



## Strategi *Index Card Match* Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang

Sinta Mariani<sup>1)</sup>, Aren Frima<sup>2)</sup>, Armi Yuneti<sup>3)</sup>

<sup>1-3)</sup> STKIP-PGRI Lubuklinggau, Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding E-mail: [shintamry14@gmail.com](mailto:shintamry14@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 17-10-2021

Accepted: 26-04-2022

Published: 20-06-2022

### ABSTRACT

*This study aims to determine the science learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 2 Sungai Pinang after the implementation of the index card match strategy with the help of three-dimensional significant media is complete. The research method used was quasi-experimental. The sampling technique of the population uses a saturated sampling technique. The data collection technique in this research is using a test. The steps of the analysis technique in this study are the normality test and z test with an average post-test value of 72. Based on the results of the z test value, the obtained = 2.38 this result is compared with = 1.64 at a significant level of 5%, namely  $2.38 > 1.64$ , so it can be concluded that the average student learning outcomes after applying the index card match strategy assisted by three-dimensional media in science learning for class V SD Negeri 2 Sungai Pinang is significantly completed.*

### Keywords:

*Index Card Match Strategy*

*Three-Dimensional Media*

*Learning Outcomes*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang setelah penerapan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi signifikan tuntas. Metode penelitian yang digunakan eksperimen semu. Teknik pengambilan sampel dari populasi menggunakan teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes. Adapun langkah-langkah teknik analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji z dengan nilai rata-rata post-test 72. Berdasarkan hasil nilai uji z maka diperoleh nilai  $Z_{hitung} = 2,38$  hasil ini dibandingkan dengan  $Z_{tabel} = 1,64$  pada taraf signifikan 5% yaitu  $2,38 > 1,64$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang signifikan tuntas.

### How to cite:

Mariani, S., Frima, A., Yuneti, A. (2022). Strategi *Index Card Match* Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 60-70. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.114522>

## PENDAHULUAN

*The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum in elementary schools. It is very important for teachers to integrate technology into learning* (Desyandri et al., 2021). Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk sebisa mungkin mempengaruhi peserta didik agar dapat beradaptasi dengan lingkungan, sehingga diharapkan dapat melakukan perubahan dengan sendirinya, serta dapat berperan dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa. Menurut (Susanto, 2013) pendidikan ialah upaya yang terorganisasi, terencana dan berkelanjutan dengan tujuan membina orang dewasa dan terpelajar. Untuk mencapai perkembangan tersebut, prinsip pendidikan harus diarahkan pada semua aspek potensi perkembangan peserta didik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sesuai dengan perkembangan terbaru bahwa kurikulum 2013 terintegrasi dengan teknologi dan mewadahi keterampilan abad 21. *The development of information technology has influenced the use of various types of media as a learning tool* (Miaz et al., 2018). *The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum teaching materials in elementary school* (Desyandri et al., 2021). Di samping itu, semakin modern kehidupan manusia, makin meningkat kebutuhannya, demikian juga kebutuhan terhadap pendidikan (Ilahi & Desyandri, 2020).

Menurut (Yusuf, 2018) pendidikan ialah upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan pengajaran. Untuk memperoleh pendidikan yang bermutu perlu terus dikembangkan bidang pendidikan agar dapat menjawab tantangan masa kini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik harus disesuaikan dengan ketentuan pemerintah, yaitu kurikulum. Proses pembelajaran diperlukan berpusat pada peserta didik sebagai akibatnya menuntut peserta didik buat terlibat aktif pada proses pembelajaran serta membentuk pengetahuannya sendiri (Syupriyanti & Desyandri, 2021).

Pendidikan dasar harus diinovasi oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan mengembangkan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Menurut (Hamalik, 2013) kurikulum itu luas, karena kurikulumnya lebih dari sekedar pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diterapkan disekolah yang menuntut siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif guna mencapai tujuan kurikulum 2013, sehingga tujuan pembelajaran juga harus tercapai termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar.

IPA merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan agar siswa dapat mempelajari pengetahuan, ide dan konsep yang terorganisir dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah (termasuk penelitian, persiapan dan ekspresi ide). Oleh karena itu, kemampuan memahami dan memecahkan masalah keilmuan merupakan salah satu tujuan pembelajaran IPA yang ingin dicapai. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan semangat, ketekunan dan dukungan lainnya untuk

menstimulasi semangat belajar siswa. Pendidikan IPA diharapkan menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari diri dan lingkungan alam serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Wisudawati dan Sulistyowati, 2019) pembelajaran IPA merupakan bentuk interaksi antara komponen-komponen pembelajaran yang berupa proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama seorang guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA meliputi tiga tahapan yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan evaluasi proses pembelajaran. Diharapkan pendidik dapat melakukan beberapa perubahan yang diperlukan untuk menjadikan proses pembelajaran IPA lebih bermakna dan lebih baik.

