



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* BERBANTUAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Fenny Tanalinal Khasna<sup>1\*</sup>, Thomas Beby Atson<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Kupang, Kupang, Indonesia

Email : [fennytanalinal@gmail.com](mailto:fennytanalinal@gmail.com)

Submitted: 3 September 2025

Accepted: 13 Oktober 2025

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Index Card Match*. Peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Siuf yang berjumlah 10 orang terdiri dari 2 laki-laki dan 8 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan angket dan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi yang terdiri dari observasi guru, observasi peserta didik, dan lembar tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari presentase pada siklus I dari 10 peserta didik yang dikatakan tuntas atau yang mencapai KKTP pada siklus I yaitu sebesar 40% dan yang tidak mencapai KKTP pada siklus I sebesar 60% dengan rata-rata 54%. Pada siklus II dari 10 peserta didik yang dikatakan tuntas atau mencapai KKTP pada siklus II yaitu memperoleh skor presentase ketuntasan sebesar 80% dan yang tidak mencapai KKTP pada siklus II yaitu memperoleh skor presentase ketuntasan sebesar 20% dengan rata-rata perolehan skor pada siklus II yaitu 73%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkat dikelas IVUPTD SD Negeri Siuf.

**Kata Kunci** : Model Index Card Match, Media Diorama, Hasil Belajar

## **IMPLEMENTATION OF THE INDEX CARD MATCH LEARNING MODEL USING DIORAMA MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students in the science subject based on their priorities through the Index Card Match learning model. This research is a classroom action research. The research subjects were fourth-grade students of Siuf Public Elementary School, consisting of 2 boys and 8 girls. The data collection techniques used in this study are tests, observations, questionnaires and documentation, while the data collection techniques used are observation sheets consisting of teacher, observations student observations and learning outcome test sheets. The results of the study show an increase in student learning outcomes that can be seen from the percentage in cycle I of 10 students who are said to have completed or achieved KKTP in cycle I, namely obtaining a percentage score of 40% and those who did not achieve KKTP in cycle I score of 60% with an average of 54%. In cycle II of 10 students who are said to have completed or achieved KKTP in cycle II, score of 80% and those who did not achieve KKTP in cycle II, namely obtaining a percentage score of 20% with an average score in cycle II, namely 73%. Based on the results of this study, it can be concluded that the improvement in students' learning outcomes using the Index Card Match learning model on the material "I and my needs" can be increased in class IV of UPTD SD Negeri Siuf.

**Keywords:** Index Card Match Model, Diorama Media, Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan atau integral dari pengembangan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan adalah bagian yang sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu Negara (Muflihah, 2021). Pendidikan memiliki peranan dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga global dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin rumit persaingannya (Wiliandani et al., 2022). Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung pada kualitas pendidikan. Dimana tujuan Pendidikan di Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan ketakwaan manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk itu diperlukan upaya serius dari seluruh penyelenggara pendidikan di Indonesia (Sugiharti, 2020). Tujuan pendidikan di Indonesia sangat berkaitan erat dengan kurikulum, dimana kurikulum berfungsi sebagai landasan utama dan pedoman dalam pendidikan

Kurikulum dijadikan sebagai suatu rencana yang disusun untuk mengatur proses pembelajaran dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta para guru (Barlian et al., 2022). Kurikulum direncanakan terlebih dahulu agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis. Kurikulum berfungsi sebagai panduan atau referensi untuk melakukan pembelajaran di sekolah. Namun seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan. Perkembangan kurikulum secara berkala dikembangkan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perkembangan zaman (Isa et al., 2022). Untuk mengatur sistem pendidikan saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat anak sejak dini. Kurikulum ini berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Letasado et al., 2024). Kurikulum merdeka dirancang untuk mengubah sistem pendidikan di Indonesia untuk mencegah perubahan dan kemajuan Negara agar dapat menyesuaikan diri dengan zaman (Khasna & Fatmawati, 2023). Konsep belajar bebas ini kemudian dapat diterima mengingat visi misi pendidikan di Indonesia agar kedepannya menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing.

