Pre-Experimental* research type using the *One Group Pretest-Posttest Design*. The findings of this study prove that there is an influence of the *Index Card Match* learning model on the learning outcomes of class V students. This influence can be seen from the significant difference between the average posttest score of 73.18 which is higher than the average pretest score of 60.00. Based on the results of the analysis using the SPSS 26.0 program, a significance value of 0.000 was obtained which is smaller than 0.05. Thus, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which means that "There is a significant influence between the *Index Card Match* learning model on the learning outcomes of class V students of SDN 1 Pahandut, Palangka Raya City".

Article History

Received DD MM YY

Accepted DD MM YY

Keywords

Learning model;

Index Card Match;

Learning Outcomes;



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai seseorang agar mampu berperan secara efektif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Menurut Indrianingtyas dalam Zahwa & Erwin (2022) Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi setiap makhluk hidup untuk menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual, cerdas dan terhindar dari kebodohan. Dalam kehidupan, belajar adalah hal yang selalu dilakukan oleh setiap orang dalam hal apapun. Belajar merupakan kewajiban yang harus terlaksana di dalam proses Pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi perkembangan pengetahuan peserta didik yang dibantu dari seorang pendidik, salah satunya agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang sudah dimiliki. Pendidikan juga bertujuan agar peserta didik dapat berguna bagi diri sendiri, keluarga, teman sebaya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan proses yang menjembatani untuk mencapai kesuksesan. Pendidikan dan kehidupan saling berkaitan setiap individu mendapatkan pendidikan dimulai dalam lingkungan keluarga, tempat bermain dan lingkungan masyarakat.

Dalam konteks pendidikan, belajar adalah proses di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui berbagai pengalaman belajar. Proses belajar dalam pendidikan mencakup penerimaan informasi melalui instruksi guru, interaksi dengan rekan sebaya, penelitian independen, dan pengalaman praktis.

Menurut Hamalik dalam Wicaksono & Iswan (2019) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, dan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan, dan sifat-sifat sosial dan emosional.

Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar karena adanya aktivitas belajar pada peserta didik. Hasil belajar juga dapat untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat oleh hasil kerja

keras siswa itu sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan output atau capaian yang diperoleh siswa atau peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Susanto dalam Ummah (2019) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman, keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang berhasil diserap oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Misalnya, setelah belajar matematika, peserta didik bisa lebih paham tentang cara menghitung atau memecahkan soal-soal, sedangkan setelah belajar seni, mungkin lebih kreatif dalam mengekspresikan ide, setelah belajar IPAS bisa lebih memahami dan mengetahui tentang sains, sejarah dan kehidupan sosial. Perubahan-perubahan yang dialami peserta didik mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu bentuk hasil belajar kognitif adalah hasil belajar IPAS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bagian dari Kurikulum Merdeka yang diterapkan di jenjang pendidikan dasar di Indonesia. IPAS mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu pelajaran yang saling berhubungan. Pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara fenomena alam, lingkungan, dan interaksi manusia secara holistik. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang juga kurang disukai oleh peserta didik terutama di jenjang sekolah dasar. Anak-anak sering merasa materi IPAS membosankan dan sulit untuk dipahami. Tanpa pemahaman tentang bagaimana IPAS bisa digunakan dalam dunia nyata, mereka mungkin kesulitan untuk merasa tertarik atau termotivasi mempelajarinya.

Berdasarkan observasi pra penelitian di SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya melalui wawancara singkat bersama Ibu Laili Fitriana, S.Pd selaku wali kelas V bahwa hasil belajar harian IPAS masih tergolong sangat rendah. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar harian yang kurang memuaskan, dimana ada beberapa peserta didik yang

mendapatkan nilai dibawah 50. Pencapaian tersebut tentunya tidak memenuhi tercapainya hasil belajar yang baik karena tidak mencapai KKM 65. Dari total 22 peserta didik di SDN 1 Pahandut ada sekitar 16 orang peserta didik yang memiliki nilai harian IPAS dibawah standar KKM yaitu sekitar $\leq 73\%$ yang tidak tuntas dan hanya 6 orang yang tuntas (27%).

Dalam hal ini, proses pembelajaran IPAS guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Namun kenyataannya, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Metode pembelajaran yang konvensional memang tidak bisa dihilangkan, tetapi guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memilih dan menggunakan metode dan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan inovasi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dalam masalah ini yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Menurut Silberman dalam Wibowo et al., (2022) *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk menguji pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara mencocokkan kartu yang menjadi soal atau jawaban dari materi yang sedang dibahas. Model ini membuat peserta didik dapat memilih materi-materi yang terdapat pada pelajaran serta mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap isi materi. Dalam hal ini peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru harus mampu membimbing peserta didik, memberikan umpan balik, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan, peneliti disini menggunakan sebuah *flash card* sebagai media yang berisikan kalimat soal dan jawaban untuk membantu jalannya proses belajar mengajar yang sesuai dengan hakikat metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Materi Warisan Budaya Di Kelas V SDN 1 Pahandut Tahun Ajaran 2024/2025“.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat didefinisikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : (1) Hasil belajar IPAS peserta didik yang masih rendah, (2) Model pembelajaran yang dilakukan cenderung pada pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*), (3) Kurangnya perhatian dan minat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik pada materi warisan budaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif *Pre Experimental Design*. *Pre-experimental design* adalah suatu rancangan penelitian dalam metode kuantitatif eksperimental yang mengamati satu atau lebih kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Ghazi et al., (2018) di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberikan *pretest* setelah itu diberikan perlakuan (*treatment*) dan barulah di berikan *posttest*. Sehingga akan terlihat perbandingannya sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada 22 orang peserta didik dengan menyebarkan instrument penilaian yang berupa lembar soal *Pretest Posttest*.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif *Pre-eksperimental* dengan design penelitian *One Group Pretest Posttest*.

