

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Index Card Match* (ICM)

2.1.1 Pengertian *Index Card Match* (ICM)

Index card match (ICM) adalah model pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Index card match* dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu index yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan (silberman 2006).

Dalam model ini peserta didik harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah. Peserta didik bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras.

Model ini membuat peserta didik terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik meningkat. Model *Index Card Match* dapat melatih pola pikir peserta didik karena dengan model ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topic melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap peserta didik pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh peserta didik bersama pasangannya peserta didik lainnya.

Mendiskusikan bersama pasangannya maka peserta didik akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas peserta didik dalam belajar peserta didik dalam kegiatan belajar.

Model *Index card match* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berkerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan peserta didik saling berkerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. (Hisyam Zaini Strategi, 2007)

Dengan demikian Model *Index card match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu index yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana menyenangkan.

1. Langkah – langkah model *index card match* :

Langkah – langkah pembelajaran *Index card match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru membuat potongan –potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada di dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas tersebut kedalam dua bagian yang sama

- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah di buat tadi.
- e. Kocok semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap peserta didik satu kertas.
- g. Minta peserta didik untuk mencari pasangan mereka. Jika ada yang suda menemukan pasangan. Minta mereka untuk duduk atau berdiri berdekatan.
- h. Setelah semua semua peserta didik berdekatan dan duduk sesuai dengan pasangan, setiap pasangan secara bergantian membaca soal yang diperoleh dengan keras kepada teman – teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut di jawab oleh pasangan – pasangan lain” suprijono (2010).

2. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *index card match*

Kelebihan model *index card match* dalah sebagai berikut :

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.

- e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain. (Kholida Rambe 2018)

Kelemahan model Indec card match adalah sebagai berikut :

- a. Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan prestasi
- b. Guru harus meluangkan waktu yang lebih
- c. Lama untuk membuat persiapan
- d. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas
- f. Menuntut sifat tertentu dari peserta didik atau kecenderungan untuk berkerja sama dalam menyelesaikan masalah. (Kholida Rambe 2018)

2.2 Karakteristik Pembelajaran IPA

Pendidikan IPA mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar dan berperan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 2 tahun 1989 Pasal 37 ayat 3 dalam Poedjiadi menyatakan bahwa “pengantar IPA (sains) dan teknologi merupakan bahan yang harus dikaji sejak siswa belajar pada tingkat pendidikan dasar”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan pada tingkat pendidikan dasar serta harus ditekuni dan dikuasai oleh siswa, karena sains (IPA) merupakan fondasi teknologi. (Karakteristik IPA, 2015)

Tema tiga memuat dua kompetensi dasar yakni KD 3.8 memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam dan

lingkungannya dan KD 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber dsys alam Bersama orang – orang di lingkungannya.

Subtema satu berisi pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat. Subtema dua membahas Bagian tumbuh – tumbuhannya dan fungsinya. (Puspitawati, Oktazella Ayu, 2017)

2.3 Hakikat Hasil Belajar Siswa

2.3.1 Pengertian Belajar

Dalam KBBI mengatakan bahwa “ Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman”..(Mendikbud,2007) Hamalik menjelaskan bahwa “ Belajar merupakan suatu prose kegiatan, dan bukuan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami pembelajaran. Belajar bukan suatu tujuan. (Iskandar Hamalik, 2012) tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan Usman mengatakan bahwa “ Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu satudengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.(User Usman,2000) Menurut Ibnu khaldun dalam (Sulaiman, fathiyah Hasan) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses mentransformasikan nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman untuk dapat mempertahankan ekstensi manusia dalam peradaban masyarakat.(Abdul Majid,2012)

Hasil belajar merupakan penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam menguasai

materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Menurut Ngalim hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Sementara itu Subrata mendefinisikan bahwa “ Belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pokoknya adalah didapkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan”.(Subrata Surya, 1995) Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari suatu pengalaman baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

2.3.2 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Menurut Ngalim hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan

siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.(Fadhilaturahmi,2017)

Purwanto mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.(Ngalim Purwanto, 2002)Anni mengemukakan bahwa “ Hasil belajar adalah salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.(Tri Chatrina,2004) Hamalik menyatakan bahwa “Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.(Hamalik,2007)

Menurut Dimayanti dan Sudjiono “Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dari pengertian ini tampak bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang harus dicapai oleh seorang siswa dalam

menempuh pendidikan. (Dimiyanti dan Mudhiono,2006)Dahar mengemukakan bahwa “Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan-kemampuan (*capabiliti*).