Dalam Kurikulum Merdeka ada berbagai pembelajaran yang harus di ajarkan dan dipelajari oleh peserta didik salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS. Program pendidikan terpadu IPAS membantu peserta didik belajar berpikir logis dan kritis (Angga et al., 2022). IPAS dirancang dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik. Tujuan pembelajaran IPA dalam kurikulum independen dan IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan keterampilan serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu (Maiata & Sunimbar, 2024). Peserta didik merasa pembelajaran IPAS menyenangkan dan mudah dipahami di Sekolah Dasar karena materinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan mencapai hasil belajar yang diinginkan dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan jika pelajaran dilakukan dengan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bulan agustus 2024 dengan wali kelas IV di UPTD SD Negeri Siuf bahwa sekitar 60% peserta didik memandang IPAS sebagai

mata pelajaran yang sulit dan merasa takut untuk menjawab soal di depan kelas. Kesulitan yang dialami peserta didik menandakan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai konsep dasar dari materi yang disampaikan sehingga kepercayaan diri dalam mata pelajaran IPAS cenderung rendah. Situasi ini muncul sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif dalam merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Pelaksanaan pembelajaran IPAS hanya mengandalkan teori yang ada di buku saja tanpa adanya aktivitas praktis, sehingga hasil belajar dan motivasi siswa terbilang cukup rendah. Untuk itu, model dan media yang dapat memudahkan siswa memahami konsep materi serta mendorong tingkat partisipasi siswa sangat diperlukan. Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Diorama.

Model Index Card Match adalah model pembelajaran yang bisa membantu peserta didik belajar fokus dan meningkatkan mental peserta didik untuk bertanya ketika belum memahami materi Aku dan Kebutuhanku (Nasution et al., 2017). Model pembelajaran Index Card Match merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan pasangannya (Maiata & Sunimbar, 2024). Sedangkan menurut (Hasanah et al., 2025) mengatakan bahwa model pembelajaran Index Card Match (mencari pasangan kartu) adalah salah satu model pembelajaran menyenangkan yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match peserta didik tidak hanya menerima materi secara teori saja tetapi peserta didik juga dapat melihat langsung contoh materi kebutuhan sehari-hari melalui media pembelajaran yaitu media diorama.

Media diorama adalah jenis media yang tidak memiliki proyeksi dan mengambil tiga dimensi sebagai replica dari tampilan visual, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat (Abdulah et al., 2025). Sejalan dengan itu menurut (Amalia et al., 2018) media diorama adalah media berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui penglihatan dan biasanya terletak di atas lukisan latar. Media diorama memiliki kemampuan untuk menyalin benda nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media diorama peserta didik dibantu untuk melihat materi yang sedang dipelajari sehingga tingkat pemahaman peserta didik dapat meningkat. Media diorama adalah alat atau perantara untuk menyampaikan pesan tiga dimensi kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya mempraktekan materi lewat model pembelajaran Index Card Match tetapi peserta didik juga dapat melihat secara langsung materi yang sedang dipelajari melalui media diorama. Melalui media diorama hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2017) menyatakan bahwa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan 75%. Pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas belajar mencapai 21 orang, sedangkan yang belum tuntas hanya 9 orang dengan presentase keberhasilan 77,77%. Hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA meningkat melalui penerapan model pembelajaran Index Card Match dari pra siklus sampai tindakan siklus II mencapai 9,16%.

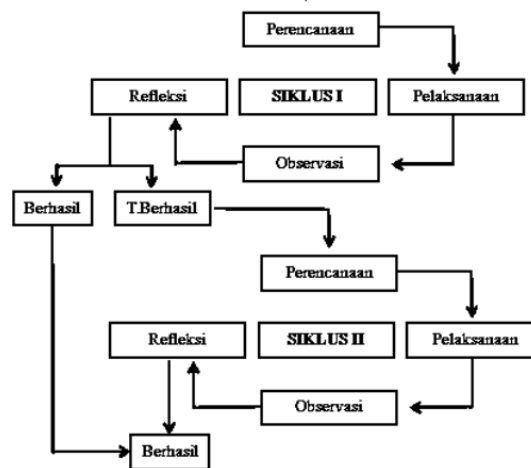
Penelitian yang telah dilakukan oleh (Amalia et al., 2018) yang menunjukkan bahwa Uji coba perluas di lakukan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo dengan

respon siswa 92% dan respon guru sebesar 87,5% dari analisis tersebut dapat disimpulkan media diorama layak digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan masalah yang terurai pada latar belakang diatas, melalui penerapan model pembelajaran Index Card Match media diorama diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi IPAS dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Topik A Aku Dan Kebutuhanku Di Kelas IV UPTD SD Negeri Siuf Tahun Ajaran 2024/2025.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur dalam penelitian ini berbentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan, Skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas disajikan dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas**

Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan Media Diorama pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Siuf Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek yang terdapat pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Siuf dengan jumlah 10 siswa dengan rincian 2 laki-laki dan 8 perempuan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April tahun 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mengumpulkan informasi melalui tes dan observasi. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi format penilaian yang telah disiapkan sebelumnya untuk mengetahui aktivitas subjek penelitian. Teknik tes digunakan untuk mengumpul data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrumen lembar tes hasil belajar yang dibagikan kepada peserta didik. Sumber data penelitian akan diperoleh secara langsung dari respon subjek penelitian. Analisis data dilakukan untuk memperkirakan apakah semua aspek pembelajaran yang terlibat di dalamnya sudah sesuai dengan kapasitas. Adapun teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis deskriptif persentase. Setelah mendapat hasil perhitungan aktivitas dari setiap peserta didik, langkah berikutnya menghitung aktivitas peserta didik secara keseluruhan. Perhitungan ini dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas peserta didik di kelas. Untuk menghitung persentase rata-rata aktivitas peserta didik di kelas dilakukan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase nilai rata-rata SK} = \frac{\sum \text{SK}}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum \text{SK}$  = Jumlah skor aktivitas peserta didik

N = Jumlah peserta didi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada beberapa tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap a) perencanaan, tahap perencanaan dalam penyusunan perangkat dan instrument pembelajaran sesuai dengan model index card match dan menyiapkan lembar aktivitas guru dan peserta didik; b) pelaksanaan, tahap pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 26-27 April 2025. Pada proses ini, peneliti berperan sebagai guru untuk mengajar dan proses pembelajaran berpedoman pada perangkat pembelajaran yang telah disiapkan; c) Observasi, Pada tahap observasi yang dilakukan menggunakan format yang telah disusun, dalam kegiatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru sebagai observer.

- 1) Hasil obsevasi Aktivitas guru dan peserta didik : Observasi atau pengamatan pada siklus I dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model Index Card Match berbantuan Media Diorama yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Berikut hasil data observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus I dapat disajikan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Observai Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I**

No	Hasil Observasi Aktivitas Guru	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1	Pertemuan 1	70%	71,11%	Cukup Baik
2	Pertemuan 2	72,22%		
No	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1	Pertemuan 1	52,72%	53,63%	Kurang Baik
2	Pertemuan 2	54,54%		

Observasi aktivitas guru mendapatkan kriteria cukup baik dengan presentase rata-rata 71,11% mendapatkan kriteria cukup baik dan aktivitas peserta didik dengan presentase rata-rata 52% mendapatkan kriteria kurang baik. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru masih kurang mengaktifkan kegiatan belajar sehingga banyak peserta didik yang sibuk dengan urusannya sendiri, kurang aktif bertanya kepada guru dan kurang berani menunjukkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

- 2) Hasil Tes Belajar Peserta Didik : Hasil tes belajar peserta didik pada Siklus I yang diukur setelah menerapkan model index card match berbantuan media diorama, menunjukkan hasil belajar peserta didik yang dicapai dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

**Tabel 2. Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 1**

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Hasil Belajar	40%	60%	54%

Berdasarkan hasil tes peserta didik yang dilaksanakan pada siklus 1, maka peserta didik yang tuntas adalah 4 orang anak dengan presentase ketuntasan 40%, sedangkan peserta

didik yang tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan presentase ketuntasan 60%. Dengan rata-rata 54%.

