

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1

Author:

Sarito Sinaga¹
Minar T Lumbantobing²
Sukardo Sitohang³

Affiliation:

Universitas HKBP Nommensen
Pematang Siantar^{1,2,3}

Corresponding email

sarisinaga2001@gmail.com
minartobing14@gmail.com
sukardositohang123@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2023-10-27
Accepted: 2023-11-08
Published: 2023-11-08



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku di SD Negeri 124386 Pematang Siantar atau tidak. Hipotesis dalam penelitian ini ada 2, yaitu: (1) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa siswa (H_a), dan (2) tidak terdapat pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa (H_o). Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre-eksperimental Design yang menggunakan desain “One Group Pretest Posttest Design.” Data diuji menggunakan analisis berbantuan SPSS Versi 24. Hasil dari pengujian hipotesis penelitian yang terdapat pengaruh signifikan pada penelitian ini dan data yang sudah diujikan dinyatakan dapat dilihat dari analisis data diperoleh hasil rata-rata eksperimen pada pretest (46,42) dan posttest (84,46). Hasil penelitian pada taraf 0,5 berdasarkan analisis data nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailend) $0,00 < 0,05$ dimana H_o ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* pada subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku sebesar 38% pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

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

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan seseorang atau kelompok yang di turunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran atau penelitian. Menurut Herbart (dalam Anggit 2020:2) Pendidikan merupakan pembentukan peserta didik kepada yang di inginkan si pendidik yang di istilakan dengan educare. Didalam suatu jenjang pendidikan Belajar merupakan komponen yang paling utama sehingga tanpa proses belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Yang dimana pengertian belajar adalah suatu aktifitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengekohkan kepribadian. Seperti menurut Muhhibin Syah (dalam Anggit 2020:11) Belajar adalah Tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Sebagai calon Guru Belajar tidak akan berhasil ketika tidak adanya proses pembelajaran itu berlangsung. Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Wina Sanjaya (dalam anggit 2020:16) Pembelajaran adalah proses

pengaturan lingkungan yang di arahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang di miliki siswa. jadi, Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik supaya dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan serta membentuk sikap dan kepercayaan peserta didik untuk mendapat kan hasil belajar yang memadai.

Hasil Belajar merupakan suatu pencapaian siswa baik itu dari segi kompetensi ataupun kemampuan yang diikuti selama proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif afektif maupun psikomotorik. Menurut Winkel (dalam Haryianto 2021:27) Hasil Belajar adalah Suatu perubahan yang dapat mengakibatkan manusia berubah ke dalam sikap dan juga tingkah lakunya. Jadi Hasil belajar itu merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mendapatkan pembelajaran sehingga dia mendapatkan kemampuan dan pengetahuan yang di tunjang oleh pemerintah dalam bentuk kurikulum yang di tetapkan oleh Pendidikan.

Kurikulum merupakan Usaha menyeluruh yang telah di rancang oleh pihak sekolah untuk membimbing murid memperoleh hasil pembelajaran yang sudah telah di tentukan. Menurut Daniel (dalam Sarina 2015:12) Kurikulum adalah Pengalaman pembelajaran yang terarah dan terencana secara terstruktur dan tersusun melalui proses rekontruksi pengetahuan dan pengalaman secara sistematis yang berada di bawah pengawasan lembaga pendidikan sehingga pelajar memiliki motivasi dan minat belajar. Kurikulum 2013 yang dimana proses pembelajaran yang di gunakan pembelajaran tematik. Tematik adalah Pembelajaran yang menggunakan Tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman dan bermakna kepada siswa. Menurut Poerwadarminta (dalam mulana 2020:06) Pembelajaran tematik adalah Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Dalam pelatihan, pembinaan, pendampingan, pelatihan, penilaian dan evaluasi, guru memerlukan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rangkaian penyajian seluruh materi pembelajaran yang mencakup seluruh aspek pra, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta seluruh perangkat terkait yang langsung maupun tidak langsung digunakan dalam pembelajaran. . Perkembangan model pembelajaran mendorong pembaharuan lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Salah satu pengembangan lebih lanjut dari model pembelajaran yang sederhana namun menyenangkan adalah model pembelajaran indeks.

