

**MODEL ICM (INDEX CARD MATCH) UNTUK MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Dwi Astuti¹, Heri Maria Zulfiati²

¹SDN Ngemplak 1, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

²Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

[1astutiedwie41@gmail.com](mailto:astutiedwie41@gmail.com), [2heri.maria@ustjogja.ac.id](mailto:heri.maria@ustjogja.ac.id)

ABSTRACT

Social studies lesson content is a lesson that requires memorizing the material. Memorizing material is a challenge in itself for students, especially class II children at SDN Ngemplak 1. ICM learning media is a critical aspect in increasing the effectiveness of learning social studies subjects, especially in class II. This research aims to analyze the role of ICM learning media as a support in increasing students' understanding and involvement in social studies learning in elementary schools. The use of ICM learning media can increase students' interest and motivation towards social studies subjects. The use of ICM media in collaboration with games provides variation in the delivery of material, so that students are more actively involved in the learning process. Apart from that, ICM learning media is able to visualize abstract concepts into concrete ones, this helps students to understand the material better. Teacher-centered learning, especially social studies subjects, where teachers still mostly use the lecture method, by using ICM learning media, learning can be changed to student-centered learning. After implementing social studies learning using the ICM model, the author found that the social studies learning process and outcomes of class II students on document material and collections of valuable objects increased. Better than previous learning. The author concludes this successful ICM learning practice as a best practice (good practice) for HOTS-oriented learning with the ICM model.

Keywords: Learning outcomes, Index Card Matc (ICM), Social Sciences, Creativity

ABSTRAK

Muatan pelajaran IPS merupakan pelajaran yang perlu menghafal materi-materi. Menghafalkan materi merupakan tantangan tersendiri bagi siswa terutama anak kelas II di SDN Ngemplak 1. Media pembelajaran ICM ini menjadi aspek kritis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya di kelas II. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran ICM sebagai penunjang dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ICM ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS. Penggunaan media ICM yang dikolaborasi dengan permainan memberikan variasi dalam penyampaian materi, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ICM mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi konkret, ini membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang berpusat pada guru terutama mata pelajaran IPS, dimana guru masih banyak menggunakan metode ceramah, dengan menggunakan media pembelajaran ICM ini pembelajaran bisa diubah ke

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Setelah melaksanakan pembelajaran IPS dengan model ICM, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar IPS siswa kelas II pada materi dokumen dan koleksi benda berharga meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Praktik pembelajaran ICM yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah best practice (praktik baik) pembelajaran berorientasi HOTS dengan model ICM.

Kata Kunci: Hasil belajar, Index Card Matc (ICM), IPS, Kreativitas

A. Pendahuluan

Pendidikan di era ini telah memasuki era abad 21 ditandai dengan adanya kemajuan zaman tentunya semakin banyak tantangan yang harus dihadapi agar manusia dapat bertahan dan beradaptasi dengan kehidupan di zaman abad 21. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan kualitas pada sumber daya manusia itu sendiri. Untuk menghadapi kehidupan di abad 21 ini diperlukan keterampilan yang biasa kita sebut dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 terdiri dari 4C yaitu *critical thinking* (berpikir secara kritis), *creative* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Untuk mengupayakan ini semua harus dilakukan latihan keterampilan abad 21 dengan pendidikan (Triling, Bernie, & Charles, 2009). Guru dituntut untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa supaya dapat melatih dan mengembangkan keterampilan abad 21 ini. *Indonesia Skills Report* (2010)

menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi (*collaboration*) merupakan salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan di dunia kerja. Kolaborasi didefinisikan sebagai kemitraan antara dua siswa atau lebih yang berbagi tanggung jawab, akuntabilitas, dan peran untuk mencapai pemahaman bersama tentang masalah yang dihadapi dan dapat menemukan solusinya.

Dalam pembelajaran tematik terpadu di SD sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran dalam satu pembelajaran. Muatan tersebut adalah PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, dan IPS disatukan dalam tema yang sama kemudian disajikan dalam satu pembelajaran utuh yang saling berkaitan.

