

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Iis Istianah<sup>1</sup>, Piyantina Rukmini,<sup>2</sup> Dede Hadiansah<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Darul Ma'arif Indramayu, Jawa Barat, Indonesia.

Alamat e-mail: [iisistianah0102@gmail.com](mailto:iisistianah0102@gmail.com),  
[piyantinanu2@gmail.com](mailto:piyantinanu2@gmail.com), [dedehadiansah9@gmail.com](mailto:dedehadiansah9@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research uses the classroom action research (CAR) method aimed at enhancing students' learning creativity and learning outcomes. One of the efforts made is to implement the Index Card Match learning model in science education. The research was conducted through four stages: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted on 24 fifth-grade students of SDN 5 Juntikedokan. After implementing the Index Card Match learning model, there was an increase in students' learning creativity and learning outcomes, as evidenced by test results supported by observations of students' learning creativity. In the pre-cycle, the average score of students' learning outcomes was 60.00 with a completeness percentage of 41%, which increased to 66.00 in cycle I with a completeness percentage of 59%. In cycle II, it increased to 75.00 with a completeness percentage of 75%, and it met the achievement indicators in cycle III with an average score of 80.00 and a completeness percentage of 88%.*

*Keywords: Index Card Match, Learning Creativity, Learning Model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa salah satu upaya yang dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* pada pembelajaran IPA. Dimana penelitian yang dilakukan melalui empat tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN 5 Juntikedokan yang berjumlah 24 siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Index Card Match* terjadi peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes yang diperkuat dengan observasi kreativitas belajar siswa. Prasiklus rata-rata nilai hasil belajar siswa 60,00 dengan presentase ketuntasan 41%, meningkat pada siklus I menjadi 66,00 dengan presentase ketuntasan 59%, pada siklus II meningkat menjadi 75,00 dengan presentase ketuntasan 75%, serta dikatakan memenuhi indikasi ketercapaian pada siklus III dengan rata-rata nilai 80,00 dengan presentase ketuntasan 88%.

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

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sebagaimana sejalan dengan UU SIKDKNAS (2003:1) Bab I Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kenyataan dilapangan, pada saat observasi awal yang dilakukan di UPTD SDN 5 Juntikedokan Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu, diperoleh hasil belajar siswa kelas V berjumlah 24 siswa yang telah mencapai ketuntasan KKM sebanyak 6 siswa sedangkan 18 siswa belum memenuhi ketuntasan KKM. Sedangkan KKM pada pembelajaran IPA sebesar 66 dengan melihat data tersebut artinya sebagian besar siswa masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan

belajar maksimum yang disebabkan karena dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas belum merangsang kreativitas belajar siswa, hal tersebut dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang langkah pelaksanaan proses pembelajaran seperti, kematangan perencanaan dan strategi yang akan digunakan, selain itu guru juga perlu mengetahui pengelola kelas, penyampaian materi serta interaksi yang terjadisaat proses pembelajaran. Interaksi tidak hanya sebatas guru yang menjelaskan namun harus didukung dengan kemampuan guru dalam menciptakan sumber belajar dan penggunaan model pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Hasil belajar berhubungan erat dengan kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis, hal itu terjadi sebagai dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa didalam kelas. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-

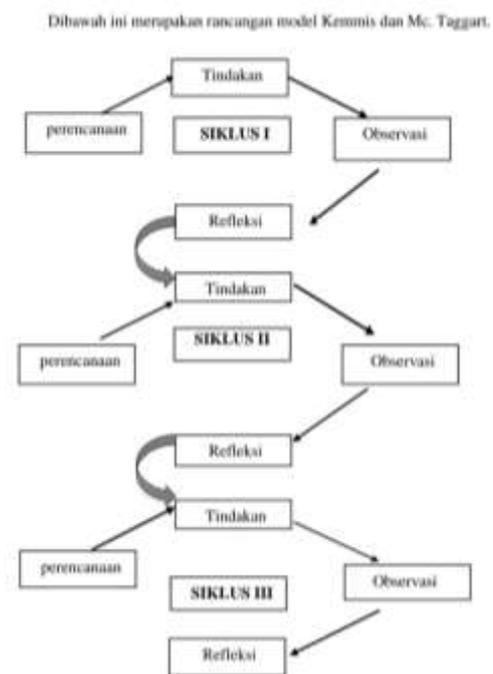
tujuan dalam belajar, Nabillah (2019). Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menguasai dan menerapkan metode serta model pembelajaran yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan secara maksimal (Khoerunisa, 2013). Salah satu bentuk model pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Index Card Match*, Pranata (2021).