Pembelajaran Index card Match merupakan suatu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran dengan cara mencocokkan pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban. Menurut Harefa (2021), model pembelajaran kartu indeks adalah suatu metode pemilihan pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Penggunaan model pembelajaran kartu indeks dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mencari jawaban sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Mata pelajaran berperan sebagai penghubung antara isi beberapa mata pelajaran dengan pengalaman belajar siswa. Prinsip dasar pembelajaran berbasis mata pelajaran adalah perencanaan pembelajaran, definisi mata pelajaran, proses pembelajaran, prinsip penilaian dan prinsip terukur. Dalam pembelajaran berbasis mata pelajaran, guru juga harus memiliki seperangkat mata pelajaran beserta isinya yang terintegrasi dengan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru juga harus berperan dalam mendidik dan membimbing siswa untuk mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam diri siswa. Salah satu hal yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu membangkitkan atau meningkatkan minat atau semangat siswa untuk belajar dengan menggunakan media, metode, strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa terpacu untuk

mengamati pembelajaran di kelas. Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, siswa juga memperhatikan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan praktek lapangan (PPL) di SD Negeri 124386 Pematang Siantar peneliti menemukan bahwa di dalam proses pembelajaran sering kali siswa di temui yang tidak dapat memahami materi, hal itu terjadi karna model pembelajaran yang di lakukan sangat lah monoton yang di maksud dengan pembelajaran monoton yaitu seperti pembelajaran yang berjalan hanya satu arah, yang dimaksud satu arah sama hal nya guru hanya menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan saja. Dengan hal seperti itu siswa gampang melupakan materi-materi yang telah di jelaskan Guru. Apalagi saat belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kedua muatan pelajaran tersebut seringkali memiliki penjelasan yang sangat panjang. Oleh karna itu Guru harus mampu menarik perhatian siswa atau mampu membuat siswa berperan dalam proses pembelajaran dengan membuat siswa berperan peserta didik akan mudah atau gampang mengingat atau memahami materi yang telah di sampaikan Guru tersebut.

Dengan proses pembelajaran berlangsung maka semua Siswa di harapkan aktif. dalam keaktifan siswa di dalam kelas tersebut sangat lah mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran baik siswa yang telah mendapat juara kelas 1,2,3 dan 4 merupakan siswa yang telah aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa yang tidak mendapat kan juara adalah siswa yg kurang mampu atau bermain-main saat proses pembelajaran, tapi bukan berarti proses pembelajaran hanya tertuju siswa yang telah mendapat juara 1,2,3 dan 4 saja melainkan proses pembelajaran itu tertuju pada semua siswa yang ada di dalam kelas tersebut. ketika keaktifan di dalam kelas hanya hanya di miliki siswa yang mendapat juara kelas 1,2,3dan 4 saja, maka proses pembelajara di dalam kelas tersebut tidak lah menyenangkan. Dalam proses pembelajaran kelas mempengaruhi hasil Ulangan harian siswa. Hal tersebut terbukti dengan sikap siswa dalam mengikuti Ulangan harian, dalam proses pembelajaran sebahagian besar siswa masih ada yang tidak serius selama ujian berlangsung, kita bisa dapat melihat cepat nya pengumpulan jawaban Ulangan harian (UH). Siswa berlomba ingin pulang tanpa memikirkan jawabannya yang di tulis benar atau salah, sehingga nilai Ulangan harian (UH) siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan informasi yang di dapatkan oleh peneliti dari wali kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar. Adapun nilai KKM mata pelajaran IPA adalah 70. Hasil Ujian Harian (UH) siwa tersebut pada mata pelajaran IPA masih banyak yang belum mencapai KKM dan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai nilai KKM 70. Dan hasil pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia tergolong rendah karna belum memenuhi KKM. Adapun data hasil Ulangan Harian IPA dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

Studi Literatur

Pembelajaran *Index Card Match* adalah bentuk pembelajaran yang di gunakan untuk mengatasi suatu masalah belajar dengan mencocokkan mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Menurut Indriyanti (2021:306) model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu teknik intruksional dari blajar aktif yang termasuk dalam berbagai strategi pengulangan. Defenisi ini mengatakan materi di ajarkan dengan catatan peserta didik di beri tugas mempelajari topik yang akan di ajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruangan kelas sudah memiliki bekal pengetahuan, Model pembelajaran *Index Card Match* membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sulberman (2021:306) Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Maksud dari defenisi di atas adalah setelah Guru selesai menjelaskan materi, Guru akan memberikan tugas untuk siswa. Dan siswa di minta untuk lebih aktif saat proses pembelajaran.