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis

meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti soal yang disajikan menuntut proses bernalar yang tinggi. Selain itu, penulis masih berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada guru, jarang melakukan diskusi kelompok, dan belajar antar teman sejawat. Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*). Dampaknya, nilai muatan IPS, dimana muatan pelajaran IPS di Kurikulum 2013 terintegrasi dengan muatan PPKn sehingga peserta didik tidak bisa fokus dalam belajar khususnya kelas II.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa (a)siswa masih belum paham tentang apa itu dokumen pribadi dan dokumen keluarga; (b)siswa malas mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan cara ceramah; (c)siswa ingin belajar lebih konkret benda apa saja yang dimaksud dengan macam-macam dokumen; (d)siswa ingin

belajar secara bersama-sama dengan teman sejawatnya.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, siswa harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Index Card Match (ICM). ICM merupakan model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dalam kelompok kecil, siswa dalam kelompok akan saling bertukar informasi materi sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan. Dalam ICM siswa dituntut untuk mampu mencari pasangan kartu yang dibawa. ICM membelajarkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis dengan teman sejawat, serta mengasah kemampuan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh teman lain.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan metode ICM untuk mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan hasil

belajar siswa pada muatan Pelajaran IPS di SD. Metode penelitian deskriptif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan kata-kata disusun dalam kalimat, kemudian disusun secara sistematis agar mendapatkan gambaran deskripsinya (Rukajat, 2018). Partisipan pada penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas 2 SDN Ngemplak 1 yang berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 12 anak Perempuan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data adalah dengan observasi menggunakan lembar observasi, rubrik pengamatan sikap kreatif, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan teknik analisis Milles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data-data yang diperoleh selama penelitian dikumpulkan kemudian dipilih untuk di reduksi. Hasil reduksi data kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Latar belakang munculnya media pembelajaran disebabkan oleh kebutuhan guru untuk menyampaikan materi

pembelajaran di dalam kelas. Guru memerlukan sarana belajar untuk memberikan pengalaman belajar dan rangsangan terhadap siswa melalui saluran dan media belajar tertentu. Media pembelajaran dipandang sebagai suatu alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa (Magdalena et al., 2021). Pada penelitian ini, penelitian dilakukan pada pembelajaran IPS Kelas 2 pada materi Dokumen dan Koleksi Benda berharga.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu berkat pengalaman dan latihan. Menurut Garret (Ramadani, 2009:16) 'Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan secara mereaksi terhadap suatu suatu perangsang tertentu'.

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang

berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian kurikulum pembelajaran di sekolah, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat. Menurut Numan Sumatri (2004: 44), IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Bunyamin Maftuh(1999 :1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis dan pendidikan serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPS merupakan salah satu dari 5 mata pelajaran yang ada pada pembelajaran tematik. Dewasa ini banyak para peserta didik yang masih belum sepenuhnya memahami bagaimana memahami materi yang diajarkan pada pelajaran IPS (Permana & Aryaningrum, 2020) (Farika et al., 2020). Hal ini juga dapat terlihat pada hasil penelitian (Latifah, 2017).

Materi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang syarat dengan konsep, pengertian, dan prinsip-prinsip abstrak, perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tujuan pembelajaran lebih bermakna. Kebermaknaan tujuan pembelajaran ini akan lebih baik dan efektif manakala bahan ajar dan tugas-tugas yang diberikan dirasakan akrab, intim, dan menyentuh diri siswa. Ausebel menegaskan bahwa kebermaknaan belajar dapat diraih manakala terjadi hubungan substantive aspek konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen yang relevan terdapat dalam struktur dalam diri siswa (Resbiantoro, 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian IPS yang telah

dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar, akan tercapai tujuan pembelajaran apabila ada kerjasama yang baik antara siswa dan guru, jadi antara guru dan siswa dibutuhkan kolaborasi yang akrab dan saling memberikan umpan baik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik dari mulai Sekolah Dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari permasalahan yang berhubungan dengan ilmu sosial. IPS merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam

berbagai disiplin ilmu dan membangun daya pikir manusia. Sehubungan dengan hal tersebut, maka proses pembelajaran IPS harus berfokus membangun daya pikir peserta didik sejak di Sekolah Dasar.

Mata pelajaran IPS memiliki fungsi sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan. Ketiga fungsi tersebut hendaknya menjadi acuan dalam pembelajaran IPS di sekolah.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membantu perkembangan wawasan, pemikiran dan kepribadian agar memperoleh wawasan pemikiran yang lebih luas dan ciri-ciri kepribadian yang diharapkan dari setiap anggota golongan terpelajar Indonesia, khususnya berkenaan dengan sikap dan tingkah laku manusia dalam menghadapi manusia-manusia lainnya serta sikap dan tingkah laku manusia lain terhadap manusia yang bersangkutan. IPS sangat penting di ajarkan kepada peserta didik agar mereka mengenal lingkungan sosial di sekitarnya dan untuk dapat menjalani kehidupan yang baik di tengah tengah lingkungan sosial tersebut. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan

generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan tujuan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar IPS bukan sekedar menghafal suatu konsep tetapi ditekankan pada penguasaan kemampuan penerapan terhadap lingkungan sekitar tentang masalah yang dihadapi artinya mempunyai kemampuan untuk di kehidupan bersama masyarakat secara luas dimasa depannya.

