

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS
III SD NEGERI 053964 BELA RAKYAT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

EVIRA YUNANDA

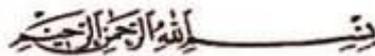
NPM.1902090293



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Evira Yunanda
NPM : 1902090293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

1.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFo., Fit.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Evira Yunanda
NPM : 1902090293
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., Aifo Fit.

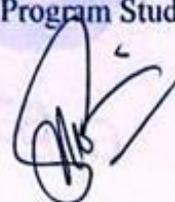
Diketahui oleh:



Dekan


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

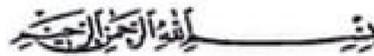
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Evira Yunanda
NPM : 1902090293
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
27 / 2023 / 06	Memperbaiki Penuisan Pada Kata Pengantar	✓	
03 / 2023 / 07	Mengolah Data Validasi	✓	
11 / 2023 / 07	Memperbaiki Daftar Isi, Abstrak	✓	
19 / 2023 / 07	Memperbaiki Lampiran	✓	
27 / 2023 / 07	Memperbaiki Jarak Penuisan	✓	
02 / 2023 / 08	Memperbaiki Cover	✓	
10 / 2023 / 08	ACC Sidang Skripsi	✓	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Evira Yunanda
NPM : 1902090293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



EVIRA YUNANDA
NPM: 1902090293

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Evira yunanda. 1902090293. **Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.** Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Skripsi ini membahas Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *index card match* dan Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat sebanyak 20 orang siswa yang memiliki peran sebagai responden. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang dimana terdiri dari 11 laki-laki dan 9 siswa perempuan. Variabel X yaitu model pembelajaran *index card match*, Variabel Y yaitu hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berbentuk tes yang menyangkut *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat peningkatan nilai belajar peserta didik dengan menggubakan subtema 1 (Sumber Energi), maka disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* yang didahului dengan uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian dari perhitungan hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Berarti $0,000 \leq 0,05$, ini menunjukkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

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

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat**”. Shalawat dan salam senantiasa dicurahkan kepada Rasulullah Muhammad Sallallahu’Alaihi Wasallam sebagai satu-satunya uswatun hasanah dalam menjalankan kegiatan sehari-hari kita.

Penulis membuat skripsi ini sebagai salah satu dari berbagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis memahami banyak rintangan dan juga tantangan dalam menyelesaikan proposal ini, namun berkat seluruh bantuan dan usaha serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikannya meskipun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna.

Pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan kepada yang teristimewa, yaitu Ayahanda tercinta **Edy Suprpto S.Pd**, dan Ibunda tersayang **Saodah S.Pd** yang selama ini telah merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang serta menjaga di setiap doa-doa yang sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini juga tidak dapat dilaksanakan dengan baik tanpa bantuan

dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.**, Selaku wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku wakil Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bantuan, saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Para staf pengajar yang telah banyak membantu dan memberikan pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis dari awal kuliah hingga saat ini.
9. Terima kasih untuk kedua abang yaitu **M. Irfansyah** dan **Ricky Ardiansyah**

yang selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi yang begitu besar.

10. Terima kasih untuk sahabat penulis, yaitu **Risti Aulia Pratiwi** dan **Diah Riska Sevpani** yang selalu sabar mendengarkan curhatan penulis setiap harinya.
11. Teruntuk **Kurnia Ardiansyah**, terima kasih untuk dukungan, semangat, serta menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka dari awal perkuliahan hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh teman-teman seperjuangan kelas A2 siang Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stambuk 2019.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini. Penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik lagi dalam penulisan skripsi ini. Kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam memperbanyak ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 03 July 2023

Evira Yunanda
1902090293

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Kajian Teoritis	11
1. Model Pembelajaran	11
a. Definisi Model Pembelajaran.....	11
b. Manfaat Model Pembelajaran	12
c. Fungsi Model Pembelajaran.....	14
d. Prinsip Model Pembelajaran	14
2. Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	15
a. Definisi Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	15
b. Manfaat Model Pembelajar <i>Index Card Match</i>	17
c. Fungsi Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	18

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	18
e. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	20
f. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	21
3. Belajar	21
a. Definisi Belajar.....	21
b. Tujuan Belajar.....	23
4. Hasil Belajar	24
a. Definisi Hasil Belajar	24
b. Tujuan Hasil Belajar	25
c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
d. Indikator Hasil Belajar	27
5. Pembelajaran IPA	33
a. Definisi Pembelajaran IPA.....	33
b. Tujuan Pembelajaran IPA	32
c. Materi Energi dan Perubahannya	34
B. Kerangka Konseptual.....	37
C. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
1. Lokasi Penelitian	40
2. Waktu Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel.....	41
1. Populasi	41
2. Sampel.....	41
C. Variable Penelitian.....	42

1. Variabel Terikat (Hasil belajar).....	42
2. Variabel Bebas (Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>)	42
D. Instrumen Penelitian	43
E. Teknik Analisi Data	43
1. Uji Validitas Soal	44
2. Uji Reliabilitas Soal.....	45
3. Uji Hipotesis.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Hasil Penelitian	48
B. Analisis Data Penelitian.....	488
1. Hasil Uji Validitas Soal.....	48
a. Data Hasil Pre-Test	49
b. Data Hasil Post-Test.....	50
2. Hasil Uji Reliabilitas Tes	52
3. Hasil Uji Hipotesis	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
D. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i>	20
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil UTS IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.....	6
Tabel 2.1 Indikator Taksonomi Ranah Kognitif	28
Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	40
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian	41
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen	43
Tabel 4.1 Nilai <i>Pre-Test</i>	50
Tabel 4.2 Nilai <i>Post-Test</i>	51
Tabel 4.3 Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	51
Tabel 4 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	65
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	67
Lampiran 3. Instrumen Penelitian (Tes).....	72
Lampiran 4. Skor Uji Validitas	75
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas	76
Lampiran 6. Hasil Uji Reabilitas.....	78
Lampiran 7. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	79
Lampiran 8. Nilai Peserta Didik.....	81
Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesis	81
Lampiran 10. Dokumentasi.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting, yang dapat mengantarkan manusia untuk tetap eksis, bersaing dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara Mawati et al., (2020). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pembelajaran, bimbingan, dan latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (Arifin,2009: 39).

Pendidikan merupakan komponen penting dari keberadaan manusia. Dari dalam kandungan hingga orang dewasa yang bergerak dan kemudian manusia tua, semua orang menjalani proses pendidikan. Pendidikan adalah cahaya penuntun yang membantu manusia menentukan arah, tujuan, dan makna hidupnya (Angrayni, 2019).

Pendidikan adalah sesuatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu. Pendidikan tidak terlepas dari segala aktivitas yang dilakukan manusia. Dalam kondisi apapun, manusia tidak dapat menolak efek dari penerapan pendidikan dalam sehari-hari. Pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal.

Pendidikan formal terdiri dari SD hingga ke perguruan tinggi. Pendidikan informal adalah jenis pendidikan atau pelatihan yang terdapat di dalam keluarga atau masyarakat yang diselenggarakan tanpa ada organisasi tertentu. Pendidikan

non-formal adalah segala bentuk pendidikan yang diberikan secara terorganisasi tetapi diluar wadah pendidikan formal.

Pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan yang menyebabkan terhambatnya pendidikan Indonesia mencapai tujuan dan harapan. Terdapat 2 macam masalah pendidikan, yaitu masalah dalam lingkup makro dan masalah lingkup mikro. Permasalahan makro mencakup: a) Kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks; b) Pendidikan yang kurang merata; c) Masalah penempatan guru; d) Rendahnya kualitas guru; e) Biaya pendidikan yang mahal. Sedangkan permasalahan pendidikan dalam lingkup mikro mencakup: a) Model pembelajaran yang monoton; b) Sarana dan prasarana kurang memadai; c) Rendahnya prestasi siswa (Nurhuda, 2022).

Indonesia masih terus berupaya dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi. Kebijakan diterapkan sebagai upaya untuk mendapatkan solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Permasalahan pendidikan muncul dari *input*, proses sampai *output*. Tahapan *input* yang memiliki permasalahan dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar. Proses kegiatan belajar atau pembelajaran yang terganggu akan berdampak pada hasil luaran dan akan berputar atau kembali menjadi permasalahan *input* atau sumber daya manusia ketika masuk pada pendidikan yang lebih tinggi (Diputera et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa masih terdapat berbagai permasalahan di dalam dunia pendidikan. Untuk itu pemerintah atau pun pihak sekolah dasar harus mengetahui cara penanggulangan masalah tersebut agar pendidikan di Indonesia akan menjadi lebih baik dan maju.

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan proses yang sangat penting bagi terselenggaranya berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Artinya berhasil tidaknya siswa dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang mereka hadapi di kelas maupun lingkungan sosialnya. Banyak faktor pembelajaran yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, antara lain metode, strategi, atau model pembelajaran yang dipilih atau diterapkan harus sesuai dengan materi atau bahan ajar yang akan diajarkan.