Menurut Anisa (2019:4) Model pembelajaran *Index Card Match* adalah Model pembelajaran yang mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Defenisi tersebut mengatakan bahwa Model pembelajaran *Index Card Match* terdiri atas dua kelompok yaitu kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu yang berisikan jawaban. Dan siswa di minta untuk mencocokkan kedua kartu tersebut dengan benar. Menurut Halawati (2020:34) Model pembelajaran *Index Card Match* adalah, Model pembelajaran yang menyenangkan yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Berdasarkan defenisi tersebut model ini lebih fokus kepada siswa, sehingga siswa akan terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Model pembelajaran *Index Card Match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan cocok di gunakan untuk mengulang kembali materi yang telah di ajarkan sebelumnya, dan menuntut siswa untuk saling bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara menyenangkan.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan reverensi bagi penulis diantaranya:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Musdalifah (2021)	Pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Index Card Match</i> terhadap hasil belajar Pkn pada siswa kelas IV SDN No 196 Bontomajannang kecamatan galesong utara kabupaten takalar.	Metode kuantitatif eksperimen	Peneliti ini membuktikan bahwa pembelajaran kartu indeks berpengaruh terhadap kinerja kewarganegaraan siswa kelas IV SDN No. 196 Bontomajannang. Hal ini terlihat pada catatan siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu. 40 sampai 80. Nilai rata-rata sebelum ujian, yaitu. 60,5, berada pada level rendah. Dengan skor cukup 55-100 Rata-rata skor protes sebesar 81,5 termasuk dalam kategori tinggi. Pengaruh penerapan model pembelajaran register card terhadap pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN No. 196 ditentukan berdasarkan perhitungan statistik kesimpulan yang dibuat dengan rumus uji-t. Perbandingan hasil belajar prites dan posttest menunjukkan thitung = 13,90 dan ttabel = 2,093 sehingga diperoleh thitung dangt; meja atau 13,90 > 2093. Jadi dapat disimpulkan Ho ditolak dan H1 diterima.
2.	Ika Wulan Dari (2020)	Pengaruh strategi Pembelajaran <i>Index Card Match</i> Terhadap Hasil Belajar peserta didik di SD Negeri 8 Metro Timur.	Metode kuantitatif Quasi eksperimen	Peneliti ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 58, sedangkan nilai rata-rata pretes kelas pembanding adalah 72,25. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 82,25, sedangkan kelas kontrol adalah 80. Demikian pula perbandingannya menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,56, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,30, keduanya rata-rata. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t diperoleh nilai t