Adapun refleksi siklus 1, Kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran index card match berlangsung dengan efektif. Penyusunan perangkat dan instrumen pembelajaran sudah di validasi oleh dua validator tetapi praktiknya kurang efektif. Sehingga timbul beberapa persoalan dari cara penggunaan model pada tahap pertama yang telah dilaksanakan pemahaman pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar masih kurang aktif dalam hal bertanya, tidak melakukan kerja sama dalam kewajiban yang sudah diberikan, karna perlu menyesuaikan dengan model yang diterapkan. Ada muncul permasalahan dalam melaksanakan kegiatan ini sehingga akan ada perubahan dilaksanakan pada tahap selanjutnya sebagai berikut: a) Guru memperingatkan pada pertemuan berikutnya harus ada persiapan sebelum memulai pembelajaran berlangsung; b) Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam bertanya.

## Hasil Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I, ada beberapa kesalahan yang akan diperbaiki pada siklus II ini dengan tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Pada tahap a) perencanaan, siklus II peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu mempersiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran. Memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II. b) Tahap pelaksanaan, Pada kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara menerapkan model pembelajaran, kegiatan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II ini untuk memperbaiki kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang berpedoman pada perangkat dan instrument pembelajaran siklus I. c) Observasi: Berdasarkan observasi pada pelaksanaan siklus II kegiatan pembelajaran, selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan model Index Card Match berbantuan media diorama. Kegiatan observasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi Aktivitas guru dan peserta didik : Observasi atau pengamatan pada siklus I dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model Index Card Match berbantuan media diorama yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Berikut hasil data observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus I dapat disajikan pada tabel 3 berikut:

<b>Tabel 3. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Peserta Didik Siklus II</b>				
No	Hasil Observasi Aktivitas Guru	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1	Pertemuan 1	90%	91,11%	Sangat baik
2	Pertemuan 2	92,22%		
No	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1	Pertemuan 1	90,90%	92,72%	Sangat Baik
2	Pertemuan 2	94,54%		

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada siklus pada siklus II mendapatkan skor sangat baik dengan perolehan presentase pada aktivitas guru nilai rata-rata 91,11 dan presentase pada aktivitas peserta didik dengan nilai rata-rata 92,72 dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II mengalami peningkatan karena penelitian



memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I.

- 2) Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II: Dari hasil tes s terakhir siklus II peserta didik yang telah dilaksanakan maka ketuntasan hasil tes akhir siswa sangat baik, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4. berikut ini:

**Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata
Hasil Belajar	80%	20%	73%

Tabel di atas jumlah peserta didik kelas IV tuntas 80%, dengan total nilai tertinggi adalah 100, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas memiliki presentase 20%. Kriteria ketuntasan minimal nilai kognitif yang dicapai peserta didik adalah 75. berdasarkan indikator ketercapaian yang ditetapkan yaitu 75% maka dapat dikatakan bahwa siklus II untuk ketercapaian nilai kognitif peserta didik sudah tercapai, sehingga tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

- 3) Angket Respon Peserta Didik Terhadap Model Index Card Match Berbantuan Media Diorama. Hasil analisis angket respon peserta didik pada setiap aspek kelas dapat disajikan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Angket Respon Peserta Didik**

N0	Respon	Presentase Respon
1	Tidak Setuju	10%
2	Setuju	90%

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa dari 2 aspek respon jawaban peserta didik yang ditanyakan pada kelas, semua aspek mendapatkan respon dengan kategori sangat setuju sebesar 90% sedangkan respon yang tidak setuju sebesar 10%.

Adapun refleksi siklus II, Dari Observasi pada siklus II saat pembelajaran dilaksanakan, tahap yang dilaksanakan berjalan secara efektif dari tahap sebelumnya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah tersusun berdasarkan pedoman yang sudah disusun sebelumnya. peserta didik sangat antusias dan aktif saat mengikuti pembelajaran, ini terlihat ketika mereka berpartisipasi dalam dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui model *Index Card Match* berbantuan media diorama.

## Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti tindakan kelas (PTK) peneliti ini dilakukan dengan dua siklus. Peneliti tindakan kelas ini dilakukan dari siklus pertama, pada siklus pertama sudah diketahui tingkat keberhasilannya dan juga kesalahan dari tindakan tersebut yang dilakukan di siklus I bahwa hasil peneliti harus melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu melakukan tindakan pada siklus II.