Secara umum permasalahan yang ditemui pembelajaran IPA, seperti: (a) rendahnya hasil belajar siswa dan minat belajar siswa serta kurang percaya diri; (b) guru terlalu dominan dan monoton dalam proses pembelajaran, siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan permasalahan serta mencari solusi yang tepat; (c) guru kurang mampu menanamkan konsep mengenai suatu materi pelajaran, kurang terampil dalam menggunakan media sehingga proses pembelajaran terasa kaku (Hayati et al., 2021). Permasalahan yang sama juga ditemui pada waktu observasi lapangan yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang, pada tanggal 26 juli 2021. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 19 siswa, hanya 8 siswa (42,10%) yang sudah mencapai KKM sedangkan 11 siswa (57,90%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 67. Penyebab kurangnya hasil belajar yaitu siswa kurang berminat pada pembelajaran IPA, kurangnya keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru kurang melakukan variasi strategi pembelajaran dan guru lebih banyak menggunakan pembelajaran satu arah. Dalam pemberian tugas, guru masih menggunakan pembelajaran penugasan individu sehingga siswa kurang bekerjasama dengan siswa lain. Kurangnya penggunaan media dan pemberian materi yang hanya terfokus pada buku teks membuat siswa belum memahami materi pembelajaran dan membuat siswa tidak memperhatikan guru saat memberi penjelasan. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan optimal dalam memberikan materi sehingga pemahaman siswa kurang bertahan lama. Oleh karena itu, perlu diciptakan pembelajaran yang inovatif, bermakna, konstruktivis, otentik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga menumbuhkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

Mengatasi hal tersebut, guru sebagai pendidik harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan strategi pembelajaran dan juga dibantu dengan media pembelajaran tiga dimensi. Menurut (Hosnan, 2014) strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Banyaknya strategi pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian bahan ajar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu strategi yang digunakan dalam pembelajaran ialah *Index Card Match*.

(Hamruni, 2012) juga mengatakan bahwa *Index Card Match* merupakan cara yang menyenangkan dan positif untuk meriview materi pembelajaran. Strategi ini memberi peserta didik kesempatan untuk berpasangan dengan teman sekelas dan mengikuti tes. *Index Card Match* termasuk salah satu strategi yang sangat menarik mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan metode pembelajaran yang menitikberatkan pembelajaran pada siswa, menjadikan mereka lebih aktif, kreatif, serta inovatif. Guru hanya bisa menjadi fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. *Index Card Match* adalah metode mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini melalui teknik menemukan pasangan kartu (pertanyaan dan jawaban) yang mempelajari konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Biasanya guru hanya memberikan banyak informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka dapat menyelesaikan materi dan topik dalam rencana pembelajaran tepat waktu. Namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya materi selesai tepat waktu, tetapi juga derajat penyampaian materi dan dapat diingat oleh siswa. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan review untuk mengetahui apakah materi yang diberikan dapat dipahami oleh siswa.

Media tiga dimensi merupakan sumber belajar yang dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses mengajar di kelas. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang dapat dilihat dari segala arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sebagai sekumpulan media yang tidak menghadirkan proyeksi efek visual tiga dimensi.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Adapun desain penelitian ini menggunakan *model one group pretest-posttest design*. Peneliti melakukan *pre-test* pada tahap awal penelitian tanpa menggunakan *strategi index card match* berbantu media tiga dimensi, kemudian melakukan pengolahan data hasil *pre-test* siswa, selanjutnya peneliti menerapkan *strategi index card match* berbantu media tiga dimensi dan melakukan *post-test* pada siswa, tahap akhir peneliti melakukan proses pengolahan data hasil *post-test* siswa dan mengambil kesimpulan dari hasil peneliti.

## Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu.

## Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan, terhitung sejak Agustus sampai September di SD Negeri 2 Sungai Pinang, yang akan dilakukan pada semester ganjil tahun 2021. Lokasi

---

dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sungai Pinang yang beralamatkan Jalan Masjid Jamik Desa Sungai Pinang, Kec. Muara Lakitan, Kab. Musi Rawas 31666.