				hitung sebesar 5,257 sedangkan t tabel sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ($5,257 > 2,021$) yang berarti H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Index Card Match mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
3.	Rita kusumah (2019)	Pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe <i>Index Card Match</i> terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Pajambon.	Metode penelitian Kuantitatif Quasi eksperimen	Peneliti ini menunjukkan bahwa pada saat pengujian hipotesis dengan uji t, diperoleh thitung pretest eksperimen dan kontrol lebih kecil dari ttabel atau ($1,25$ dan $1,202$), sehingga H_0 diterima. Dengan demikian kedua sampel (tes dan kontrol) mempunyai kemampuan awal yang sama (seimbang) atau data kelas kontrol dan kelas tes sama-sama baik. Sedangkan thitung setelah uji dan uji kontrol lebih besar dari ttabel atau ($8,54 > 1,69$), sehingga H_0 ditolak pada taraf signifikansi 5%. Maka data kelas tes dan kontrol tidak sama baiknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berpengaruh terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif tipe index card search terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Pajambo.
4.	Fadhli Dzil Ikrom (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i> terhadap motivasi belajar siswa.	Metode kuantitatif Experimen	Metode penelitian ini menggunakan tinjauan literatur. Hasilnya model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena model pembelajaran Index Card Match merupakan model pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hasil karya ini digunakan metode penelitian kepustakaan yang didasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu dengan metode penelitian eksperimen atau penelitian aktivitas kelas yang menyatakan bahwa model pembelajaran kartu indeks dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan memberikan pengaruh positif kepada siswa.
5.	Misro Kessuma (2019)	Pengaruh model pembelajaran <i>Index Card Match</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 101870 Deli Sardang.	Metode kuantitatif Quasi eksperimen	Peneliti ini menunjukkan bahwa pengaruh model Index Card Match Learning terhadap pembelajaran IPA siswa di Kelas IV SD Negeri no. 101870 Desa Sena Kecamatan Batang Kuis. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis dimana taraf $\alpha=0,05$ thitung dangt; t tabel sebesar $4,857 > 1,671$. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti mempunyai pengaruh yang signifikan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiono (2018:14) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre Experimental Design* dengan menggunakan jenis desain *one group Pretest and Posttest design* karena peneliti hanya menggunakan satu kelas. Hasil desain ini dapat dibandingkan dengan situasi sebelum perawatan, dengan pola sebagai berikut:

Tabel 3.1 Penelitian

Pre-test	Treatment (Perlakuan)	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen

X = Treatment atau perlakuan

O₂ = Observasi sesudah eksperimen

Berdasarkan desain penelitian tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal kepada kelas, kemudian dilaksanakan kegiatan pembelajaran, setelah itu diberi perlakuan yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* untuk membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan kegiatan pembelajaran kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap pembelajaran siswa subtopik 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar. Peneliti memilih model pembelajaran *Index Card Match* karena model pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan, sehingga memungkinkan siswa menyelesaikan masalah secara kolaboratif dengan kelasnya. Model ini juga menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pre-test dengan menggunakan desain one-group pre-test post-test. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji instrumen survei pada kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar yang berjumlah 28 siswa.

Berdasarkan hasil soal tes, terdapat 20 soal pretes yang dinyatakan layak digunakan secara ilmiah dalam suatu penelitian dengan kriteria valid dan reliabel. Pada uji validitas 25 soal, setelah dilakukan uji validasi terdapat 5 soal yang salah, sehingga peneliti menggunakan 20 soal dengan soal yang mempunyai reliabilitas 0,854 dengan interpretasi yang tinggi sehingga dapat menjawab semua soal. Selain itu, tes kesukaran soal mempunyai 4 soal kriteria mudah dan 21 soal kriteria sedang. Kemudian dilakukan uji kemampuan membedakan soal dengan jumlah soal sebanyak 25 soal, dimana 14 soal berkriteria sangat baik, 5 soal berkriteria baik, 3 soal berkriteria cukup dan 3 soal berkriteria kurang baik. Setelah kriteria terpenuhi maka peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

Penelitian ini dilakukan secara tatap muka di kelas IV, dengan jumlah siswa yang mengikuti kelas pre-test sebanyak 28 siswa. Setelah dilakukan pre-test peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match. Selain itu analisis data diperoleh dari pre-test dan post-test Kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar yang berjumlah 28 siswa. Sebelum diberikan perlakuan rata-rata skornya adalah 46,42, skor tertinggi 75 dan skor terendah 25, serta dengan model pembelajaran Index Card Matc 84, setelah diberikan perlakuan 46 skor tertinggi 100 dan skor terendah 65, jadi skor rata-rata untuk nilai pre-test adalah kelas non-perlakuan, setelah itu peneliti melakukan analisis data tes-tes yang diperlukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

Pembahasan

Diantara hasil uji normalitas Kolmogrow-Smirnov diperoleh nilai signifikansi hasil pre-test sebesar 0,3001, sedangkan nilai post-test Kolmogrow-Smirnov sebesar 0,264. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas tes memperoleh nilai signifikan dangt; 0,05 maka distribusi normalnya adalah distribusi normal.