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya dilakukan dengan bekerja sama antara peneliti dan guru kelas ditempat penelitian dan dibantu oleh teman, partner atau mahasiswa lain untuk mengamati proses penelitian selama proses tindakan berlangsung.

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi suhu dan kalor di SDN 5 Juntikedokan. Dengan menggunakan

desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam suatu sistem pengkajian berdaur siklus, yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang keempatnya merupakan rangkaian dari satu siklus (Arikunto, et al., 2017).



**Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan Mc Taggart**

Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 5 Juntikedokan, kecamatan Juntinyuat yang terdaftar pada tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 8 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik non tes berupa observasi langsung untuk

mengamati penerapan model pembelajaran *Index Card Match* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini berpengaruh pada kreativitas belajar serta hasil belajar siswa. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dilihat dari 6 indikator kreativitas yang terdapat dalam lembar observasi kreativitas belajar siswa. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dengan 25 soal pilihan ganda.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kuantitatif diperoleh dari teknik tes yang bertujuan untuk mengolah data hasil belajar siswa dan analisis data kualitatif dengan teknik non tes berupa lembar observasi yang berisi beberapa indikator yang akan diamati dalam proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan perolehan hasil ketuntasan belajar siswa disetiap siklusnya, atau memperoleh nilai

dias KKM  $\geq 66$  dengan presentase hingga 81%.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Penerapan Model Pembelajaran**

#### ***Index Card Match***

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPA tema enam sub tema satu materi tentang suhu dan kalor, penyampaian materi didukung oleh penggunaan media yang berkaitan dengan model pembelajaran, dan juga disesuaikan dengan keadaan kelas serta kompetensi siswa agar dapat meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi melalui empat tahapan dalam satu siklus penelitian, apabila dalam pelaksanaan satu siklus belum berhasil mencapai indikator keberhasilan maka penelitian akan dilanjutkan pada penelitian selanjutnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dari data hasil observasi kegiatan guru dan

siswa serta data hasil evaluasi akhir pembelajaran pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil observasi penerapan model pembelajaran *Index Card Match* antar siklus**

No.	Sintak ICM	Rata-rata Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Persiapan	5,33	7,00	7,00
2	Penyampaian	5,33	7,00	7,33
3	Penerapan Model	13,3	15,00	16,67
4	Pelatihan	6,67	7,00	6,67
5	Penyimpulan	6,33	6,67	8,33
Jumlah Skor		36,96	42,67	46,00
Rata-rata		22,20	25,60	27,60
Persentase		70,43%	85,67%	90,20%
Kategori		Sedang	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2023)

Adapun perbandingan hasil observasi dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2. Diagram batang perbandingan hasil observasi antar siklus**

Berdasarkan gambar 1 perbandingan hasil penerapan model pembelajaran *Index Card Match* antar siklus menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I, siklus II sampai dengan siklus III hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card*

*Match* dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh presentase akhir dengan kategori sangat baik serta dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumarddin La Fua & Zuhari Arifin, (2017) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan pada proses pembelajaran dikarekan guru melakukan berbagai strategi dalam menyampaikan materi salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dimana dapat menghasilkan suasana belajar yang aktif oleh karena itu memilih model pembelajaran *Index Card Match* karena model ini adalah cara mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya, Annisa (2019). Beberapa kelebihan model pembelajaran *Index Card Match* 1) Menumbuhkan rasa gembira pada saat kegiatan belajar mengajar, 2) penyampaian materi menjadi lebih menarik perhatian siswa, 3) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, 4) mampu meningkatkan hasil belajar siswa

sesuai dengan taraf ketuntasan belajar, Suprijono (2013).