### Target/Subjek Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi, maka untuk pengambilan sampel dari populasi menggunakan teknik *sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel apabila semua anggota digunakan sebagai sampel. Hal ini biasanya dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil yang kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2017). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan.

### Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan tes. Tes menurut Arikunto merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan (Arikunto, 2013). Peneliti melakukan *pre-test* pada tahap awal penelitian tanpa menggunakan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi kemudian melakukan pengolahan data hasil *pre-test* siswa, selanjutnya peneliti menerapkan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi dan melakukan *post-test* pada siswa. Tahap terakhir peneliti melakukan proses pengolahan data hasil *post-test* siswa dan mengambil kesimpulan dari hasil peneliti.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes. Alat ukur pada penelitian dinamakan instrumen penelitian. Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu berbentuk tes yang berupa pengujian soal essay sebanyak 10 soal.

Pada penelitian ini terdapat 2 tahap dalam tes, yang pertama tes akan diberikan sebelum proses pembelajaran atau *pre-test* yang digunakan untuk melihat kemampuan awal sebelum penerapan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA. Selanjutnya tes kemampuan akhir atau *post-test* yang diberikan untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah penerapan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA.

Kemampuan awal tes (*pre-test*) bertujuan untuk melihat bagaimana kemampuan siswa sebelum memperoleh perlakuan dan penerapan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA materi sistem gerak pada manusia. Adapun pelaksanaan kemampuan awal (*pre-test*) dilakukan pada tanggal 06 Agustus 2021. Pada tes awal dalam pertemuan pertama dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Soal *pre-test* yang diberikan berjumlah 10 soal essay yang harus dikerjakan siswa. Adapun distribusi frekuensi hasil data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test**

Nilai	Keterangan	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presantase
$\geq 67$	Tuntas	4	21,05 %
$< 67$	Belum Tuntas	15	78,95 %
<b>Jumlah</b>		19	100 %
<b>Nilai Rata-rata</b>		51,79	

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 19 sampel siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  (Tuntas) sebanyak 4 siswa atau (21,05%) dan nilai  $\leq 70$  (Tidak Tuntas) sebanyak 15 siswa atau (78,95%). Sehingga secara deskriptif dapat dikatakan bahwa pada kemampuan awal siswa masih banyak yang belum mencapai KKM 70. Hal ini dikarenakan siswa belum diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang dengan materi sistem gerak pada manusia.

Kemampuan akhir (*post-test*) siswa setelah dilakukan perlakuan menggunakan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang dengan materi sistem gerak pada manusia merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun pelaksanaan kemampuan akhir (*post-test*) dilakukan pada pertemuan ke lima yang dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau melihat kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran berbantu media tiga dimensi. Adapun distribusi hasil nilai *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Post-test**

Nilai	Keterangan	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presantase
$\geq 67$	Tuntas	16	84,21 %
$< 67$	Belum Tuntas	3	15,79 %
<b>Jumlah</b>		19	100 %
<b>Nilai Rata-rata</b>		72	

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas maka dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 19 sampel siswa yang mendapatkan nilai melebihi  $\geq 70$  (Tuntas) sebanyak 16 siswa atau (84,21%) dan nilai  $\leq 70$  (Tidak Tuntas) sebanyak 3 siswa atau (15,79%). Sehingga secara deskriptif dapat dikatakan bahwa pada kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang dengan materi sistem gerak pada manusia termasuk kategori tuntas.

Hasil yang didapat dari kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang telah dilakukan mendapatkan peningkatan yang awalnya 15 siswa yang tidak tuntas sedangkan kemampuan akhir 16 siswa yang tuntas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang signifikan tuntas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dapat diketahui ketuntasan yang dikatakan secara signifikan tuntas hasil belajar siswa melalui penerapan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus rata-rata dan simpangan baku dari kelas eksperimen dalam kegiatan *pre-tes* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku *Pre-test* dan *Post-test***

Kelas	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes Awal ( <i>Pre-test</i> )	51,79	11,06
Tes Akhir ( <i>Post-test</i> )	72	9,17

Berdasarkan dari hasil pada perhitungan rata-rata dan simpangan baku diperoleh nilai rata-rata tes awal (*pre-test*) 51,79 dengan simpangan baku 11,06 sedangkan tes akhir (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata 72 dengan simpangan baku 9,17.