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Index Card Match*, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen tes berupa soal-soal pretest dan posttest. Tes tersebut kemudian divalidasi dengan diuji cobakan kepada 22 peserta didik kelas V di SDN 8

Menteng Kota Palangka Raya untuk menilai kelayakan soal sebagai instrumen penelitian. Dari total 30 soal pilihan ganda yang disusun, sebanyak 20 soal dinyatakan valid, sementara 10 soal dianggap tidak valid. Sehingga hanya 20 soal yang dijadikan sebagai instrument penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya. Adanya pengaruh tersebut dapat diketahui dengan membandingkan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan pengujian hipotesis t-test dengan taraf signifikan 5%. Pengaruh terhadap hasil yang diperoleh disebabkan oleh sampel penelitian yang berdistribusi normal. Nilai *pretest* hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari skor *pretest* yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik < 65 (nilai KKM).

Sebelum diberikan sebuah treatment terdapat 45% peserta didik dengan nilai tuntas dan 55% peserta didik yang tidak mencapai standar nilai KKM atau tidak tuntas. Namun setelah diberikan treatment atau perlakuan (penerapan model *Index Card Match*) tingkat ketuntasan meningkat menjadi 82% peserta didik dengan nilai tuntas. Pengaruh ini terlihat dari perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *posttest* sebesar 73,18 yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,00.

Tabel 1 Hasil Uji t Sampel Paired Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar IPAS - Posttest Hasil Belajar IPAS	-13.182	9.328	1.989	-17.318	-9.046	-6.628	21	.000

Berdasarkan hasil pada tabel di atas mengenai uji t-test antara *pretest* dan *posttest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya”.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas V SDN 1 Pahandut. Metode ini mengubah dinamika kelas yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih

interaktif, karena setiap siswa dituntut untuk aktif mencari pasangan kartu antara soal dan jawaban yang mereka pegang (Amir et al., 2021). Proses pencarian pasangan kartu ini mendorong pengulangan materi secara alami dan menyenangkan, sehingga pemahaman konsep dasar IPAS—seperti materi rantai makanan, wujud zat, maupun keanekaragaman hayati dapat terserap dengan lebih kuat ke dalam ingatan jangka panjang siswa (Apriyanti et al., 2021).

Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari perbedaan performa akademis siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya model Index Card Match (Sabahiyah & Wahyuni, 2025). Kerja sama antarsiswa saat mencocokkan kartu tidak hanya mengasah ranah kognitif, tetapi juga memicu motivasi serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Sinaga et al., 2023). Suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan mampu mereduksi rasa bosan siswa terhadap materi IPAS yang teoretis. Dengan demikian, model Index Card Match terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran aktif yang mampu mengoptimalkan pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPAS kelas V di SDN 1 Pahandut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh dari model pembelajaran *index Card Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya. Pengaruh ini terlihat dari perbedaan signifikan antara rata-rata nilai posttest sebesar 73,18 yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest sebesar 60,00. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS 26.0 diperoleh t_{hitung} sebesar $0,000 < 0,05$. Maka berdasarkan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V SDN 1 Pahandut Kota Palangka Raya.

REFERENSI

- Amir, A., Azmin, N., Rubianti, I., & Olahairullah, O. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran IPA TERP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 2(1), 1–6.
- Apriyanti, A., Mukminin, A., & Hidayat, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match (ICM) terhadap hasil belajar peserta didik materi IPS kelas V SD Islam Al Falah Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 122–133.

- Ghazi, R. H., Amsyaruddin, A., & Irdamurni, I. (2018). Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Memasang Kampas Rem Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(1), 7. <https://doi.org/10.24036/jpkk.V2i1.29>.
- Sabahiyah, S., & Wahyuni, S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1119–1126.
- Sinaga, S., Lumbantobing, M. T., & Sitohang, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 382–390.
- Ummah, M. S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Pbl (Problem Basedlearning) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sakdiah. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>https://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari.
- Wibowo, A. A., Islami, S. C., & Amaluddin, M. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sumpat. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 260–270. <https://doi.org/10.55732/jmpd.V1i3.25>.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd*, 3(2), 111–126.
- Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7503–7509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3538>.