

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR  
TEMATIK SISWA MELALUI PENERAPAN MEDIA  
INDEX CARD MATCH**

Tahera Dera Marinda,<sup>1</sup>Imam Subari,<sup>2</sup>Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[1taheradera16@gmail.com](mailto:taheradera16@gmail.com), [2imam\\_subari@stkipgribdl.ac.id](mailto:imam_subari@stkipgribdl.ac.id),

[3dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar tematik, khususnya pelajaran PPkn siswa di kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan tahun 2022/2023 dengan menggunakan Index Card Match. Partisipan dalam penelitian ini adalah sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat langkah; perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus 1 hingga siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari rata-rata skor aktivitas belajar siswa siklus 1 sebesar 6.76. Selanjutnya, rerata skor aktivitas belajar siswa siklus 2 adalah 7.78. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas belajar siswa dari pertemuan pertama pada siklus 2 ke pertemuan kedua pada siklus 2 mendapat poin 1.02. Sedangkan, hasil belajar PPkn siswa pada pra siklus; siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa ada peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siklus 1 adalah 64.54, ada 13 siswa atau 59.09% yang lulus dari target. Sedangkan nilai rata-rata siklus 2 adalah 76.36, ada 17 siswa atau 77.27% yang lulus dari KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan Index Card Match dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar PPkn siswa kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Index Card Match*, Penelitian Tindakan Kelas.

**Abstract:** *The purpose of this research is to improve learning activities and thematic learning outcomes, especially the PPkn lessons for students in class V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan 2022/2023 by using Index Card Match. Participants in this study were as many as 22 students. This research was conducted by applying classroom action research (CAR). There are two cycles where each cycle consists of four steps; planning, action, observation and reflection. This study focuses on increasing student learning activities and student learning outcomes. Based on the results of student learning activities in cycle 1 to cycle 2 showed a significant increase. This can be seen from the average score of student learning activities in cycle 1 of 6.76. Furthermore, the average score of student learning activities in cycle 2 is 7.78. Therefore, the increase in student learning activities from the first meeting in cycle 2 to the second meeting in cycle 2 got 1.02 points. Meanwhile, student learning outcomes of PPkn in the pre-cycle; the first cycle and the second cycle showed that there was an increase. This can be seen from the average value of cycle 1 is 64.54, there are 13 students or 59.09% who passed the target. While the average value of cycle 2 was 76.36, there were 17 students or 77.27% who graduated from KKM. Based on these results, it can be said that Classroom Action*

---

*Research using Index Card Match can improve learning activities and learning outcomes for fifth grade students at SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan.*

**Keywords:** *Classroom Action Research, Index Card Match, Learning Activity*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk mencapai target pengetahuan tertentu. Pendidikan bisa didapatkan dimana saja seperti disekolah, di lingkungan sekitar, orang tua, teman, dan lain-lain. Seseorang yang menempuh Pendidikan harus sadar bahwa ada hal yang harus dicapai, sehingga dituntut lebih aktif dalam belajar. Didalam dunia Pendidikan ada guru dan ada peserta didik. Guru bertugas mendidik sedangkan peserta didik bertugas menerima dan mengembangkan kemampuan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari guru.

Peserta didik harus lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tercipta kolaborasi yang baik antar guru dan peserta didik. Seorang guru bertugas mengajarkan hal-hal baru atau pengetahuan baru dalam dunia pendidikan. Menurut Kunandar (2013: 277), Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Proses pembelajaran tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap peserta didik terhadap materi yang diberikan juga bermacam-macam. Peranan strategi pembelajaran yang aktif dalam pendidikan adalah sangat penting agar tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat berjalan dengan baik. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya

dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh teori yang dinyatakan oleh Djamarah (2011: 119), bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, Strategi sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Jika pelaksanaan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, maka guru menggunakan Strategi pembelajaran yang bervariasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menyajikan suasana belajar dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa bukanlah perkara yang mudah. Hal ini disebabkan siswa merupakan pribadi-pribadi yang unik, yang antara satu dan lainnya memiliki perbedaan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Oleh sebab itu, guru harus memiliki inisiatif, pengetahuan, dan kompetensi yang memadai yang didukung oleh sumber daya konsep dan pengetahuan yang memadai pula dalam rangka menggunakan strategi belajar dan pembelajaran yang efektif.

Sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah 4 sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda.