**Tabel 4. Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test***

Tes	$\chi^2_{hitung}$	DK	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Awal ( <i>Pre-test</i> )	0,8791	5	11,1	Normal
Tes Akhir ( <i>Post-test</i> )	2,1463	5	11,1	Normal

Apabila  $\chi^2_{hitung}$  jika dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$  menggunakan derajat kebebasan (dk) = 6-1, apabila  $n$  adalah jumlah banyak kelas interval data dengan taraf signifikannya 5%. Dari analisis perhitungan uji normalitas data tes awal (*pre-test*)  $\chi^2_{hitung}$  0,8791 dengan  $\chi^2_{tabel}$  11,1. Dari ketentuan apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka bisa dinyatakan data tersebut berdistribusi normal, apabila  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  maka dinyatakan data tidak berdistribusi normal. Dari hal tersebut data tes awal (*pre-test*) dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga dengan data tes akhir (*post-test*) apabila  $\chi^2_{hitung} = 2,1463$  dengan  $\chi^2_{tabel} = 11,1$  maka dapat dikatakan bahwa tes akhir (*post-test*) berdistribusi normal.

Uji Hipotesis:

Uji hipotesis yang telah dilaksanakan bisa dinyatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Apabila data ternyata berdistribusi normal maka simpangan baku sudah dapat diketahui. Dari hasil perhitungan yang didapatkan  $Z_{hitung} = 2,38$  dengan  $Z_{tabel} = 1,64$ . Bahwa daftar distribusi z dengan derajat kebebasan (dk) = n-1,  $\alpha = 0,05$ . Dengan itu  $Z_{hitung} = 2,38$  dengan  $Z_{tabel} = 1,64$  maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini bisa diterima kebenarannya maka dari itu berarti strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi menuntaskan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang.

## Pembahasan

Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif, proses belajar yang diterapkan menggunakan strategi *Index Card Match* berbantu media tiga dimensi pada kelas eksperimen. Strategi pembelajaran ini merupakan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan dengan teknik mencari pasangan kartu.

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas VI SD Negeri 2 Sungai Pinang yang diadakan dalam satu kali pertemuan, uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu soal dan menentukan soal yang dikategorikan baik sehingga dapat digunakan untuk penelitian dikelas eksperimen.

Setelah uji coba instrumen, peneliti mengadakan *pre-test*. *Pre-test* ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match* berbantu media tiga dimensi. Setelah melakukan pengolahan data skor data *pre-test* pada V diperoleh bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 51,79.

Setelah dilakukan *pre-tests* akan melakukan perlakuan. Perlakuan yang dilakukan penelitian sebanyak 3 kali. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 9 Agustus 2021. Selama proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen siswa yang lebih diperankan untuk lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran, guru hanya sebagai pengawas saja. Ditahap proses pembelajaran dimulai guru menjelaskan materi terlebih dahulu dibantu dengan menggunakan media tiga dimensi, setelah guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kartu yang berisikan pertanyaan dan juga jawaban yang diberikan secara acak kepada siswa, selanjutnya siswa diarahkan untuk mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang dipegang temannya, lalu mereka duduk berdampingan dan saling membacakan pertanyaan dan jawabannya. Setelah selesai semua mendapat pasangan, semua membacakan pertanyaan dan jawaban didepan kelas. Pada pembelajaran pertama kurang maksimal karena disebabkan siswa masih kurang tertib dalam mencari pasangannya. Solusi yang dilakukan peneliti adalah dengan mendekati siswa yang kesulitan dalam mencari pasangannya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2021. Pada pertemuan kedua siswa menjadi lebih aktif dan lebih tertib dari pertemuan pertama dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa ini cukup besar dalam proses pembelajan dan lebih tertib dalam mencari pasangan kartu yang dipegangnya. Tetapi masih ada beberapa siswa yang masih sibuk sendiri dan belum tertib. Untuk pengelolaan kelas lebih di tingkatkan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2021. Pada pertemuan ketiga siswa benar-benar sudah beradaptasi dan tertarik dengan strategi *Index Card Match* yang diterapkan. Sehingga proses berjalan efektif dan penyampaian materi menjadi lebih baik. Pada pertemuan ketiga ini peneliti dapat melihat dari pengawasan yang dilakukan siswa lebih mudah dalam mencari pasangan kartu karena sudah memahami materi yang sudah dipelajari sebelumnya, siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan tersebut. Karena melalui mencari pasangan kartu siswa dapat mengingat kembali



materi yang sudah dipelajari selain itu siswa merasa senang dan mereka juga memperoleh pengetahuan dan pemahaman.