Hasil observasi pada aktivitas guru pada siklus I memperoleh presentase 71,11% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 91,11%. Berdasarkan hasil observasi guru siklus I terdapat beberapa kekurangan seperti belum menguasai materi pembelajaran, belum mampu mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik, dan guru juga belum maksimal memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik sehingga peserta didik kurang bersemangat.

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh presentase 53,63% dan Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 92,72%. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan berdasarkan refleksi siklus I seperti guru harus memotivasi peserta didik untuk aktif

dalam proses pembelajaran dengan materi bimbingan dan pengarahan, guru akan lebih banyak memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik. Menurut Meisal (2019) peningkatan yang terjadi ini menunjukkan bahwa guru lebih meningkatkan kinerjanya dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. peningkatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dari siklus I dan siklus II dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Suriani (2017), peningkatan hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran ditandai dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan hasil observasi selama tindakan kelas berlangsung.

Peningkatan dalam penelitian ini dapat dilihat dari data yang di peroleh yaitu tes akhir pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang yang tuntas dengan presentase 40% meningkat pada siklus II menjadi 8 peserta didik yang tuntas dengan presentase 80% dan siklus I terdapat 6 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 60% dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung ada sebagian peserta didik yang ramai sendiri pada saat guru memberikan penjelasan, kemudian pada siklus II peserta didik yang tidak tuntas menurun menjadi 2 peserta didik dengan presentase 20%. dari hasil tersebut terlihat mengalami peningkatan dengan model pembelajaran Index Card Match. Lebih lanjut (Trianto, 2011) berpendapat guru juga telah memberikan penguatan dan pesan moral diakhir pembelajaran. Adanya penguatan ini tentunya dapat membantu peserta didik membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman. Model Index Card Match adalah model pembelajaran yang bisa membantu peserta didik belajar fokus dan meningkatkan mental peserta didik untuk bertanya ketika belum memahami materi Aku dan Kebutuhanku. Model pembelajaran Index Card Match merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan pasangannya (Anggraini, 2022).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran index card match berbantuan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Pada siklus I yang tidak tuntas dengan presentase 60% dan yang tuntas dengan presentase 40%, sedangkan siklus II yang tidak tuntas dengan presentase 20% dan yang tuntas dengan presentase 80%. Penerapan model ini juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas guru dari siklus I dengan presentase rata-rata 71,11% dan siklus II dengan presentase rata-rata 91,11%. Sedangkan aktivitas peserta didik dari siklus I dengan presentase rata-rata 53,63% dan siklus II dengan presentase rata-rata 92,72%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, A. N., Dhae, V. A., Bhaya, M. C., & Demu, F. Y. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sdk Detumbawa Kelas 5*. 2(3), 731–738.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185.



- <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Barlian, U. C., Soleka, S., & Rahayu, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Journal of Educational and Language Research.
- Hasanah, M., Praptiningsih, P., & Sugiyat, S. (2025). The Effectiveness of the Index Card Match Learning Model in Improving Mathematics Learning Outcomes on Plane Figures. *FONDATIA*, 9(3), 673–690. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5893>
- Isa, I., Asrori, M., & Muharini, R. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9947–9957. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4175>
- Khasna, F. T., & Fatmawati, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Model P3e Berorientasi Metode Eksperimen Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Dan Critical Thinking Skills Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 557–568. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1190>
- Letasado, M. R., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2024). Analisis Perspektif Kurikulum Merdeka Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Di Daerah 3T. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 2(3), 250–255. <https://doi.org/10.51494/mpf.v2i3.1642>
- Maiata, Y. & Sunimbar. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Index Card Match Berbantuan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab 5 Topik B Kelas IV SD Negeri Bertingkat Naikoten Kupang Tahun Ajaran 2023/2024. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 2(3), 273–278. <https://doi.org/10.51494/mpf.v2i3.1691>
- Muflihah, A. (2021). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika*. 2(1), 152–160.
- Nasution, N. E. A., Harsono, T., Rizka, C., & Almeda, R. (2017). The Effect of Index Card Match Model on Students Learning Outcomes and Activity in Ecosystem Topic for Grade X SMA N 8 Medan. *Journal of Education and Practice*, 8(33).
- Sugiharti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Wiliandani, A. M., Wiyono, B. B., & Sobri, A. Y. (2022). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 4(3), 132–142.