## 2. Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

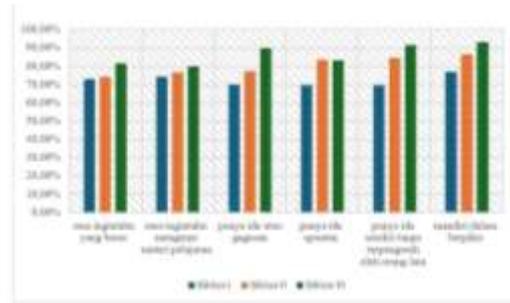
Berdasarkan hasil observasi dalam lembar observasi ada beberapa indikator kreativitas belajar siswa yang akan diamati pada penelitian ini:

**Tabel 2. Rekapitulasi data hasil observasi kreativitas belajar siswa antar siklus**

No.	Indikator Kreativitas Belajar	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Total Skor	%	Total Skor	%	Skor Total	%
1	Rasa ingin tahu yang besar	219	73,00	225	74,33	245	81,67
2	Rasa ingin tahu sesuatu mengenai materi pelajaran	223	74,33	230	76,67	240	80,00
3	Punya ide atau gagasan	210	70,00	232	77,33	270	90,00
4	Punya ide spontan	209	69,67	251	83,67	265	83,33
5	Punya ide sendiri tanpa terpengaruh oleh orang lain	200	66,67	254	84,67	275	91,67
6	Mandiri dalam berpikir	231	77,00	260	86,67	280	93,33
Jumlah Skor		1292		1450		1575	
Rata-rata		53,83		60,42		65,63	
Persentase		71,70%		80,56%		87,50%	
Kategori		Sedang		Tinggi		Sangat Tinggi	

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2023)

Perbandingan hasil rekapitulasi setiap indikator kreativitas belajar siswa siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3. Perbandingan hasil rekapitulasi setiap indikator kreativitas belajar siswa antar siklus**

Berdasarkan gambar 3 perbandingan hasil rekapitulasi indikator kreativitas belajar antar siklus menunjukkan bahwa hasil perbandingan setiap indikator kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan presentase akhir yang diperoleh termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan G. Lastiti (2020) bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* menjadikan siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, Proses pembelajaran dengan model ini dapat merangsang kreativitas belajar siswa, karena menyebabkan siswa dapat mengembangkan pemikirannya untuk mendalami materi dengan

cepat, dengan cara mengaitkan konsep-konsep, sehingga dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengembangkan kreativitas belajarnya. Siswa yang dapat berkembang pemikirannya itu artinya siswa yang memiliki kreativitas belajar dimana kreativitas belajar berkaitan erat dengan cara berpikir seseorang dalam memecahkan suatu masalah.

Meningkatnya kreativitas belajar siswa pada setiap siklus tidak terlepas dari peran serta guru dalam memperbaiki atau merefleksi dari siklus sebelumnya. upaya yang dilakukan guru tersebut sejalan dengan yang diungkapkan (Kholil & Sholeh, (2021) bahwa pendidik haruslah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menciptakan perasaan positif terhadap siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan fungsi otak secara seimbang, mengurangi sifat linier terhadap materi dan informasi yang diberikan, memberikan konteks dunia nyata secara menyeluruh.