Setelah dilakukan treatment peneliti melakukan kegiatan *post-test*. Pelaksanaan *post-test* berfungsi untuk mengetahui kemampuan aktif siswa tentang suatu materi setelah dilakukan pembelajaran. Setelah dilakukan pengolahan data skor *post-test* pada kelas V diperoleh data bahwa rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 72. Siswa yang tuntas tes akhir sebanyak 16 siswa (84,21) dan siswa sebanyak 3 (15,79) belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 51,79 dan untuk rata-rata nilai *post-test* adalah 72 ini dapat dilihat dari hasil bahwa rata-rata nilai *pre-test* ke *post-test* sebesar 20,21.

Dalam pembelajaran IPA menggunakan strategi *index card match* berbantu media tiga dimensi memungkinkan siswa lebih memahami materi yang disampaikan serta siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan kartu yang dipegangnya, kemudian mempresentasikan kepada teman sekelas apa isi kartu yang dipegang. Dari sini siswa dapat mengingat dan memahami tentang apa yang telah disampaikan guru. Perbedaan hasil belajar yang muncul juga disebabkan karena siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan strategi *index card match* dibantu media tiga dimensi membuat siswa lebih memahami materi yang dipelajari sehingga dapat mengingat dan mengulang materi yang sudah dipelajari, mencari pasangan kartu dan mempresentasikan kepada temannya.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM (>67). Dari hasil penelitian dan analisis uji-z dengan nilai *post-test* menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang setelah diterapkan strategi *Index Card Match* Berbantu Media Tiga Dimensi dapat signifikan tuntas. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh  $z_{hitung} = 2,38$  dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $z_{tabel} = 1,64$  sehingga  $z_{hitung} > z_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Dengan demikian uji hipotesis pada penelitian ini terbukti kebenarannya dan hipotesisnya diterima. Hasil penelitian ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM (Agasi et al., 2018). Jika terjadi peningkatan nilai beberapa siswa di atas nilai minimum pada pembelajaran setelah dilakukan treatment dengan model pembelajaran inovatif, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mengalami peningkatan yang pesat (Putri et al., 2018).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat hasil nilai rata-rata *pre-test* (tes awal) kelas eksperimen sebesar 51,79 dan simpangan baku yaitu 11,06. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* (tes akhir) kelas eksperimen yaitu 72 dengan simpangan baku yaitu 9,17 dan hasil uji hipotesis diperoleh  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $Z_{hitung} = 2,39$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan strategi *Index Card Match* Berbantu Media Tiga Dimensi siswa kelas V SD Negeri 2 Sungai Pinang secara signifikan tuntas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Aren Frima, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Utama dalam penyusunan skripsi ini yang bersedia memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan pengetahuan tentang pembuatan skripsi yang baik dan benar, serta Ibu Armi Yuneti, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Pendamping yang turut memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Rineka Cipta
- Agasi, D., Desyandri, & Farida. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar The Effect of Cooperative Learning Model Type Articulation to Students Learning Outcome in Elementary School. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 11–18. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5724/3008>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Hamalik, O. (2013). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani.
- Hayati, F., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Analisis hasil belajar tematik siswa dengan strategi pembelajaran berbasis masalah di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 46–50. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/725>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Desyandri, & Febrianto, R. (2018). Cartography in designing digital map using Adobe Flash CS6. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012069>

---

Putri, A. R., Masniladevi, & Desyandri. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Problem Solving Model Polya Terhadap Hasil Belajar Soal Cerita di Sekolah Dasar The Effect of Using Problem Solving Method with Polya Model to Students Learning Outcome About Narrative Story In Elementary School. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 19–32. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5734/3012>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. Alfabeta.

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

Syupriyanti, L., & Desyandri. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 149–159. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114568>

Wisudawati, A.W., Sulistyowati, E. (2019). *Metodologi Pembelajaran IPA*. PT. Bumi Aksara.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Kampus IAIN Polopo.

### **PROFIL SINGKAT**

Sinta Mariani, lahir di Sungai Pinang, 14 Maret 1998, merupakan anak pertama dari empat bersaudara pasangan dari Bapak Solan dan Ibu Nuryani. Mempunyai tiga adik perempuan bernama Puspa Sari, Yolahi, dan Kayla Azzahra. Beragama Islam, bertempat tinggal di Desa Sungai Pinang, Kec. Muara Lakitan, Kab. Musi Rawas. Pendidikan secara formal telah penulis tempuh di SD Negeri 2 Sungai Pinang. Kemudian melanjutkan kejenjang menengah pertama yaitu SMP Negeri Semangus. Kemudian melanjutkan di MAN 1 (Model) Lubuklinggau, lulus pada tahun 2016 dan melanjutkan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP-PGRI Lubuklinggau.