Masalah pendidikan yang dihadapi Indonesia saat ini adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari hasil pencapaian belajar murid dan kualitas proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan baik jika dalam proses belajar mengajar murid aktif dalam usaha meningkatkan pengalaman belajarnya. Selain itu, jika murid menunjukkan perubahan yang positif serta menghasilkan hasil 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 model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar (Ayuningtyas, 2018).

Menurut Sudrajat, (2003) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran yang monoton berarti tidak ada perubahan dan inovasi, dengan kata lain model ini dilakukan begitu saja tidak ada perbedaan saat menyampaikan materi. Padahal, model pembelajaran yang digunakan sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pasalnya proses pembelajaran adalah kegiatan yang bernilai edukatif, dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru. Interaksi dalam proses kegiatan pembelajaran bernilai edukatif dikarenakan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah disusun sebelumnya, tujuan tersebut mengharuskan siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan (Kartiani, 2015).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru atau pendidik perlu menerapkan model yang kreatif dan inovatif guna menarik perhatian siswanya yang kemudian dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai harapan. Menciptakan suasana belajar yang menarik, merupakan kewajiban seorang guru agar siswa dapat menyerap ilmu pengetahuan dengan maksimal. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan suasana belajar yang efektif. Hal ini pula yang menjadi poin-poin perubahan dalam kurikulum yang dinamis. Namun tidak semua guru mampu memiliki penguasaan kelas yang baik.

Kualitas sumber daya manusia merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap orang agar dapat berdaya saing tinggi. Akibatnya, pemahaman IPA sangat penting untuk menyeimbangkan dan mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan IPA berperan penting dalam pendidikan global karena mengajarkan siswa kejujuran, tanggung jawab, ketelitian, berpikir kritis, dan berbagai pengetahuan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA juga diharapkan

menjadi tempat bagi siswa untuk belajar tentang diri dan lingkungannya, serta menekankan pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi yang terkandung dalam diri siswa sehingga mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan yang akan membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar IPA 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 sehingga mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Skenario serupa di mana siswa tidak tertarik untuk belajar IPA Terpadu, sehingga menghasilkan pengetahuan dan hasil belajar yang kurang ideal (Amir et al., 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan November 2022 di kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat dengan guru kelas sekaligus guru IPA di sekolah tersebut mengatakan bahwa nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di sekolah tersebut adalah 70, dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Dari 20 siswa hanya 5 yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini dapat di lihat dari tabel hasil belajar siswa berikut ini, data diperoleh dari daftar nilai UTS yang dilakukan oleh guru pada awal semester ganjil tahun 2022/2023 :

Tabel 1.1 Hasil UTS IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat

No.	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak Tuntas	< 70	15 Orang	74%
2.	Tuntas	≥ 70	5 Orang	26%
Jumlah			20 Orang	100%

(Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 053964 Bala Rakyat)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, hal ini disebabkan karena keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran masih minim sehingga siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Disamping itu siswa tidak antusias dan tertarik pada materi karena proses pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah pembelajaran yang tersusun dalam penajian informasi dan latihan terbimbing.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu alternatif yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, bekerja secara aktif dan kolaboratif siswa dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *index card match*.

Model pembelajaran *Index Card Match* dapat menjadi model pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index Card Match* dapat menjalin kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka. Siswa yang dapat mencocokkan atau menemukan pasangannya maka akan diberikan poin. Pada model ini siswa di buat agar terbiasa untuk mengetahui jawaban-jawaban dari pertanyaan dalam kartu, model ini harus sering digunakan

dalam pembelajaran agar siswa terbiasa mencocokkan jawaban dan pertanyaan. Dengan terbiasanya siswa, maka siswa akan mudah mengingat materi yang sudah diajarkan (Wahyuningtyas & Zulherman, 2022).

Index card match adalah bentuk pelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pasangan dengan jawaban Hadrann & Yulia, (2019). Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran (Zahwa & Erwin, 2022).

Model pembelajaran *Index Card Match* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut dalam pembelajaran IPA. Melalui model pembelajaran *index card match*, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena hasil belajar siswa dapat dilihat pada kemampuan siswa dalam menguasai materi dengan baik dikelasnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Siswa tidak antusias dan tertarik pada materi karena proses pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah pembelajaran yang tersusun dalam penajian informasi dan latihan terbimbing.
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran yang diberikan terlalu monoton.
5. Model pembelajaran *Index Card Match* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut dalam pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Semakin meluasnya permasalahan yang di bahas akan membawa dampak yang kurang baik dalam penelitian ini. Oleh karena itu, agar penelitian menjadi fokus kepada meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran IPA dalam materi energi dan perubahannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *index card match* ?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dikemukakan tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *index card match*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan model pembelajaran *index card match* sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Guru juga dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memilih penerapan model pembelajaran *index card match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini sebagai bahan informasi untuk lebih termotivasi dan aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru sehingga dapat memberikan wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam penerapan model pembelajaran *index card match*.

3. Bagi sekolah

Memberikan wawasan keilmuan dan gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran *index card match* dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan acuan untuk dapat menyempurnakan penelitiannya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga model sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Perwita Sari, 2019).

Menurut Khoerunnisa et al., (2020) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik. Istarani, (2017:1) Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Mirdad & Pd, (2020) Model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu,

sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Menurut Asyafah, (2019) Model pembelajaran adalah sebuah deskripsi yang menggambarkan desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam desain pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian proses belajar mengajar yang dipilih oleh pendidik dalam mengarahkan perubahan perilaku peserta didik, serta dijadikan sebagai pedoman dalam bentuk panduan yang tergambar dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bisa dijadikan pola pilihan kebutuhan siswa dari lingkungan.

Model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang dirancang oleh guru demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dalam hal ini mencapai tujuan pembelajaran model pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan seorang guru.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Mulyono dalam A. Octavian, (2020) manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat

dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

1) Bagi guru

- a) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
- b) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c) Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan.

2) Bagi siswa

- a) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
- d) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi dikelompoknya secara objektif.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Asyafah, (2019) adapun fungsi model pembelajaran adalah:

- 1) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Pedoman bagi dosen/guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Memudahkan para dosen/guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- 4) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Prinsip Model Pembelajaran

Menurut Suprijono, (2016:56-57) agar model pembelajaran menghasikan rencana yang efektif dan efisien, prinsip-prinsip berikut patut diperhatikan:

- 1) Model pembelajaran hendaknya mempunyai dasar nilai yang jelas dan mantap. Nilai yang menjadi dasar bisa berupa nilai budaya, nilai moral, dan nilai religius, maupun gabungan dari ketiganya. Acuan nilai yang jelas dan mantap akan memberikan motivasi yang kuat untuk menghasilkan rencana yang sebaik-baiknya.

- 2) Model pembelajaran berangkat dari tujuan umum. Tujuan ini dirinci menjadi tujuan khusus. Rumusan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran menjadi dasar untuk mengembangkan komponen-komponen pembelajaran (materi, pendekatan, strategi, metode, sumber belajar, teknik evaluasi) dalam suatu sistem pembelajaran. Dengan demikian di dalam model pembelajaran terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan keseluruhan komponen pembelajaran yang diorganisasikan.
- 3) Model pembelajaran realistik. Model pembelajaran disesuaikan dengan sumber daya dan dana yang tersedia.
- 4) Model pembelajaran mempertimbangkan kondisi sosial budaya mereka, baik yang mendukung maupun yang menghambat pelaksanaan pembelajaran.

Model pembelajaran fleksibel. Meskipun berbagai hal terkait dengan pelaksanaan rencana pembelajaran telah dipertimbangkan sebaik-baiknya masih mungkin terjadi hal-hal yang di luar perhitungan tersebut. Oleh karena itu, dalam mengembangkan model pembelajaran perlu disediakan ruang gerak sebagai antisipasi terhadap hal-hal yang terjadi di luar model pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Index Card Match*

a. Definisi Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa aktif

dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan menurut (Zahwa & Erwin, 2022).

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu model pembelajaran dengan mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang digunakan dalam mengulang suatu materi pembelajaran yang telah diberikan atau yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan cara berpasangan ini siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah (Oktiani & Nugroho, 2021).

Menurut Marwan dalam Usman, (2019) Model pembelajaran *Index Card Match* adalah model yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah mencari pasangan kartu. Model ini berpotensi membuat siswa senang saat mereka maju melalui proses pembelajaran. Siswa tentu saja akan menikmati elemen

permainan yang termasuk dalam pelajaran ini. Model ini dibuat untuk mendorong siswa aktif mempertanyakan ide orang lain dan ide mereka sendiri.

Pada hakikatnya model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan seorang guru dalam suatu pembelajaran karena menuntut siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mengikuti permainan untuk mencari pasangannya akan membuat siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, karena model ini menuntut siswa untuk mencari pasangan kartunya yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban.

b. Manfaat Model Pembelajar *Index Card Match*

Menurut Annisa & Marlina, (2019) manfaat yang bisa di dapat dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk saling membutuhkan, atau yang sering dimaksud dengan *positive interdependence* atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan, dan ketergantungan hadiah. Komunikasi siswa akan terbangun, sehingga akan melatih mereka dalam menghargai pendapat orang lain.