Gagne menyatakan bahwa ada lima kemampuan yang ditinjau dari segi hasil yang diharapkan lima kemampuan. Ditinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajaran atau intruksi, kemampuan-kemampuan itu perlu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karen kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini beda-beda.(Ratna Wilis Dahar,1989)

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli, maka dapat dikatakan hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang di tetapkan.

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu:

1. Informasi verbal (*Verbal Information*).

Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.

2. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*).

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.

3. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*)

Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*) mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

4. Sikap (*Attitudes*)

Sikap (*Attitudes*) ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.

5. Keterampilan Motorik

Keterampilan Motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan. (Asep Herry, 2011)

Menurut Nana Sujana sebagaimana dikutip oleh Kunandar “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes tertulis, tes lisan maupun perbuatan”. (Kunandar, 2011) Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional”. (Abdurrahman Mulyono, 1999)

Berdasarkan beberapa teori di atas menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (*cognitif domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu

seperti aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psycomotor domain*) yang melekat pada setiap diri individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Slameto mengemukakan bahwa "faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu terdiri dari Faktor internal yaitu Faktor jasmaniah, Faktor psikologis dan Faktor eksternal terdiri dari Faktor keluarga, Faktor sekolah dan Faktor masyarakat. (Slameto, 2003)

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu faktor internal terdiri Aspek fisiologis, Aspek psikologis dan Faktor eksternal meliputi Faktor lingkungan sosial dan Faktor lingkungan nonsosial. (Syah Muhibbin, 2019)

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan model yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di SD 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. (Nana Sudjana, 2001)

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal: (Muh Alisuf Sabri, 2010)

Faktor internal siswa

- a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran
- b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimilikinya

Faktor-faktor eksternal siswa

- a. Faktor lingkungan siswa, faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam sekitar atau non sosial seperti keadaan

suhu, kelembapan udara, waktu, letak dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- b. Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tinggi rendahnya hasil belajar siswa yang dicapai oleh seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berhubungan antara satu sama lain. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Slameto, 1991)

Adapun factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa. Faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tidak terlepas dari aspek fisiologis dan psikologis. Aspek psikologis misalnya kesehatan tubuh. Sedangkan aspek psikologis adalah:

1. Kemampuan untuk menunjang prestasi belajar siswa yaitu meliputi, intelektual/intelejensi, emosional, sosial, bakat, dan motorik.
2. Motivasi belajar siswa merupakan keinginan/dorongan untuk berbuat atau belajar. Motivasi meliputi dua hal, yaitu: mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari. Motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan (menimbulkan kekuatan pada individu, memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu), mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial seperti keluarga, guru, teman-teman sekolah, tetangga, masyarakat dan lain-lain dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa. Sifat orang tua dapat membawa dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa. Kelalaian orang tua dalam memerhatikan kegiatan anak dapat berefek buruk menyebabkan anak malas belajar dan berperilaku menyimpang. Sedangkan faktor yang termasuk lingkungan nonsosial yaitu: gedung sekolah, letak rumah, alat-alat belajar, cuaca dan waktu untuk belajar.