Hamalik (2010: 30) mengemukakan hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima,

menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V SD Negeri 1 Cugah Baradatu Way Kanan, di mana proses pembelajaran di kelas siswa masih kurang aktif dan responsif saat proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kurangnya ketelibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan suasana kelas yang bosan dan tak sedikit siswa yang sibuk sendiri. Permasalahan lain yang terjadi di kelas V SD Negeri 1 Cugah Baradatu Way Kanan pada saat ini ialah, peserta didik cenderung bergantung pada penjelasan atau catatan guru, siswa kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan guru, dan pada proses pembelajaran siswa cenderung kurang aktif dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka peneliti mengajukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk dilakukan di kelas V SDN 1 Cugah Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan. Alasan peneliti melakukan penelitian di SDN I Cugah pada kelas V antara lain adalah belum pernah dilakukannya penelitian tentang penerapan model pembelajaran aktif di sekolah tersebut, serta rendahnya hasil belajar dan aktifitas belajar siswa.

Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan salah satu media didalam sebuah strategi pembelajaran aktif yang bernama *Index Card Match*. Silberman (2006: 21) mendefinisikan *Index Card Match* sebagai bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan

atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Media yang akan digunakan adalah *card* (kartu). Kartu tersebut akan dibuat berdasarkan prosedur mengajar *Index Card Match*. Terdapat dua macam kartu yang akan diberikan kepada siswa. Pertama berjenis pertanyaan dan kedua berjenis jawaban. Siswa akan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang disediakan.

Peneliti akan menggunakan media dalam pembelajaran tematik. Terdapat Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya *Index Card Match*. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012: 65) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Salah satu media pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa ialah penerapan media Pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Media Pembelajaran *Index Card Match* merupakan pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah

tersebut dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Penelitian ini akan mengkaji tentang proses penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dikelas V SDN 1 Cugah Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu kegiatan untuk memberikan tindakan yang dilakukan dalam lingkup kegiatan belajar mengajar dalam Arikunto, dkk (2019: 41) model yang dikembangkan didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian terdiri dari empat komponen pokok juga menunjukkan Langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. PTK ini dilakukan melalui 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar PPkn dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan. Hal ini dikarenakan pada saat observasi pra-penelitian diketahui bahwa hasil belajar PPkn di SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Cugah Baradatu yang berjumlah 22 siswa. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran PPkn khususnya materi Pancasila dan Keberagaman Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik subjek penelitian ditentukan masih rendahnya hasil belajar PPkn pada kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

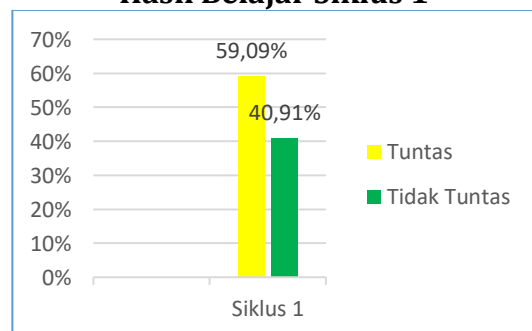
Penelitian ini merupakan penggunaan strategi *index card match* pada pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 dan 2 kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi ke sekolah guna meminta izin kepada sekolah yang dituju serta melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan. Penelitian di SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan di laksanakan mulai pada tanggal 19 Juli sampai 28 Juli 2022. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Ada empat langkah dalam setiap siklus penelitian; merencanakan, bertindak, mengamati, dan merefleksi.

#### Hasil Siklus I

##### Hasil Belajar PPkn

Hasil nilai PPkn siswa pada data awal. Dari tabel tersebut terlihat ada 13 siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penulis menghitung persentase siswa yang lulus KKM dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal pada bab 3. Persentase jumlah siswa yang lulus KKM adalah 59.09%, dan jumlah siswa yang tidak lulus adalah 40.91%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Diagram 1**  
**Hasil Belajar Siklus 1**

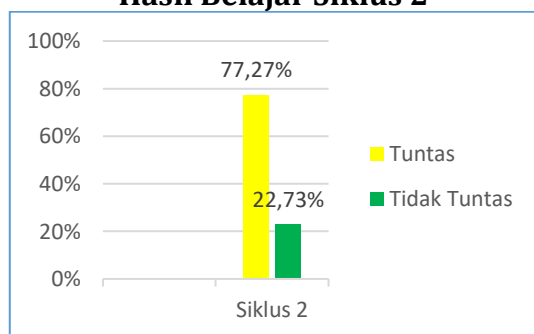


#### Hasil Siklus II

##### Hasil Belajar PPkn Siklus 2

Siklus 2 adalah siklus akhir pembelajaran dengan treatment (perlakuan) menggunakan Index Card Match. Siklus ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa saat diberikan *treatment* pengajaran. Hasil belajar PPkn siswa pada siklus 2 sebagai berikut:

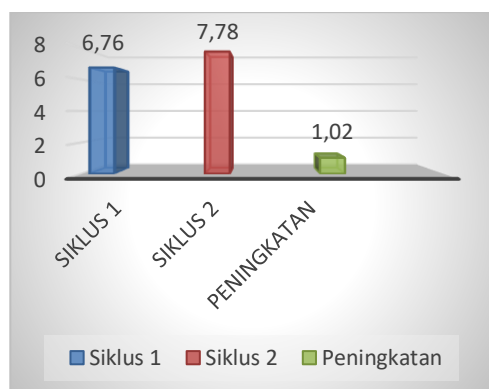
**Diagram 2**  
**Hasil Belajar Siklus 2**



Terlihat ada 17 siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data di atas, penulis menghitung persentase siswa yang lulus KKM dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal pada bab 3. Dari tabel di atas terlihat bahwa persentase jumlah siswa yang lulus KKM adalah 77.27%, dan jumlah siswa yang tidak lulus adalah 22.73%.

#### Hasil Lembar Observasi

Hasil lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa sebagai berikut:



Gambar 1. Aktivitas Belajar

Berdasarkan gambar diatas, skor rata-rata aktifitas belajar siswa pada siklus 1 adalah sebesar 6.76 dan pada siklus 2 adalah sebesar 7.78. Sehingga peningkatan aktifitas belajar siswa adalah sebesar 1.02. Dan berdasarkan kategori pada siklus 1 siswa kurang aktif sementara itu pada siklus kedua sudah mencapai kriteria aktif. Penulis menyimpulkan bahwa siklus 2 berhasil dan aktifitas belajar siswa sudah lebih baik dari siklus 1.

#### Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari lembar observasi dan tes, penulis menemukan bahwa ada peningkatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran PPkn dengan menggunakan Index Card Match. Teknik Index Card Match dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan mampu mengingat pelajaran lebih lama. Index Card Match digunakan untuk alat yang lebih efektif dan efisien.

Pada siklus I siswa terlihat bingung. Mereka mengalami kesulitan untuk memahami isi materi yang diberikan oleh guru karena mereka kurang memiliki ketertarikan dalam belajar. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mencari jawaban atas pertanyaan pada kartu, sehingga siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan arti kosakata dan menentukan acuan kata. Mereka juga mengalami kesulitan dalam menemukan contoh materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam mengerjakan tugas, banyak siswa yang cenderung pasif dan ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan.

Sedangkan pada siklus II, proses pembelajaran lebih baik dari siklus I. Selama proses belajar mengajar, hal itu menunjukkan minat dan keaktifan mereka untuk berpartisipasi dalam

pelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka tidak menyerah meskipun banyak situasi yang tidak mereka pahami yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Peneliti berhenti di siklus kedua karena pada siklus kedua nilai PPkn siswa telah mencapai target yaitu lebih dari 75% lulus KKM dan aktivitas belajar siswa juga telah mencapai kriteria aktif.

Berkaitan dengan penggunaan Index Card Match dalam pembelajaran PPkn dan keberhasilan strategi tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2009: 20), Index Card Match mampu menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar. Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa Index Card Match cukup efektif dalam pembelajaran dan hal tersebut telah dibuktikan oleh peneliti di kelas V SDN 1 Cugah Baradatu Way Kanan.

#### KESIMPULAN

1. Penerapan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar tematik Pkn siswa kelas V SD Negeri 1 Cugah tahun pelajaran 2022/2023.
2. Penerapan strategi *Index Card Match* tidak dapat meningkatkan hasil belajar tematik Pkn siswa kelas V SD Negeri 1 Cugah tahun pelajaran 2022/2023.

#### SARAN

1. Guru disarankan untuk menggunakan kartu yang berwarna dalam penggunaan Index Card

Match agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar.

2. Guru disarankan untuk menyiapkan program remedial untuk siswa yang belum tuntas dalam pelajaran.
3. Siswa disarankan untuk bertanya apabila terdapat kesulitan atau materi yang kurang jelas.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk membaca hasil penelitian ini sebagai referensi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B. (2011) *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafiah., dan Suhana, C. (2016). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Kunandar. (2013). *Guru professional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lestari, E., dan Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, N.D., Ariani, N.R.D., Dan Ashadi., (2014), Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, 3(1).
- Sanjaya, W (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.

Silberman, M. (2006). *Active Learning 101 Cara Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.

\_\_\_\_\_. (2012). *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Surayya. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