Index Card Match (ICM)

Pengertian Model Pembelajaran Index Card Match

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, model, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran Index Card Match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran 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.

Tujuan model Index Card Match

Tujuan model Index Card Match ini adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Selain

tujuan diatas Index Card Match juga digunakan untuk mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya dan cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Ciri-Ciri Model Index Card Match

Index Card Match merupakan model yang digunakan pembelajaran aktif dengan jalan meninjau ulang materi dengan ciri-ciri:

- a. Model ini menggunakan kartu.
- b. Kartu dibagi menjadi dua yang berisi satu pertanyaan dan satu untuk jawaban.
- c. Model ini dilakukan dengan cara berpasangan.
- d. Setiap pasangan membacakan pertanyaan dan jawaban.

Fungsi model Index Card Match

Fungsi Model Index Card Match adalah sebagai berikut :

- a. Agar siswa lebih cermat dalam pembelajaran.
- b. Siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi.
- c. Siswa tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.

- d. Siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Index Card Match

- a. Guru membuat potongan kartu sejumlah siswa dalam kelas dan kartu tersebut dibagi menjadi dua kelompok.
- b. Guru menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya yang telah dipersiapkan. Setiap kartu satu pertanyaan dan jawaban.
- c. Kocok semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- d. Bagi setiap siswa satu kartu, sebagian siswa akan mendapatkan soal dan jawaban.
- e. Minta siswa untuk mencari pasangannya. Jika sudah ada yang menemukan pasangannya, mintalah siswa untuk duduk berdekatan.
- f. Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras kepada temannya.

Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

Proses Model Pembelajaran Index Card Match

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match adalah sebagai berikut :

- a. Guru membuat kartu sebanyak jumlah siswa, membuat 20 buah kartu, dari kartu tersebut 10 berisi pertanyaan dan 10 lagi berisi jawaban.
- b. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana penggunaan model pembelajaran Index Card Match.
- c. Guru membagi kartu kepada siswa, sehingga masing-masing siswa mendapatkan satu kartu yang berisi soal dan jawaban.
- d. Guru menyuruh siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang sesuai dengan nomor yang tertera dalam kartu tersebut.
- e. Setelah menemukan pasangannya, guru menyuruh siswa untuk duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan secara bergantian membacakan soal

yang diperoleh dengan suara yang keras kepada teman-teman lainnya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

- f. Kemudian diadakan evaluasi diakhir pertemuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match, dengan memberikan pertanyaan yang tidak jauh beda dengan yang ada di dalam kartu.

Kelebihan dan Kekurangan Model Index Card Match

- a. Kelebihan Strategi Pembelajaran Index Card Match, Menurut Marwan (2012) menyatakan bahwa kelebihan index card match adalah sebagai berikut:
 - Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

- Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

b. Kekurangan Strategi Pembelajaran Index Card Match,
Menurut Marwan (dalam Sanjaya, 2008: 163) menyatakan bahwa kekurangan index card match adalah sebagai berikut:

- Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan
- Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

CARA PEMECAHAN MASALAH

Penulis menemukan masalah hasil belajar IPS tentang dokumen dan koleksi benda berharga kelas II semester 1 masih terlalu rendah.

Cara yang dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah:

1. Merefleksi atau melakukan evaluasi diri

Penulis melakukan evaluasi untuk menemukan kesalahan penulis/ guru dalam proses pembelajaran

2. Mewawancarai siswa

Penulis mengumpulkan informasi dari siswa untuk mengetahui keinginan, keluhan, dan hambatan yang ditemui siswa dalam pelajaran IPS dalam materi dokumen dan koleksi benda berharga.

3. Berdiskusi dengan teman sejawat

Penulis berdiskusi dengan sesama guru untuk meminta kritik dan saran demi peningkatan hasil belajar IPS pada materi dokumen dan koleksi benda berharga kelas II semester 1 dan untuk menghidupkan pembelajaran.