2.4 Penelitian Relevan

Sepanjang pengetahuan peneliti telah ada beberapa peneliti sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan peneliti ini. Diantara penelitian tersebut akan dikemukakan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mas'udah program studi PAI, peneliti menyatakan bahwa upaya meningkatkan kemampuan baca tulis Al-Qur'an melalui model *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam baca tulis Al-Qur'an. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang diperoleh yakni pada pra siklus hasil yang di dapat sebesar 18,18 %, siklus I sebesar 40,90 %, pada siklus II sebesar 72,72% dan pada siklus III meningkat menjadi 95,45%. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penerapan model *Index Card Match* berhasil dilaksanakan. (Mas'udah, 2011)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mas'udah terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sekarang ini yaitu penelitian ini lebih terfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh Mas'udah adalah sama yaitu berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu, adapun perbedaannya terletak pada tempat penelitian yakni penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Tabanggele, sedangkan penelitian Mas'udah dilaksanakan di RA Muslimat NU Angin-Angin Buko Wedung, Demak serta mata pelajaran yang berbeda. Adapun persamaannya adalah

terdapat pada model yang digunakan yakni model pembelajaran *IndexCard Match*

2. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rita Jahara program studi PAI pada tahun 2017 yang berjudul: *Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Model Index Card Match Pada Siswa Kelas IV SDN Ladianta Kabupaten Konawe Kepulauan* mengatakan bahwa penerapan model *index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa dalam setiap siklus. Pada siklus I, memperoleh nilai 60% dan siklus II meningkat menjadi 85%. Ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan sehingga dapat dinyatakan bahwa model *Index Card Match* ini berhasil dilaksanakan. (Rita Jahara, 2017)

Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rita Jahara dengan persamaan penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Peneliti di atas menggunakan subjek kelas IV dengan mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan subjek kelas IV dengan mata pelajaran IPA. Kemudian, perbedaan selanjutnya terletak pada tempat penelitian. Tempat penelitian yang dilakukan pada peneliti di atas adalah di *SDN Ladianta Kabupaten Konawe Kepulauan*. Sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang adalah di SD Negeri Tabanggele.