Pembelajaran dengan model ini juga tidak akan berlangsung searah karena ada *transfer* ilmu dari guru ke siswa maupun antar siswa itu

sendiri. Siswa tidak akan merasa bosan, karena tidak terus menerus berada di tempat duduknya. Pembelajaran ini dapat menghidupkan suasana kelas, belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. .

c. Fungsi Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Hakim, (2018) terdapat fungsi model pembelajaran *index card match* yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti sebagai berikut :

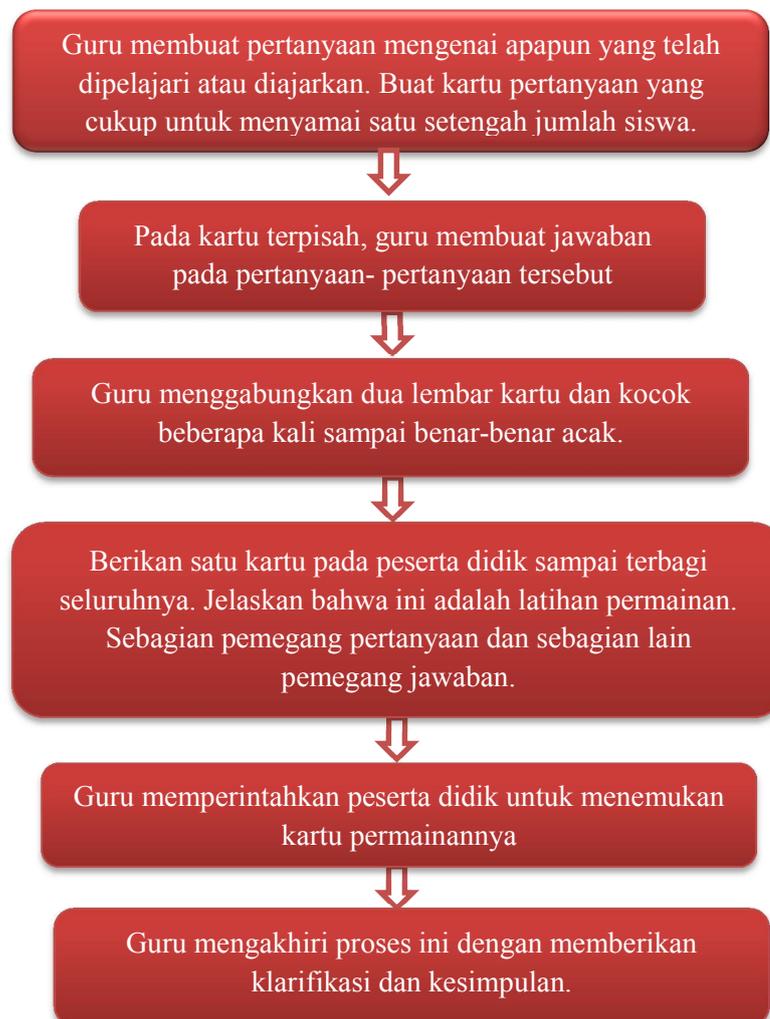
- 1) Agar siswa lebih cermat dalam pembelajaran
- 2) Siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi
- 3) Tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Damayanti & Jirana dalam Patriah, (2022) Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini adalah :

- 1) Langkah yang pertama yaitu guru mempersiapkan terlebih dahulu kartu indeks kosong yang berbentuk persegi yang terbuat dari kertas karton, guru membuat kartu indeks sebanyak jumlah siswa yang ada.
- 2) Kemudian guru membuat kartu pertanyaan yang cukup untuk menyamai setengah jumlah siswa mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi energi dan perubahannya.

- 3) Pada kartu karton bagian ke dua, guru membuat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 4) Guru menggabungkan dua kartu karton yang berisi pertanyaan dan jawaban tersebut, kemudian kocok beberapa kali sampai benar-benar teracak.
- 5) Selanjutnya guru membagikan kartu karton tersebut pada peserta didik sampai terbagi seluruhnya. Guru juga menjelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian siswa pemegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya pemegang kartu jawaban.
- 6) Guru memerintahkan peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah menemukan pasangan, guru meminta mereka duduk berdekatan. Guru menjelaskan juga bahwa mereka tidak boleh memberitahu materi yang mereka dapatkan pada teman lainnya selain pasangannya.
- 7) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru mempersiahkan setiap pasangan secara bergantian untuk membaca soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. Begitu berlanjut seterusnya hingga semua pasangan selesai.
- 8) Guru mengakhiri proses ini dengan memberikan klarifikasi dan kesimpulan.



Gambar 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Index Card Match*

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Istarani (2014:242) Kelebihan Model Pembelajaran

Index Card Match :

- 1) Pembelajaran akan menarik sebab menggunakan media kartu yang dibuat dari potongan kertas.
- 2) Meningkatkan kerjasama antara siswa melalui proses pembelajaran.

- 3) Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban.
- 4) Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam belajar mengajar.

f. Kekurangan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Sedangkan menurut Patriah, (2022) kekurangan model pembelajaran *Index Card Match* adalah:

- 1) Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
- 2) Membutuhkan waktu lama bagi siswa dalam meyelesaikan tugas.
- 3) Guru harus memiliki jiwa yang demokratis dan keterampilan dalam pengelolaan teks.
- 4) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

3. Belajar

a. Definisi Belajar

Menurut Wahab & Rosnawati, (2021) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik

maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen yang didapat dari pengalaman dan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu keahlian atau ilmu (Hakiki,M 2020).

Menurut Oemar Hamalik dalam Sudarmaji, (2020) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan yang disebabkan oleh pengalaman yang dialami seseorang. Perubahan tersebut ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Belajar dipandang sebagai proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu yang berguna untuk mengembangkan semua potensi dalam diri yang dapat dilakukan dengan menggunakan akal dan fikiran manusia. Sebagai khalifah di muka bumi ini, sejak lahir manusia diberi potensi dasar yang dapat dibina dan dikembangkan setinggi mungkin melalui proses belajar.

b. Tujuan Belajar

Menurut Suardi, (2018:17) proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan – rintangan yang mengganggu kegiatan – kegiatan yang diinginkan. Proses penyesuaian diri mengatasi rintangan terjadi secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang banyak terhadap apa yang dilakukan. Dalam hal ini pelajar mencoba melakukan kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk hingga ia mencapai respon yang memuaskan.

Menurut Sadirman, (2011:26-28) secara umum ada tiga tujuan belajar yaitu :

- 1) Memperoleh pengetahuan, belajar bertujuan memperoleh pengetahuan baru. Dengan memperoleh pengetahuan baru, kemampuan berfikir seseorang akan meningkat.
- 2) Belajar akan menanamkan konsep dan keterampilan baik jasmani maupun rohani.
- 3) Belajar akan membentuk sikap mental seseorang. Ini ditandai dengan munculnya kesadaran diri individu tersebut.

Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta

belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Antara kata hasil dan belajar mempunyai dua arti yang berbeda oleh karena itu, sebelum pengertian hasil belajar, ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masing-masing permasalahan terlebih dahulu untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata hasil dan belajar. Hal ini juga untuk memudahkan dalam memahami lebih mendalam tentang pengertian hasil belajar itu sendiri (Slameto dalam Sulfemi & Supriyadi, 2018).

Perubahan individu, termasuk perubahan sikap dan keterampilan, juga dapat dianggap sebagai hasil belajar Geminastiti, (2020). Skala nilai berupa huruf, simbol, dan angka digunakan untuk menandai hasil belajar siswa. Hasil belajar digunakan untuk menilai tidak hanya seberapa dalam pengetahuan siswa, tetapi juga pengalaman apa yang telah mereka peroleh setelah proses pembelajaran. Nilai bukanlah satu-satunya jenis hasil belajar bagi setiap individu; sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil belajar individu dapat dipengaruhi oleh lingkungan maupun pengalaman orang lain (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dikembangkan siswa setelah melalui proses pembelajaran. Belajar adalah upaya yang disengaja dilakukan oleh seseorang untuk menimbulkan perubahan tingkah laku yang bersifat sementara dan permanen. Guru biasanya akan memberikan tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; siswa dapat dikatakan berhasil jika dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang baik dapat menjadi acuan apa yang dianggap berhasil dalam proses belajar oleh individu maupun kelompok.