Kreativitas belajar sangat penting dalam pemecahan masalah pada proses pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kau, (2017) bahwa kreativitas belajar merupakan

kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, originalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

### **3. Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

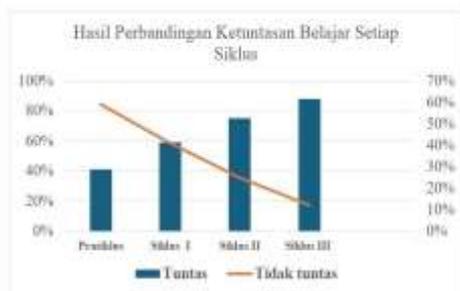
Rekapitulasi hasil ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi data hasil ketuntasan belajar siswa antar siklus**

Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Angka	%	Angka	%	Angka	Angka	%	
Tuntas	10	41%	14	59%	18	75%	21	88%
Tidak Tuntas	14	59%	10	41%	6	25%	3	12%
Nilai rata-rata	60,00		66,00		75,00		80,00	
Ketercapaian	Belum		Belum		Tercapai		Tercapai	

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2023)

Perbandingan hasil ketuntasan belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Index Card Match* telah berhasil dan berjalan dengan baik terbukti dari adanya peningkatan ketuntasan belajar disetiap siklusnya peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



**Gambar 4. Perbandingan hasil rekapitulasi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa antar siklus**

Berdasarkan gambar 4 hasil rekapitulasi perbandingan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya setelah menerapkan model pembelajaran *Index Card Match*. Dimana dapat dilihat pada gambar diagram angka presentase pada bagian diagram yang tuntas semakin naik, sedangkan angka presentase pada bagian diagram tidak tuntas semakin turun.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat terlaksana dengan baik hingga mencapai kriteria ketuntasan minimum diatas (KKM) dan juga dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal tersebut bisa sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Andhika & Setiawan, (2022) bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa yang rendah menjadi tinggi.

Dapat dilihat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari capaian perolehan presentase siswa pada siklus I hanya 59% (14 siswa) kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 75% (18 siswa) dan semakin terlihat sangat meningkat pada siklus III yaitu 88% atau 21 siswa yang tuntas yang mana hasil tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum diatas (KKM) yaitu  $\geq 66$ .

Dengan demikian penelitian dikatakan berhasil dengan presentase akhir mencapai 88% hasil ini sudah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 81%.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui tiga siklus berturut-turut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas V UPTD SDN 5 Juntikedokan didapat menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian dengan hasil observasi penerapan model termasuk dalam kategori sangat baik. Serta dapat

meningkatkan kreativitas belajar dengan perolehan presentase akhir dalam kategori sangat tinggi juga. Indikator kreativitas belajar tertinggi dari siklus I sampai siklus III adalah indikator mandiri dalam berpikir. Sedangkan indikator terendah adalah punya ide spontan. Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sangat tinggi dengan demikian indikator keberhasilan pada penelitian ini telah tercapai dibuktikan dengan perolehan presentase ketuntasan akhir pada siklus III sebesar 88% atau 21 siswa yang sudah tuntas KKM.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andhika, M. R., & Setiawan, A. (2022). Penerapan Model Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ips Kelas Iv Min 8 Aceh Barat. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(1), 6375. <http://www.journal.staijamitar.ac.id/index.php/almadaris/article/view/59>
- 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. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Revisi)*. Bumi Aksara.
- Aritonang, T. E. (2015). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Ipa Di Kelas IV SDN 106836 Limau Manis Ta 2014/2015. *Digital Respository: Unimed*. Dapat diakses melalui: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/8031>
- Asrani, A. (2019). Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Penerapan Strategi Outdoor Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Langsung*, 6(2). Dapat diakses melalui: <http://eprints.ulm.ac.id/id/eprint/8092>
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. In *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017* (pp. 157-166). <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281>
- Khoerunnisa, E. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Eksperimen. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Kholil, M., & Sholeh, M. (2021). Analisis Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. *FONDATIA*, 5(2), 197–209.

- La Fua, J., & Zuhari, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran Ipa di Sdn 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 3(1), 36-54.  
Doi:<http://dx.doi.org/10.31332/zjpi.v3i1.708>
- Lastiti, G. (2020). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPA materi zat aditif dan zat adiktif melalui penerapan metode Mind Map dan Index Card Match. *Paedagogie*, 18 Desember 2020(Universitas Muhammadiyah Magelang), 57-58.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa, *Prosiding Sesiomadika, 2(1c) Da pat diakses melalui: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>*.
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271-1276.  
Doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Tetori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