2.5 Kerangka Pikir

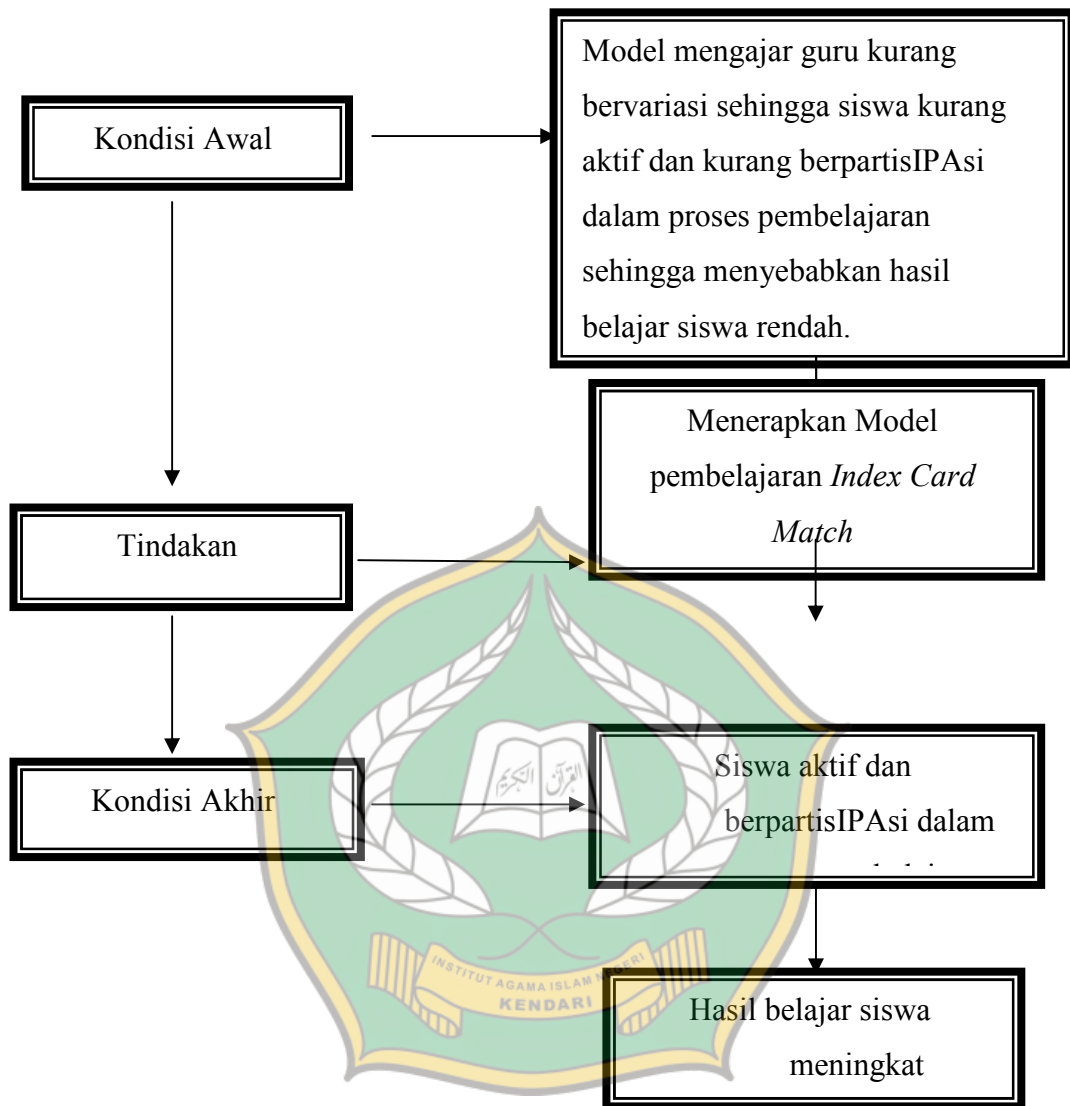
Guru merupakan faktor kunci dalam pembelajaran. Tindakan dapat dipungkiri bahwa guru memegang peran penting dalam mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar di kelas. Demikian itu karena guru lah yang merencanakan, melaksanakan, sekaligus juga mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Seorang guru dalam memilih model mengajar sangat penting dan menentukan efektif tidaknya proses pembelajaran di kelas. Penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana ruang kelas sehingga pembelajaran tampak menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Nuansa pembelajaran yang menarik dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih berkesan dan membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran dengan mudah. Karena itu, sangat penting bagi guru untuk mempertimbangkan segala aspek kelebihan dan kekurangan dari model tertentu sebelum diterapkan. Aspek-aspek penting yang perlu dipertimbangkan antara lain adalah relevansi model dengan materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, kompetensi yang ingin dikembangkan, dan tidak kalah pentingnya adalah tingkat perkembangan siswa.

Pada siswa sekolah dasar kecenderungan untuk bermain sangat dominan dan mewarnai seluruh aktivitas dalam keseharian mereka. Karena itu, pembelajaran harus dirancang dalam nuansa permainan yang mendidik, sehingga siswa dapat belajar dengan perasaan senang, ceria, dan tanpa beban.

Dalam konteks inilah, penggunaan model *Index Card Match* dalam pembelajaran di pandang relevan sebagai salah satu model pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Index Card Match* merupakan salah satu model yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif melalui permainan menjodohkan kartu. Penggunaan model *Index Card Match* dapat menciptakan nuansa pembelajaran terasa seperti permainan, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang ceria, senang, dan tanpa beban. Nuansa pembelajaran yang demikian itu dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, meningkatkan peran serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman materi pelajaran. Pada akhirnya, hasil belajar siswa akan dapat ditingkatkan.





Gambar 2.1 Kerangka pikir

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan definisi operasional yang dikemukakan diatas maka penulis menuliskan hipotesisnya sebagai jawaban yang bersifat sementara, adapun hipotesisnya yaitu “Dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri Tabanggele Kec. Anggalomoare Kab. Konawe Dapat meningkatkan hasil belajar IPA”.