LANGKAH-LANGKAH

Cara yang digunakan dalam pelaksanaan best practice ini adalah menerapkan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Index Card Match (ICM).

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan praktik baik yang telah dilakukan penulis.

1. Pemetaan KD

Pemetaan KD dilakukan untuk menentukan pasangan KD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS.

2. Penerapan KD kedalam RPP (Rencana Pembelajaran)

3. Pemilihan Model Pembelajaran Model pembelajaran yang dipilih adalah index card match (ICM) .

4. Merencanakan kegiatan Pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak ICM.

Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model ICM.

Sintak Model Pembelajaran:

- ❖ **Guru** membuat kartu pertanyaan dan kartu jawaban, Sebagian kartu pertanyaan dan Sebagian kartu jawaban.

Guru:

- 1) Guru telah menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar.
- 3) Guru memotivasi siswa dengan menyanyikan lagu yang berjudul Adab Terhadap Guru.
- 4) Guru menyampaikan apersepsi dengan menjelaskan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini diciptakan secara berpasang-pasangan, ada pertanyaan ada

jawaban, ada besar ada kecil, dsbnya.

- 5) Guru menyampaikan tujuan materi pembelajaran hari itu adalah belajar tentang dokumen dan koleksi benda berharga dengan model pembelajaran ICM (*Index Card Match*).

Siswa:

- 1) Menyimak penjelasan guru
- ❖ Kartu pertanyaan dan kartu jawaban dibagikan kepada semua siswa.

Guru:

- 1) Guru membagi siswa dalam dua kelompok. Satu kelompok kecil dan satu kelompok besar.
- 2) Kelompok kecil berisi 7 anak (memiliki kemampuan lebih/perlu pengayaan) disebut juga kelompok jawaban.
- 3) Kelompok besar berisi 12 anak (memiliki kemampuan rata-rata/perlu perbaikan) disebut juga kelompok pertanyaan.

- ❖ Siswa mencari pasangan kartu

Guru:

- 1) Setiap anak mencari pasangannya tanpa menyebutkan nama

pasangannya

(diingat/hanya dalam hati)

- 2) Setiap kartu jawaban memiliki lebih dari satu kartu pertanyaan.

- ❖ Siswa yang memiliki kartu pertanyaan dan kartu jawaban duduk berhadapan dan membentuk satu pasangan kartu index.

Guru:

- 1) Guru memberikan bantuan dan atau menjawab pertanyaan dari siswa bila dibutuhkan.
- 2) Mendampingi siswa dalam mengembangkan dan menyajikan laporan hasil kerja.

Siswa:

- 1) Siswa menyebutkan nama pasangannya.
 - 2) Saling mengonfirmasi kecocokan jawaban dan pertanyaan.
 - 3) Menyusun laporan hasil kerja kelompok.
- ❖ Pasangan berbagdi tugas satu sebgai pembicara dan satu pendengar (bergantian).

Guru:

- 1) Memberi tambahan soal untuk disolusikan bersama dalam kelompok.

Siswa:

- 1) Diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.
 - 2) Salah satu anggota (yang awalnya kelompok jawaban) menjadi pemimpin kelompok untuk membimbing anggotanya.
- ❖ Setelah tanya jawab, setiap pasangan mempresentasikan pokok bahasan pada kartu index sepada semua siswa.

Guru:

- 1) Guru meminta kelompok presentasi di depan kelas dan meminta tanggapan dari kelompok yang lain.

Siswa:

- 1) Mempresentasikan hasil kerjanya dalam diskusi kelas.
 - 2) Kelompok lain memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, atau usul terhadap hasil kerja kelompok lain.
- ❖ Guru dan siswa merefleksikan pemaparan pasangan

Guru:

1) Guru dan siswa mengonfirmasi hasil paparan kelompok yang telah presentasi.

❖ Guru dan siswa menyimpulkan materi

Guru:

1) Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama-sama.



Gb.1. Guru menjelaskan tentang ICM



Gb. 2. Siswa mencari pasangan antara soal dan jawaban.



Gb.3. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya sesuai pasangannya

Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil kerja sesuai sintak diatas kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPP, bahan ajar, LKS, dan instrumen penilaian. RPP disusun dengan mengintegrasikan kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK), dan kecakapan abad 21.

MEDIA DAN INSTRUMEN

Media pembelajaran yang digunakan dalam best practice ini adalah:

1. kartu soal dan kartu jawaban
2. Lembar kerja siswa

Instrumen yang digunakan dalam praktik baik ini ada 2 macam yaitu

Instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi dan instrumen untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan tes tulis pilihan ganda dan isian.

WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Best Prcatice ini dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2023 sampai 2 November tahun 2023 bertempat di kelas II SD Negeri Ngemplak 1.

HAMBATAN

Hambatan yang dihadapi adalah

- a. Siswa belum terbiasa belajar mandiri sehingga masih menunggu instruksi dari guru
- b. Kurang percaya dengan teman sejawat sehingga banyak pertanyaan yang disampaikan ke guru tanpa diskusi dengan kelompoknya terlebih dahulu
- c. Siswa pasif, tidak mencari pasangan kartu namun menunggu dicari oleh pasangannya.
- d. Ada siswa yang belum bisa membaca, akhirnya guru membantu untuk mencari pasangannya.

CARA MENGATASI MASALAH

Agar pembelajaran dengan model ICM dapat maksimal maka siswa diberi pengertian tentang pentingnya aktif mencari dan menemukan informasi. Selain itu, pemimpin kelompok mengondisikan setiap anggotanya siap untuk presentasi sehingga siswa percaya kepada teman sejawatnya.

Guru juga tidak lepas tangan dalam proses pembelajaran. Guru aktif merespon setiap kejadian dan pertanyaan sehingga siswa tetap terarah dalam belajar.

HASIL

Hasil yang dapat dilaporkan dari best practice ini diuraikan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran muatan pelajaran IPS yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran ICM berlangsung aktif. Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari teman dan mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak ICM mengharuskan siswa aktif selama proses pembelajaran.

2. Pembelajaran muatan pelajaran IPS yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran ICM meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *transfer knowledge*.

3. Penerapan model pembelajaran ICM meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sebelumnya yang dilakukan penulis tanpa berorientasi HOTS suasana kelas cenderung sepi dan serius. Siswa cenderung bekerja sendiri-sendiri untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Fokus guru adalah bagaimana siswa dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang peduli pada proses berpikir siswa. Berbeda kondisinya

dengan praktik baik pembelajaran muatan pelajaran IPS yang berorientasi HOTS dengan menerapkan ICM ini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran ICM layak dijadikan best practice pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS pada materi dokumen dan koleksi benda berharga yang berorientasi HOTS
2. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran IPS dengan model pembelajaran ICM yang dilaksanakan tidak sekedar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.

Saran

Berdasarkan hasil praktik baik pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *index card*

match (ICM), berikut disampaikan rekomendasi yang relevan.

1. Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku siswa dan buku guru serta jaring-jaring tema yang telah disediakan, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran tematik yang kontekstual sesuai dengan latar belakang siswa dan situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna.
2. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa).
3. Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS. Dukungan positif sekolah, seperti penyediaan sarana dan prasarana yang memadai dan kesempatan bagi penulis untuk mendesiminasikan

praktik baik ini akan menambah wawasan guru lain tentang pembelajaran HOTS.

Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Bunyamin Mahfud, 1999. *Konsep Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 148-155.

Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 10(1), 16–19

https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluqinfile.php/549299/mod_resource/content/1/IPS%20dalam%20struktur%20kurikulum%202013%20PDF.pdf

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7710/8/T1_262011871_Lampiran.pdf

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7710/8/T1_262011871_Lampiran.pdf

https://repository.bsi.ac.id/repo/files/245235/download/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf

Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang

Ismail SM. (2008). Model pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM. Semarang: Rasail Media Group *Pendidikan*, 1(3), 141-149.

Jamalulail, Q., & Rochmiyati, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Technological Pedagogical Content Knowledge Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 148-155.

Jihad, A. dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Latifah, U. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Match pada Siswa Kelas VA SD Ngoto Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi Yang DiPublikasikan

Marwan. 2012. *Metode Index Card Match*. Wordpress.com. Jakarta

Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan karakter melalui pembelajaran IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67-75.

Numan Sumatri. 2011. *Mengagasa Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Permana, P., & Aryaningrum, K. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 UJUNG

- TANJUNG. Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan, 18(3), 257–365.
- Resbiantoro, G. (2017). Self-Efficacies of Prospective Mathematic Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Jurnal VARIDIKA, 28(2), 102–115.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v28i2.2735>
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (1st ed.). CV Budi Utama.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Terjemahan Muttaqien, Raisul. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Trilling, Bernie, & Charles, F. (2009). *21st Century Skills: Learning for Live in Our Times*. San Fransisco: Jossey Bass