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak terlepas dari seberapa besarnya usaha yang dia lakukan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dalam memahami suatu materi. Sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik akan berpengaruh dalam kehidupannya sehari-hari. Sebagai seorang guru harus mampu memahami bahwa hasil belajar yang baik yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata karena tingkat kecerdasannya yang tinggi, namun hasil belajar juga dipengaruhi oleh penguasaan materi sebelumnya dan kesempatan belajar yang diberikan kepada peserta didik.

b. Tujuan Hasil Belajar

Setelah kegiatan belajar mengajar maka akan dilakukan evaluasi hasil belajar. Menurut Sudjana, 2005 tujuan evaluasi hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan kemampuan belajar siswa sampai diketahui keunggulan dan kekurangan dalam sekian banyak bidang studi atau

meta latihan yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kemampuan tersebut bisa diketahui posisi keterampilan siswa dikomparasikan dengan murid lainnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses Pendidikan dan pengajaran di sekolah yaitu seberapa jauh keefektifannya dalam mengolah tingkah laku murid ke arah tujuan edukasi yang diharapkan.

Tujuan hasil belajar merupakan untuk mengetahui perubahan-perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik dan untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Fauhah & Rosy, (2020) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan semacamnya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
 - b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban.

Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.

- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Pada pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah. Pertama faktor intrinal mencakup fisiologis dan psikomotor. ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental

d. Indikator Hasil Belajar

Bedasarkan Taksonomi Ranah Kognitif Anderson dan Krathwol pada tahun 2001.

No.	Kategori	Kata kerja/kunci
1.	Mengingat (C1)	Mendefinisikan, Menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan dan menyebutkan.
2.	Memahami (C2)	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, mengimplementasikan, mendiskusikan, meyelesaikan, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberikan contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3.	Menerapkan (C3)	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjuk, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekan, memulai.

4.	Menganalisis (C4)	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, mengubungkan, menunjukan, hubungan anatar variable, memecahkan menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan,, mengintergrasikan, mengorganisasikan, mengkerangkakan.
5.	Mengevaluasi (C5)	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6.	Kreatif/Menciptakan (C6)	Merakit, merancang, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.

(Tabel 2.1 Indikator Taksonomi Ranah Kognitif)

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek pengetahuan (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) analisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) berkreasi menurut Maulana, (2018). Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

1) Mengingat (*Remember*) C1

Mengingat adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan atau ingatan yang telah lampau. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengingat berkalitan dengan hal-hal yang konkret. Sedangkan memanggil kembali adalah prose kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

2) Memahami (*Knowledge*) C2

Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan. mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari sebuah contoh atau informasi yang spesifik yang kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya, sedangkan membandingkan cenderung pada indentifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan atau situasi.

3) Menerapkan (*Apply*) C3

Menerapkan merujuk kepada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan terdiri dari kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan. Menjalankan prosedur adalah proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontiniu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu

permasalahan menggunakan prosedur baku atau standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah.

4) Menganalisis (*Analyze*) C4

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik.

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut dan mengorganisasikan. Memberi atribut akan muncul jika siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*) C5

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat

berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa.

Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Evaluasi meliputi mengecek dan mengkritisi. tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

6) Menciptakan (*Create*) C6

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan.

Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

5. Pembelajaran IPA

a. Definisi Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA), Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan.

Mata pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang tercantum pada kurikulum 2013. Pembelajaran IPA di SD penting sekali diajarkan karena merupakan dasar teknologi yang disebut sebagai tulang punggung pembangunan, jika diajarkan dengan cara yang tepat, pembelajaran IPA menjadi bermakna, dengan begitu siswa tidak hanya menghafalkan tetapi juga dapat mempraktikkan (Fitriana, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi manusia karena dengan belajar IPA siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep IPA dan mampu menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep- konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataanya perubahan-perubahan kurikulum serta peraturan yang

telah ditetapkan belum mampu menjadi solusi atas berbagai masalah dalam pendidikan terlebih pada proses pembelajaran di sekolah.

Menuru Susanto (2013:172) adapun pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan ciptaan-nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

c. Materi Energi dan Perubahannya

Semua benda yang menghasilkan energi disebut sumber energi. Matahari, udara, air, tumbuhan, dan hewan merupakan sumber energi. Sumber energi terbesar di bumi adalah Matahari. Tanpa matahari, tumbuhan tidak bisa melakukan fotosintesis. Fotosintesis ini menghasilkan makanan dan oksigen. Makanan dan oksigen sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya. Selain itu, sinar matahari juga digunakan sebagai sumber energi listrik melalui PLTS (Pembangkit Listrik Tenaga Surya).

Air juga merupakan sumber energi. Tubuh kita memerlukan air sekitar 3 liter tiap hari. Air dan makanan merupakan sumber energi bagi tubuh. Selain itu, tumbuhan dan hewan juga merupakan sumber energi, karena sebagian besar makanan dihasilkan oleh tumbuhan dan hewan. Manusia dan hewan sangat membutuhkan tumbuhan untuk makanannya.

Cara melestarikan sumber energi :

- 1) Merawat dan memelihara tanaman/tumbuhan
- 2) Melakukan penghijauan
- 3) Tidak membuang sampah atau limbah ke sumber air

Air bukan hanya sumber energi bagi tubuh, tapi juga sumber energi listrik. Bendungan atau waduk yang dimanfaatkan untuk menghasilkan energi listrik disebut Pembangkit Listrik Tenaga Air atau (PLTA). Aliran air dari waduk/bendungan memiliki kekuatan yang disebut Energi Kinetik. Energi kinetik air menggerakkan kincir atau

turbin. Gerakan kincir air akan menggerakkan generator listrik. Generator listrik inilah yang membangkitkan energi listrik. Selain sebagai pembangkit listrik, waduk/bendungan juga digunakan untuk irigasi (pengairan sawah), perikanan, dan sebagai tempat wisata.

Udara juga merupakan sumber energi bagi tubuh, yaitu untuk bernapas karena udara mengandung Oksigen. Selain itu, udara juga dimanfaatkan untuk menghasilkan listrik yang dinamakan Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTB). Udara yang bergerak disebut bayu atau angin. Bayu (angin) memiliki energi kinetik. Energi kinetik inilah yang dapat menggerakkan kincir. Kincir angin dapat menggerakkan generator listrik. Generator listrik akan membangkitkan energi listrik.

Sumber energi bagi kendaraan adalah BBM (Bahan Bakar Minyak). BBM berasal dari fosil hewan. Fosil hewan adalah hewan yang mati dan tertimbun di dalam tanah, jutaan tahun yang lalu. Selain itu, BBM juga digunakan untuk menyalakan kompor, untuk mesin-mesin di pabrik.

Kebutuhan manusia akan energi semakin lama semakin tinggi. Hal ini dikarenakan penduduk dunia semakin banyak. Juga karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi membutuhkan banyak energi. Bahan bakar minyak (BBM) adalah energi yang penggunaannya paling besar selama ini. Karena terlalu banyak digali, maka persediaannya semakin sedikit. Untuk mengatasi hal tersebut dicarilah berbagai energi alternatif. Tujuannya untuk

menggantikan bahan bakar minyak. Energi alternatif adalah sumber energi yang dapat menggantikan bahan bakar minyak (BBM).

Contoh energi Alternatif :



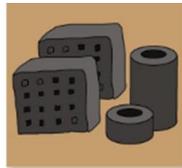
Energi Surya (PLTS)



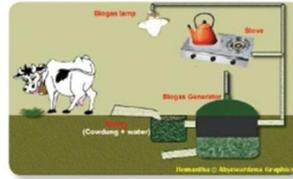
Energi Air (PLTA)



Energi Angin (PLTB)



Briket



Biogas

Briket adalah bahan bakar pengganti bahan bakar minyak atau BBM. Briket dapat dibuat dari bambu, serbuk gergaji, atau batok kelapa. Briket memiliki beberapa kelebihan dibanding bahan bakar minyak, yaitu:

- 1) Briket dapat mengurangi pencemaran akibat bahan bakar fosil.
- 2) Briket mudah terbakar, namun briket tidak cepat habis.
- 3) Dapat mengurangi sampah

Penggunaan briket merupakan salah satu cara menghemat bahan bakar minyak. Selain itu, menggunakan briket termasuk menjaga lingkungan karena dapat mengurangi sampah.

Biogas adalah energi alternatif yang memanfaatkan gas dari limbah kotoran hewan. Gas dari limbah kotoran sapi adalah salah satu contohnya. Limbah kotoran sapi dimanfaatkan dalam dua cara. Gas dari

limbah kotoran digunakan sebagai sumber energi untuk penerangan atau memasak. Sisa limbah kotoran sapi akan digunakan untuk membuat pupuk. Dengan energi alternatif dapat menghemat penggunaan bahan bakar minyak. Manusia tidak lagi tergantung pada bahan bakar minyak. Kita harus ikut serta menjaga kesediaan energi. Caranya dengan menghemat penggunaan energi.

Ada beberapa cara untuk menghemat energi yaitu :

- 1) Menggunakan air dan listrik secukupnya.
- 2) Berjalan kaki atau naik sepeda untuk pergi ke sekolah.
- 3) Menggunakan kendaraan umum
- 4) Menggunakan mainan yang tidak memakai listrik
- 5) Membuat kipas dari karton bekas.