Pada uji homogenitas uji Levene diperoleh nilai signifikan sebesar 0,221 lebih besar dari t tabel sebesar 0,05 sehingga pretest dan posttest mempunyai varian yang sama atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan uji T rata-ratanya sebesar 19.200 sehingga jika dilihat dari tingkat signifikansinya tergolong kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Indec Card Match berpengaruh terhadap hasil belajar subtopik 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku SD Negeri 124386 Pematang Siantar Kelas IV..

Kesimpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran index card match berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku siswa SD Negeri 124386 Pematang Siantar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistik 24 diperoleh $t_{hitung} = 19.200 > t_{tabel} = 2,05183$ dan $sig(2-tailed) = .000 < 0.05$. dari hasil tersebut terlihat H_a diterima itu artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, ada beberapa saran yang sebaiknya disampaikan untuk perbaikan penelitian selanjutnya: Sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran contoh atau model pembelajaran aktif lainnya dalam setiap pembelajaran agar siswa tidak bosan dan aktif dalam pembelajaran. Guru juga perlu mampu memberikan perhatian dan bimbingan lebih khususnya kepada siswa yang menafsirkannya kurang baik.

Saran Bagi Siswa

Siswa yang mudah bosan, mengantuk, tidak focus, dan sering mengganggu temannya dikelas saat guru menjelaskan disarankan untuk menggunakan model demonstrasi dengan alasan agar siswa bisa focus mencermati kartu yang berada di genggamannya dan dapat membangun kerja sama dengan teman sekelompoknya. Saran

Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mempertimbangkan metode demonstrasi sebagai model yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran, untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama siswa.

Saran Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan peneliti dimasa yang akan datang yang akan diterapkan siswa.

Daftar Pustaka

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. Jurnal Basicedu, 3(4), 1047-1054.
- Arafat. (2020). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta. KENCANA.
- Arden. (2019). *Model-model Pembelajaran*. Jawa Tengah. IKAPI NO 118/JTE
- Arifin. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan. UMSI PRES
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan Kelimabelas. Jakarta: Rineka cipta.
- Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Damayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Perintis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Ahklak Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 33 Ledong*. Perintis Kemerdekaan. CV Tata Grafka.
- Daniel. (2015). *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta. CV BUDI UTAMA
- Edi. (2021). *Model discovery learning dan problematika hasil belajar*. NTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Harefa D., D (2021) *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Model Indec Card Match*. Jurnal ilmiah aquinas, 4 (1), 1-4
- Herbart. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta. Unisri Pres.
- Ikrom, F. D; Hidayah, Nurul. S.N (2022) *Pengaruh model pembelajaran index card match terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Primagraha, 3.1: 1-7.
- Indriyanti, (2021). *Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Sejarah Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match*. UNISAEDU. 303-310.
- Kulsum. (2021). *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Peserta Didik*. UTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Kusumah, R, and Lestari. N. A (2019) *"Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sdn Pajambon."* EDUCATOR 5.1: 12-20.
- Maulana. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta. Kencana.
- Muhibbinsyah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta. Unisri Pres.
- Musdalifah, (2021). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV SDN No 196 Bontomajannang Galesong Utara Kabupaten Takalar*.
- Oksarini. (2017). *Metodologi Penelitian*. Malang. UB PRES

- Poerwadarminta. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta. KENCANA
- Rafiuiddin. (2022). *Pena Abadi Sekolah Dasar*. Jawa Tengah. Cahya Gani Recovery.
- Rangkuty, K. M. (2019) *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri No 101870 Desa Sena Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang*. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
- Husyain M. R. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif Inspiratif dan Motivatif*. Jawa Barat. Yayasan Wiyata Bestari Samasta Anggota.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Susanti. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6.1 22-36.
- Purbangkara. T. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek Project Based Learning*. Jawa Timur. Uwals Inspirasi Indonesia.
- Soekamto. T. (2020). *Inovasi Model Pembelajaran*. Jawa Barat. Edu Publisher.
- Tias, Utamining, I. W, Putri, B.D and Dian Pratiwi. (2020) "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 : 1315-1325.
- Sanjaya. W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta. Unisri Pres.
- Winkel. (2021). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Lombok Tengah. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Yuniantika, Defi, and Harini. E. (2018) "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 4.2.