B. Kerangka Konseptual

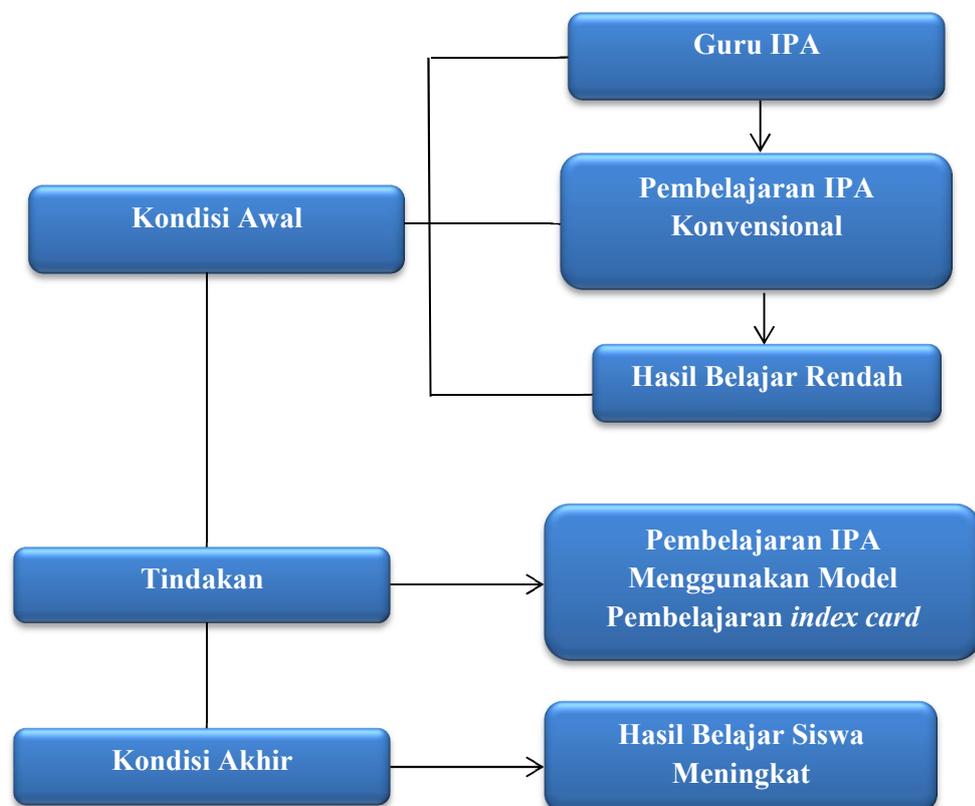
Kerangka konseptual merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2014:60) kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat, pembelajaran IPA yang diterapkan guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match*

diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah ini sehingga proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal yang dipegang. Siswa diharapkan mampu mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat akan diberi poin.

Model pembelajaran *Index Card Match* diharapkan agar siswa lebih cermat dalam pembelajaran dan lebih semangat dalam pembelajaran. Adapun kerangka pikir yang akan dilakukan oleh peneliti digambar pada bagan berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan yang dapat diuji. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela rakyat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 053964 Bela Rakyat, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III SD yang terdiri dari 1 kelas.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Di SD Negeri 053964 Bela Rakyat, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat. Tepatnya pada bulan Maret sampai April.

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Periode																											
		Okt 2022				Nov 2022				Des 2022				Jan 2023				Feb 2023				Mar 2023				Apr 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan judul																												
2.	Penyusunan proposal																												
3.	Seminar proposal																												
4.	Perbaikan proposal																												
5.	Pengumpulan data																												
6.	Pengolahan data																												
7.	Penyusunan laporan penelitian																												
8.	Bimbingan laporan																												
9.	Meja Hijau																												

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:167) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat tahun ajaran 2022/2023. Dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah
SDN 053964 Bela Rakyat	III	20 Orang

(Sumber data: TU SDN 053964 Bela Rakyat)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018:118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Adapun telah disebutkan sebelumnya, bahwa populasi penelitian adalah siswa kelas III SDN 053964 Bela Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023 yang sebanyak 20 siswa. Karena populasi kurang dari 100, maka keseluruhannya kemudian digunakan sebagai sampel penelitian. Sehingga teknik penentuan sampel yang digunakan adalah *population sampling* atau sampel total, di mana jumlah sampel adalah sama dengan populasinya (Sugiono, 2016:80).

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
SDN 053964 Bela Rakyat	III	11 Orang	9 Orang	20 Orang

(Sumber Data : TU SDN 053964 Bela Rakyat)

C. Variable Penelitian

Menurut sugiyono (2018:67) kata “variabel” hanya ada pada penelitian kuantitatif, karena penelitian kuantitatif berpandangan bahwa, suatu gejala dapat diklasifikasikan menjadi variabel-variabel. penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Terikat (Hasil belajar)

Hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

2. Variabel Bebas (Model Pembelajaran *Index Card Match*)

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang di uji adalah soal tes hasil belajar IPA. Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat Kecamatan Kuala segi kognitif yaitu berupa lembar tes berbentuk soal pilihan berganda. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Bentuk tes yang diberikan adalah *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen

No	KD	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1.	3.2 Menggalih informasi tentang sumber dan bentuk energi dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menggalih informasi dari teks.	1, 5, 6, 8, 10,	5
		3.2.2 Mengidentifikasi informasi terkait sumber energy	9, 7, 2, 3, 4	5
Jumlah				10

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang harus dilakukan oleh peneliti, karena untuk melakukan sebuah penelitian tidak bisa dilakukan tanpa adanya data dan tujuan utama dari penelitian akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan ditetapkan. Menurut Sugiono (2019:206) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes *pre-test* dan *post-test* dengan bentuk pertanyaan pilihan

berganda. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah :

1. Uji Validitas Soal

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan memiliki valid tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria. Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur dalam memastikan tingkat ketepatan suatu alat ukur. Maksudnya yaitu untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut mendapatkan pengukuran yang tepat atau valid terhadap penilaian dalam tes.

Uji validitas yang dilakukan bertujuan untuk menguji item tes yang valid dan tidak valid. Pengujian validitas data dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 20.0 for windows*.

Langkah – langkah uji validitas *Person Product Moment* dengan bantuan *SPSS versi 20.0 for windows* sebagai berikut :

- Langkah 1 : Siapkan tabulasi data tes yang ingin di uji dalam file excel. Buka program SPSS, kemudian copy data yang ada di excel pidahkan ke SPSS.
- Langkah 2 : Kemudian klik variable view, ketikkan “X1” pada kolom name. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, kolom lain abaikan. Pada baris kedua, ketikkan “X2” pada kolom *Name*. Pada kolom *decimals*, set angka 0, kolom lain abaikan. Denagn cara yang sama, baris ke 3 sampai baris ke-15,

ketikkan X3 sampai dengan X15. Terakhir baris ke-16 ketikkan "TOTAL". Pada kolom Decimals, set ke angka 0. Kolom yang lain diabaikan.

- Langkah 3 : Selanjutnya untuk analisis korelasi, klik *Analyze*. Sorot *Correlate*, lalu klik *Bivariate* maka akan muncul kotak dialog.
- Langkah 4 : Pindahkan variable X1 sampai 15 dan variable TOTAL satu per satu atau tekan Ctrl A jika seluruhnya ingin dipindahkan ke kotak Variabel dengan mengklik kotak panah.
- Langkah 5 : Abaikan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan diperoleh output tersebut.

2. Uji Reliabilitas Soal

Menurut Sugiono (2018:174) bahwa reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validasi instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, namun pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Adapun langkah-langkah pengujian reliabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan KR20 (Kuder Richardson) pada taraf signifikan 0,05 yaitu sebagai berikut :

1. Klik *Analyze* > *Scale* > *Reliability Analysis*
2. Masukkan seluruh variabel X ke Item
3. Pastikan pada model terpilih α

4. Klik Statistic dan akan muncul tampilan Realibility Analysis Statistic, kemudian pada kolom Descriptive for, centang Scale dan Scale if item deleted lalu klik Continue.
5. Klik Ok, maka hasil uji reliabilitas akan keluar.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validitas yang dinyatakan valid, maka uji hipotesis dilakukan.

a. Uji *Paired Sampel T-Tes*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variable x dan variable y sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji *Paired Sampel T-Tes*. Menurut Prabawati (2016:247), *Paired Sampel T-Tes* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang beda. Uji beda ini dipakai untuk menganalisis model penelitian pre-post atau sebelum dan sesudah. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh di dalam kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) $< \alpha$ maka H_a diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $> \alpha$ maka H_0 ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel (Y).

Adapun Langkah-langkah melakukan uji-t parsial dalam analisis regresi dengan *SPSS 20.0 for windows* adalah sebagai berikut :

- 1) Buka lembar kerja SPSS, kemudian klik *Variabel View* pada barisan kolom *Name*. Ketik "*Pretest*". Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Pada barisan kedua kolom *Name*. "*Posttest*". Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, dan kolom lainnya abaikan.
- 2) Kemudian klik data view untuk menginput data yang ada di excel, populasi siswa kelas III.
- 3) Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik *Analyze*. Pilih *Compare Means*, lalu klik *Paired Sample T-Tes*, maka akan muncul kotak dialog.
- 4) Pindah variabel "*Posttest*" ke kotak *Paired Varibel* di Variabel 1, kemudian "*Pretest*" ke Variabel 2 dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombolyang lainnya dengan klik OK, maka akan muncul output tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan data hasil penelitian dan pembahasannya. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat”. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari *pre-test* dan *post-test* siswa yang akan diujikan di dalam kelas.

Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam 1 kelas saja yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 20 orang siswa tanpa adanya kelas *control*, dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang diberikan perlakuan (variabel bebas).

Penelitian dilakukan di SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa melalui model pembelajaran *Index Card Match* pada kelas III. Setelah data dikumpulkan maka selanjutnya adalah menganalisis data agar dapat ditentukan hubungan kedua variabel tersebut yaitu pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa test (*pre-test* dan *post-test*).

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Soal

Uji validitas soal ini merupakan penilaian terhadap soal yang akan diberikan kepada siswa. Validator dalam validitas soal ini adalah siswa

kelas IV SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi, hasil dan kemampuan siswa yang dikembangkan oleh peneliti menjadi instrumen yang berkualitas dan layak digunakan.

Validasi yang dilakukan oleh siswa kelas IV pada hari senin, 12 juni 2023. Adapun hasil validasi soal dengan validator yaitu dari 15 soal diberikan hanya 10 soal yang valid. Artinya hanya 10 soal yang siap diujikan, dapat juga dilihat pada lampiran 5 di halaman 74.

Hasil uji validasi soal ini akan diberikan kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Setelah soal dinyatakan siap diujikan, maka selanjutnya soal tersebut diujikan kepada seluruh siswa kelas III tanpa diberikan sebuah perlakuan melalui soal *pre-test*, maupun siswa yang telah diberikan perlakuan atau *post-test* menggunakan model pembelajaran ICM. Berikut adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* :

a. Data Hasil *Pre-Test*

Dalam soal *pre-test* ini diberikan siswa sebelum diberikannya perlakuan untuk melihat seberapa besar kemampuan siswa dalam menjawab soal yang telah diberikan. Hasil nilai *pre-test* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Nilai *Pre-Test*

KKM	Kriteria	Jumlah
70	Tuntas	5
	Tidak Tuntas	15
Total		20

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh nilai tertinggi siswa ialah 78 dan nilai terendah 35 dengan nilai rata-rata sebesar 61,35. Hanya 5 siswa yang tuntas dikarenakan peserta didik masih belum menguasai materi yang diajarkan sehingga masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab butiran-butiran item pertanyaan yang diberikan. Lebih jelasnya dapat dilihat dari lampiran 8 halaman 81. Sehingga perlunya diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tercapainya nilai KKM yang diharapkan setelah diberikan sebuah perlakuan.

b. Data Hasil *Post-Test*

Setelah diberikannya soal *pre-test* kepada siswa sebelumnya, maka selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan model kepada siswa untuk melihat pengaruh setelah diberikannya model pembelajaran. Hasil nilai *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Nilai *Post-Test*

KKM	Kriteria	Jumlah
70	Tuntas	20
	Tidak Tuntas	0
Total		20

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai tertinggi siswa sebesar 100 dan nilai terendah 80 dengan nilai rata-rata sebesar 88,1. Terdapat peningkatan yang sangat jauh ini dikarenakan siswa sudah memahami materi pembelajaran yang diberikan dan peserta didik dapat menjawab soal-soal dengan benar. Maka dapat disimpulkan nilai yang dihasilkan dari soal *post-test* ini lebih dari jumlah nilai KKM siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 81. Sehingga adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Adapun perbedaan nilai yang signifikan dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Kriteria	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	KKM
Tuntas	5	20	70
Tidak Tuntas	15	0	
Total	20	20	

Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* dari nilai siswa pada tabel 4.3 di atas mempunyai selisih yang besar, baik nilai terendah, tertinggi dan nilai rata-rata. Dengan perbedaan nilai yang sangat signifikan tersebut, siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *index card match* dalam proses pembelajaran memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai siswa yang proses pembelajarannya diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *index card match*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 81. Sehingga dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* yang diberikan lebih efektif atau lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tes yang akan digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang baik tidak akan berubah meskipun dilakukan pengujian berulang-ulang dan tetap konsisten. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20.0 berikut disajikan perhitungan dalam uji reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 4 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,609	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.4 diatas,hasil reliabilitas pada tes yang digunakna mendapatkan nilai 0,609 pada point tabel *Cronbach's Alpha*,dengan item soal adalah 10 butir. Maka,nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang yang berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yang berjumlah sampelnya sebanyak 20 orang melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan nilai signifikan hasil SPSS.

Berdasarkan nilai signifikan hasil SPSS :

- a. Jika nilai sig < 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai sig > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis :

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Sesudah diberikan perlakuan	-26,75000	10,65179	2,38181	-31,73519	-21,76481	-11,231	19	,000

Dari hasil output SPSS di atas, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan dasar pengambilan keputusan sebelumnya bahwa :

a. Nilai sig. = 0,000

Nilai sig. < 0,05 atau 0,000 < 0.05. Jadi dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 053964 Bela Rakyat dengan menggunakan 1 kelas yaitu kelas III sebagai kelas eksperimen, dalam materi energi dan perubahannya, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya pengaruh model ICM (*Index Card Match*) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Sebelum penelitian dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen soal berupa uji validitas yang dimana validatornya

adalah siswa kelas IV. Pengujian validitas soal yang diberikan berjumlah 15 soal tetapi hanya 10 soal yang dinyatakan valid.

Berdasarkan uji validitas tersebut maka 10 butir pernyataan dinyatakan valid. Soal yang dinyatakan valid akan digunakan sebagai instrumen pada kelas yang akan diteliti. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menerangkan materi pembelajaran dan dilanjut sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang pelajaran yang dipelajari. Kemudian, setelah siswa melaksanakan tanya jawab langkah berikutnya pemberian perlakuan pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match*. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* tersebut mengacu kepada 4 tahapan yaitu :

1. Persiapan

Pada tahapan persiapan hal yang harus pertama kali dilakukan penulis adalah menyiapkan beberapa bahan/alat seperti kartu pertanyaan dan jawaban.

2. Aturan Permainan

Kartu di kocok atau diletakkan secara acak, kemudian siswa akan diberikan masing-masing satu kartu setelah semua siswa memegang kartu, siswa diminta mencari pasangan atau mencari jawaban dan pertanyaan dari kartu yang diperolehnya.

3. Games

Setelah siswa mendapatkan pasangannya, berikutnya yaitu siswa duduk berpasangan sesuai dengan pasangannya. Sesudah semua siswa duduk sesuai dengan pasangannya siswa diminta maju ke depan bersama pasangannya untuk membacakan apa isi dari kartu yang diperoleh mereka secara bergantian sampai semua pasangan selesai.

4. Penilaian

Tahapan penilaian yang dilakukan adalah dengan memberikan nilai hasil skor yang didapatkan oleh masing-masing pasangan yang benar. Kemudian memberi pujian kepada pasangan yang dapat memperoleh skor terbanyak atas keberhasilannya.

Setelah menerapkan Model Pembelajaran *Index Card Match* peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk diisi secara jujur, tes diberikan untuk melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Pada penelitian ini Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Hasil yang diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$. Jadi dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian masih belum sempurna,terdapat kelemahan,kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan,kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya menggunakan 1 sekolah,jadi ada kemungkinan besar terdapat perbedaan hasil apabila penelitian ini dilakukan di tempat yang berbeda.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas dan peneliti hanya memiliki waktu sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.

3. Keterbatasan kemampuan

Penelitian ini dilaksanakan dengan batasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti,oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini,sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di BAB IV, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwa sebelum penggunaan model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat mendapatkan hasil belajar yang belum mencapai KKM dan masih tergolong rendah hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat yaitu 61,35. Setelah digunakannya model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat mendapatkan hasil belajar di atas KKM dan tergolong tinggi dapat dibuktikan dari nilai rata-rata *post-test* siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat yaitu 88,1. Model pembelajaran *index card match* ini memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menilai pengaruh penggunaan model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat. Hasil analisis berdasarkan hasil tes yang telah diberikan kepada responden di SD Negeri 053964 Bela Rakyat pada kelas III sebagai kelas eksperimen. Hasil analisis data instrumen dari uji validitas tes *pre-tes* dan *post-test*

yaitu, pada uji validitas seluruh butir pertanyaan valid yang berjumlah 10 pertanyaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil reliabilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,609 lebih dari 0,60. Hipotesis dari hasil output SPSS bahwa nilai sig. $0,000 < 0,05$ dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Adanya pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi guru

Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* ini memerlukan waktu lama dan persiapan yang matang. Untuk itu, disarankan kepada guru untuk dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dalam model pembelajaran *Index Card Match* ini agar pembelajaran berjalan secara optimal.

2. Bagi pihak sekolah

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* ini dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang mengajar untuk mendukung penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian tentang model pembelajaran *Index Card Match* ini lebih menekankan pada penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil berdasarkan hasil penelitian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Octavian, S. (2020). *Model - Model Pembelajaran*. CV. BUDI UTAMA.
- Amir, A., Azmin, N., Rubianti, I., & Olahairullah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran IPA Terpadu Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 02(01), 1–6. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA>
- Angrayni, A. (2019). Problematika pendidikan di Indonesia. *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2, 1–10.
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Arafat Lubis Maulana. (2018). *Pembelajaran PPKn Di SD/MI*.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ayuningtyas, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas V Sd Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa*. 18. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3334-Full_Text.pdf
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i1.32650>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriana, D. (2023). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Muatan IPA Di Sekolah Dasar*. 2(6), 849–856.
- Geminastiti, K. (2020). Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 66–69. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/26697>

- Hadrann, Z., & Yulia, D. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MELALUI STRATEGI INDEX CARD MATCH Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah melalui strategi index card match. *Cahaya Pendidikan*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.33373/chypend.v5i1.1876>
- Hakiki, M. (2020). Hubungan Kompetensi Kepribadian Dan Kecerdasan Emosional Guru Plk Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 633–642. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.350>
- Hakim, N. (2018). *Tematik Melalui Metode Index Card Match*. 1, 22–35.
- istarani. (2017). *58 model pembelajaran inovatif* (Abdussalam, Ed.).
- Kartiani, B. S. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Kabupaten Lombok Barat Ntb. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 212. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.03>
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*. 4, 1–27.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN (EMPAT RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN)*. 2(1), 14–23.
- Nurhuda, H. (2022). Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors and Solutions. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 127–137.
- Oktiani, N., & Nugroho, oktian fajar. (2021). Dunia Pendidikan. *Penerapan Model Pembelajaran ICM Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan*, 5, 43.
- Patriah, S. (2022). Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Qurâ€™an Hadist Siswa Kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i1.1300>
- Perwita Sari, S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 172.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. BUDI UTAMA.

- Sudarmaji, S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Kelas V SDN 4 Kemujan Kecamatan Karimunjawa Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*, 29(1), 37–44. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i1.599>
- Sudrajat, A. (2003). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran. 1.*
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 18(2), 1–19.
- Suprijono, A. (2016). *MODEL MODEL PEMBELAJARAN MANSIPATORIS.*
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Usman, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Gunung Terang. *Journal Unhena*, 3(1), 5–10.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Wahyuningtyas, R., & Zulherman. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Type Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 88–94. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.130>
- 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>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 053964 BELA RAKYAT

Mata Pembelajaran : IPA

Kelas : III

Semester : II

Kompetensi Inti :

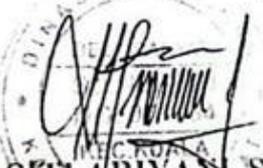
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan keluarga.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikasi. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber /Bahan atau Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	Energi dan Perubahannya	-Melakukan kegiatan -Menarik kesimpulan dari kegiatan tentang energi dan perubahannya	-Menjaga kelestarian energi -Contoh perilaku menghemat energi -Contoh sumber energi	Latihan	Soal Pilihan Berganda	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	1x 60 Menit	Buku Kelas 3 Tema 6 K13 Edisi Revisi 2018

Kuala, Maret 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



SITI ARIYANI, S.Pd
NIP. 196810201994112001

Guru Kelas



SAODAH S.Pd
NIP. 196503011987032004

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 053964 Bela Rakyat
Kelas/Semester	: III.B (tiga) / II (dua)
Tema	: 6. Energi dan Perubahannya
Subtema	: 1. Sumber Energi
Muatan Terpadu	: IPA
Pembelajaran	: 3 (tiga)
Alokasi Waktu	: 45 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan keluarga.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikasi. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis , dalam

Gerakan yang mencerminkan anak sehat dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menggalih informasi dari teks. 3.2.1 Mengidentifikasi informasi terkait sumber energi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi tentang sumber energi dengan tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa dapat menceritakan kembali secara tertulis informasi pada teks tentang sumber energi dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Menemukan dan menggunakan informasi penting tentang sumber energi dan pemanfaatannya pada sebuah bacaan.

E. Model Pembelajaran

1. *Index Card Match*

F. Sumber Belajar

1. Buku Guru Kelas 3 Tema 6 K13 Edisi Revisi 2018
2. Buku Siswa Kelas 3 Tema 6 K13 Edisi Revisi 2018

C. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 3. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawaban pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan do'a. Selain berdo'a, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme. 6. Guru memberikan motivasi agar peserta didik bersemangat untuk belajar. 7. Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. 8. 11Guru menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati: Siswa mengamati penjelasan guru tentang materi energi dan sumber energi.</p> <p>Menanya: Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.</p> <p>Mengumpulkan data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. 10. Guru membagikan kartu indeks ke siswa yang berisi soal dan jawaban tentang materi pembelajaran sistem sumber energi dan pemanfaatannya. 	45 menit

	<p>11. Berikan kartu indeks tersebut pada peserta didik sampai terbagi seluruhnya. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian siswa pemegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya pemegang kartu jawaban.</p> <p>12. Perintahkan peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah menemukan pasangan, minta mereka duduk berdekatan. Jelaskan juga jika mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan pada teman lainnya.</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <p>13. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan, dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasanganpasangan yang lain.</p>	
Penutup	<p>14. Guru menyampaikan kesimpulan.</p> <p>15. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya.</p> <p>Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 menit

D. Penilaian

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Tes

B. Bentuk Instrumen Penilaian

2. Pengetahuan
 - a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
 - b. Teknik : Tes tertulis

- c. Bentuk : Tes isian
- d. Instrumen : Soal-soal dan kunci jawaban

Kuala, Maret 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



SITI ARIYANI, S.Pd
NIP. 1968102019904112001

Guru Kelas



SAODAH S.Pd
NIP 196503011987032004

Penulis



Evira Yunanda
NPM 1902090293

Lampiran 3

Instrumen Penelitian (Test)

NAMA : *Adina Ika Rahmawati*
 KELAS : *IV*

SOAL LATIHAN

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF a, b, ATAU c PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Sumber energi yang diperlukan untuk menyalakan benda-benda elektronik adalah ...
 a. Listrik
 b. Angin
 c. Surya
2. Contoh perubahan energi listrik menjadi energi gerak terjadi pada...
 a. Televisi
 b. Kulkas
 c. Mesin Cuci
3. Berikut ini adalah alat-alat elektronik yang memanfaatkan energi listrik menjadi energi cahaya, kecuali ...
 a. Strika
 b. Lampu
 c. Televisi
4. Gambar dibawah ini yang sesuai dengan perubahan energi kimia menjadi energi panas adalah

 a.
 b.
 c.
5. Perhatikan gambar berikut.

 Perubahan energi yang terjadi pada gambar di atas adalah...
 a. Energi listrik menjadi energi panas
 b. Energi listrik menjadi energi gerak
 c. Energi listrik menjadi energi kimia

Scanned by TapScanner

6.



Perubahan energi pada gambar di atas yang benar adalah

- a. Energi kimia menjadi energi panas
 - b. Energi listrik menjadi energi cahaya
 - c. Energi listrik menjadi energi gerak
7. Salah satu manfaat sinar matahari bagi tumbuhan adalah untuk membantu proses...
- a. Metamorfosi
 - b. Fotosintesis
 - c. Penyerbukan
8. Perubahan energi yang terjadi pada Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) adalah...
- a. Energi gerak menjadi panas
 - b. Energi listrik menjadi gerak
 - c. Energi gerak menjadi listrik
9. Udara adalah sumber energi penting bagi manusia, karena di dalam udara terdapat...
- a. Oksigen untuk pernapasan manusia
 - b. Protein untuk pertumbuhan manusia
 - c. Vitamin untuk kesehatan manusia.
10. Contoh perilaku hemat energi listrik di rumah adalah...
- a. Mendengarkan radio sepanjang hari
 - b. Menghidupkan televisi ketika tidur
 - c. Menyalakan lampu seperlunya di malam hari
11. Energi listrik yang dihasilkan oleh batu baterai berasal dari ...
- a. Energi mekanik
 - b. Energi kimia
 - c. Energi radiasi
12. Hal berikut yang bukan cara menghemat energi adalah
- a. Menggunakan lampu hemat energi
 - b. Menyalakan kipas angin sepanjang hari
 - c. Mematikan kompor jika tidak digunakan
13. Jika kebutuhan energi dalam tubuh kita terpenuhi, maka tubuh kita akan menjadi
- a. Kuat
 - b. Besar
 - c. Lemas

14. Matahari mengeluarkan energi panas yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia. Berikut ini manfaat panas matahari untuk kehidupan manusia, kecuali...

- a. Digunakan manusia untuk mengeringkan pakaian
- b. Digunakan petani untuk menjemur padi
- c. Digunakan ibu-ibu untuk memasak nasi

15. Berikut ini yang bukan termasuk contoh sikap atau tindakan menghemat energi adalah ...

- a. Mematikan kran air jika tidak digunakan
- b. Menyalakan kipas angin dan ac bersamaan
- c. Mencuci baju ketika sudah banyak baju yang kotor

Lampiran 4

Skor Uji Validitas

RESPONDEN	ITEM PERTANYAAN															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5
2	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5
3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	10
4	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
7	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11
8	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	6
9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	10
10	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9
11	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5
12	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	9
13	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
14	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	9
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13
16	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
17	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	7
18	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	7
19	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	6

Lampiran 5

Hasil Uji Validitas

Correlations

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	TOTAL	
X1	Pearson Correlation	1	,045	,258	-,191	,367	,685**	-,069	-,069	,169	,258	-,338	,367	,121	,489*	,109	,662**
	Sig. (2-tailed)		,855	,285	,434	,123	,001	,779	,779	,490	,285	,157	,123	,623	,033	,658	,002
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X2	Pearson Correlation	,045	1	-,080	-,121	,258	,136	-,209	,454	,080	,568*	,352	,258	,136	-,121	,080*	,249
	Sig. (2-tailed)	,855		,746	,623	,285	,578	,390	,051	,746	,011	,139	,285	,578	,623	,746	,304
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X3	Pearson Correlation	,258	-,080	1	-,350	,045	,352	,012	,233	,080	-,080	,568	,258	,352*	,338	,295	,542*
	Sig. (2-tailed)	,285	,746		,142	,855	,139	,962	,338	,746	,746	,011	,285	,139	,157	,219	,017
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X4	Pearson Correlation	-,191	-,121	-,350	1	,489*	-,121	,185	-,284	-,109	,109	-,268*	,036	-,025	-,218	,025	-,045
	Sig. (2-tailed)	,434	,623	,142		,033	,623	,448	,238	,658	,658	,268	,884	,918	,370	,918	,855
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X5	Pearson Correlation	,367	,258	,045	,489*	1	,472*	-,069	-,069	-,045	,258	-,080	,367	,136	,036	,080	,481*
	Sig. (2-tailed)	,123	,285	,855	,033		,041	,779	,779	,855	,285	,746	,123	,578	,884	,746	,037
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X6	Pearson Correlation	,685**	,136	,352	-,121	,472*	1	-,209	,233	,080	,136	,568	,472*	,352*	,567*	,295	,799**

X13	Pearson																
	Correlati	,156	-,382	,472*	-,191	-,056	,472*	-,288	,150	-,258	-,382	,352	,156	1	,263	,727**	,336
	on																
X14	Sig. (2-	,525	,106	,041	,434	,821	,041	,233	,541	,285	,106	,139	,525		,277	,000	,160
	tailed)																
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
X15	Pearson																
	Correlati	,489*	-,121	,338	-,218	,036	,567*	,185	,185	,350	-,121	,454	,263	,233	1	,209	,578**
	on																
X15	Sig. (2-	,033	,623	,157	,370	,884	,011	,448	,448	,142	,623	,051	,277	,338		,390	,010
	tailed)																
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
TO	Pearson																
	Correlati	,169	-,568*	,295	-,109	-,045	,295	-,233	-,012	-,295	-,352	,295	,169	,727**	,121	1	,191
	on																
TAL	Sig. (2-	,490	,011	,219	,658	,855	,219	,338	,962	,219	,139	,219	,490	,000	,623		,434
	tailed)																
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
TO	Pearson																
	Correlati	,662**	,249	,542*	-,045	,481*	,799**	,087	,462*	,228	,395	,538*	,734*	,717**	,578**		1
	on																
TAL	Sig. (2-	,002	,304	,017	,855	,037	,000	,724	,046	,349	,094	,018	,000	,001	,010	,006	
	tailed)																
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6

Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,609	10

Lampiran 7

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*a. Hasil *Pre-test*

NAMA : Aisyah Fatinnah

KELAS : (1)

Instrumen Penilaian Kognitif Soal *Pretest* dan *Posttest*

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF a, b, ATAU c PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Sumber energi yang diperlukan untuk menyalakan benda-benda elektronik adalah ...

- a. Listrik
- b. Angin
- c. Surya

~~2.~~ Berikut ini adalah alat-alat elektronik yang memanfaatkan energi listrik menjadi energi cahaya, kecuali ...

- a. Strika
- b. Lampu
- c. Televisi

3. Perhatikan gambar berikut.



Perubahan energi yang terjadi pada gambar di atas adalah...

- a. Energi listrik menjadi energi panas
- b. Energi listrik menjadi energi gerak
- c. Energi listrik menjadi energi kimia

~~4.~~



Perubahan energi pada gambar di atas yang benar adalah

- a. Energi kimia menjadi energi panas
- b. Energi listrik menjadi energi cahaya
- c. Energi listrik menjadi energi gerak

~~5.~~ Perubahan energi yang terjadi pada Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) adalah...

- a. Energi gerak menjadi panas
- b. Energi listrik menjadi gerak
- c. Energi gerak menjadi listrik

35

b. Hasil Post-test

6. Energi listrik yang dihasilkan oleh batu baterai berasal dari ...
- a. Energi mekanik
 - b. Energi kimia
 - c. Energi radiasi
7. Hal berikut yang bukan cara menghemat energi adalah
- a. Menggunakan lampu hemat energi
 - b. Menyalakan kipas angin sepanjang hari
 - c. Mematikan kompor jika tidak digunakan
8. Jika kebutuhan energi dalam tubuh kita terpenuhi, maka tubuh kita akan menjadi
- a. Kuat
 - b. Besar
9. Matahari mengeluarkan energi panas yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia. Berikut ini manfaat panas matahari untuk kehidupan manusia, kecuali...
- a. Digunakan manusia untuk mengeringkan pakaian
 - b. Digunakan petani untuk menjemur padi
 - c. Digunakan ibu-ibu untuk memasak nasi
10. Berikut ini yang bukan termasuk contoh sikap atau tindakan menghemat energi adalah ...
- a. Mematikan kran air jika tidak digunakan
 - b. Menyalakan kipas angin dan ac bersamaan
 - c. Mencuci baju ketika sudah banyak baju yang kotor.
- 

Lampiran 8

Nilai Peserta Didik

No	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1.	ADITTIYA	40	95
2.	AISYAH FATINNAH	35	80
3.	ANNISA APRILIA NAIM BR.PA	67	87
4.	AMELIA SYAHPUTRI	58	85
5.	ARYANO NICOLAS	46	80
6.	BENING KARISA	63	90
7.	DJEMJONA ABIGAEL NINO SEMBIRING	76	92
8.	ENJELIYA BR TARIGAN	69	85
9.	FAIZ AL-RIZQULLAH	77	100
10.	FALICAH SARI	54	82
11.	M. RAFA JUNIANSAH	68	90
12.	M.SYAH HABIB ANUGRAH	75	95
13.	MHD.IHZA HABAWI	50	80
14.	MUHAMMAD FADIL	68	85
15.	MUHAMMAD REYHAN	76	92
16.	NAIRA NURASYABILA	45	89
17.	NICO PRAMANA BANGUN	78	100
18.	SELEN KERENSA BR BANGUN	60	80
19.	ZAHRAYANI	67	90
20.	RAFA KHAIRIYA AGUNG	55	85

Lampiran 9

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum diberikan perlakuan - Pair 1 Sesudah diberikan perlakuan	-26,75000	10,65179	2,38181	-31,73519	-21,76481	-11,231	19	,000

Lampiran 10**Dokumentasi**

Peserta Didik Mengerjakan *Pre-Test*



Media Model Pembelajaran *Index Card Match*



Proses Pemberian Perlakuan



Proses Belajar Mengajar Menggunakan *Model Index Card Match*



Peserta Didik Mengerjakan *Post-Test*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Evira Yunanda

N P M : 1902090293

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,72

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat	
	Penerapan Model <i>Realistic Mathematic Education</i> (RME) untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas I SD Negeri 053964 Bela Rakyat	
	Meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui penerapan model <i>Discovery learning</i> pada siswa kelas IV SD Negeri 053964 Bela Rakyat	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Evira Yunanda

NPM : 1902090293

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EVIRA YUNANDA
 NPM : 1902090293
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat”.

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Evira Yunanda
 NPM : 1902090293

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2497 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **E.vira Yunanda**
N P M : 1902090293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rab'ul Akhir 1444 H
27 Oktober 2022 M



Dra.Hj.Syamsuyurnita.,M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Evira Yunanda
N.P.M : 1902090293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

Menjadi:

Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2023

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Hormat Pemohon



Evira Yunanda



Bila menjabat surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkjp.umsu.ac.id> E-mail : fkjp@yahoo.co.id

Nomor : 2250 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 20 Dzulqa'dah 1444 H
09 Juni 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 053964 Bela Rakyat
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Evira Yunanda**
N P M : 1902090293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dekan
Dra. Hj. Svamsuwarnita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Penting!!****



Evira Yunanda : Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 053964 Bela Rakyat

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1%
7	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1%
8	stai-binamadani.e-journal.id Internet Source	<1%