

**PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR TEMATIK PADA SISWA KELAS V
SDN 3 PONGO KABUPATEN WAKATOBI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

DINI ARIANI
19010104099

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI
KENDARI**

2023



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga, Kendari Sulawesi Tenggara
Telp/Fax. (0401) 3193710/ 3193710
email : iainkendari@yahoo.co.id website : http://iainkendari.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan Judul "Penerapan Strategi Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi" yang ditulis oleh DINI ARIANI NIM. 19010104099 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari, telah diuji dan dipresentasikan dalam Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 14 November 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar (S.Pd).

Dewan Penguji Skripsi

Ketua : Aliwar S.Ag, M. Pd (.....)

Sekretaris : La Ode Anhusadar S.Pd.I, M.Pd (.....)

Anggota1 : Raehang S. Ag, M. Pd.I, (.....)

Anggota2 : Dr. La Hadisi S. Ag, M. Pd. I, (.....)

Kendari, 15 November 2023
Dekan


Dr. Imelda Wahyuni S.S, M.Pd.I
NIP. 198002272005012006

Visi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) :

"Menghasilkan Tenaga Pendidik di bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang Berkualitas, Berkepribadian Islami dan Berwawasan Transdisipliner pada Tahun 2025"



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga-Kota Kendari
Telp/Faximili (0401) 3193710 E-Mail.iainkendari@yahoo.co.id
Website.<http://iainkendari.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Strategi *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi”** yang disusun oleh saudari **Dini Ariani, Nim. 19010104099**, Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, sudah dikonsultasikan dan disetujui oleh pembimbing I dan pembimbing II dengan beberapa perbaikan, selanjutnya siap diajukan dalam ujian seminar Skripsi. Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Kendari, Oktober 2023

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Aliwar S. Ag, M. Pd
NIP.197312312000031038

La Ode Anhusadar S. Pd. I, M. Pd
NIP.20160101019

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa segala informasi dalam skripsi berjudul “Penerapan Strategi *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Hail Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Waktobi” di bawah bimbingan bapak Aliwar S.Ag, M.Pd dan bapak La Ode Anhusadar S.Pd. I, M.Pd telah diperoleh dan disajikan sesuai dengan peraturan akademik dan kode etik IAIN Kendari. Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah disebutkan di dalam daftar pustaka. Dengan penuh kesadaran saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Jika kemudian hari terbukti skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiasi, dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Kendari, 17 November 2023

Penulis



Dini Ariani

NIM. 19010104099

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Agama Islam Negeri Kendari, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Ariani
NIM : 19010104099
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

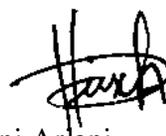
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Kendari **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Penerapan Strategi *Index Card Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Kendari berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Kendari
Pada Tanggal : 17 November 2023
Yang menyatakan



Dini Ariani
NIM. 19010104099

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senantiasa kita panjatkan atas kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada seluruh manusia yang ada di muka bumi. Sholwat serta salam kami haturkan kepada baginda Rasulullah SAW, sebagai tokoh revolusioner yang telah merubah tatanan kehidupan dari kejahiliyaan menjadi hikmah dan tentram.

Rasa syukur tiada terkira bagi penulis yang telah menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahawa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan terkhusus kepada orang tuaku tercinta, Bapak Almarhum Hadin dan Ibu saya Nur Ayani yang sangat mendukung, sabar, dan memberikan dedikasi, motivasi serta doa paling tulus sehingga bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan memberikan dukungan baik moril, material yang telah banyak dikorbankan untuk saya.

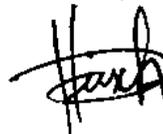
Dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan termia kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Husain Insawan, M.Ag. selaku Rektor IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan yang mendukung penyelesaian skripsi penulis.
2. Dr. Imelda Wahyuni, S.S, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan.
3. Karim M.Hum, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu mendukung dan memberikan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Aliwar S.Ag, M.Pd dan La Ode Anhusadar S.Pd.I, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan selalu memberikan masukan dan saran untuk kelancaran penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dimana telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Raehang S.Ag dan Dr. La Hadisi S.Ag, M.Pd.I, selaku dewan penguji yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran, kritikan, memberikkan saran dan masukkan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Nirmayanti S.Pd.SD, dan Sarman Ramli S.Pd., Gr, selaku Kepala Sekolah dan wali kelas V SD Negeri 3 Pongo yang telah memberikan waktu dan fasilitas kepada peneliti selama melakukan penelitian.
7. Kepada seluruh Dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang ramah dan cekatan dalam melayani setiap keluhan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dr. Moh. Safrudin, S.Ag. M.Pd.I, sebagai kepala perpustakaan IAIN Kendari dan seluruh staf perpustakaan yang telah berkenan memberikan pelayanan kepada penulis berupa buku-buku atau sumber yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.
9. Kepada Sahabat saya terkhusus Rezka, Yati, Dewi, Nesa, Anna, Wiwin, dan Kepada rekan seperjuanganku PGMI angkatan 2019, yang selalu setia memberikan motivasi, dan dukungan, serta telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga bantuan dari berbagai upaya yang telah disumbangkan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal di sisi Allah SWT dan tetap mendapat lindungan-Nya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Akhirnya penulis memohon ampunan kepada Allah SWT atas segala khilaf baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Kendari, 24 Oktober 2023



DINI ARIANI

NIM: 19010104099

ABSTRAK

DINI ARIANI. NIM. 19010104099. PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PADA SISWA KELAS V SDN 3 PONGO KABUPATEN WAKATOBI. Dibimbingi Oleh: Aliwar, S.Ag, M.Pd dan La Ode Anhusadar, S.Pd.I, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar tematik melalui strategi *Index Card Match* Pada Siswa Kelas V SDN 3 PONGO. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 PONGO pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 21. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus yang masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil pembelajaran tematik dengan menggunakan strategi *Index Card Match* pada siswa kelas V SDN 3 PONGO. Adapun hasil pembelajaran tematik sebelum tindakan dengan presentase 28,57% dengan nilai rata-rata 60,23. Pada siklus I pertemuan pertama hasil aktivitas guru mencapai 48,33%, dan Aktivitas siswa 50,33%. Pertemuan kedua siklus I Aktivitas guru mencapai 53,33%, dan Aktivitas siswa 43,33%, adapun hasil pembelajaran tematik setelah tindakan pada siklus I yaitu dengan presentase 52,38% dengan nilai rata-rata 66,66%. Namun pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sehingga dilanjutkan pada siklus II. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama hasil aktivitas guru 93,33%, dan Aktivitas siswa 93,33%. Sedangkan pada siklus II pertemuan kedua aktivitas guru 98,33, dan Aktivitas siswa 95,33%. Adapun hasil pembelajaran tematik yang dicapai pada siklus II yaitu dengan presentase 90,47% dengan nilai rata-rata 82,38%. Pada siklus ke II siswa yang mendapat nilai >70 sebanyak 19 orang dan 2 siswa yang belum mencapai nilai 70, maka dapat dikatakan bahwa menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas V SDN 3 PONGO.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Tematik, Strategi *Index Card Match*

ABSTRACT

DINI ARIANI. NIM. 19010104099. IMPLEMENTATION OF THE INDEX CARD MATCH STRATEGY IN IMPROVING THEMATIC LEARNING OUTCOMES IN CLASS V STUDENTS AT SDN 3 PONGO, WAKATOBI DISTRICT. SUPERVISOR: Aliwar, S.Ag, M.Pd and La Ode Anhusadar, S.Pd.I, M.Pd

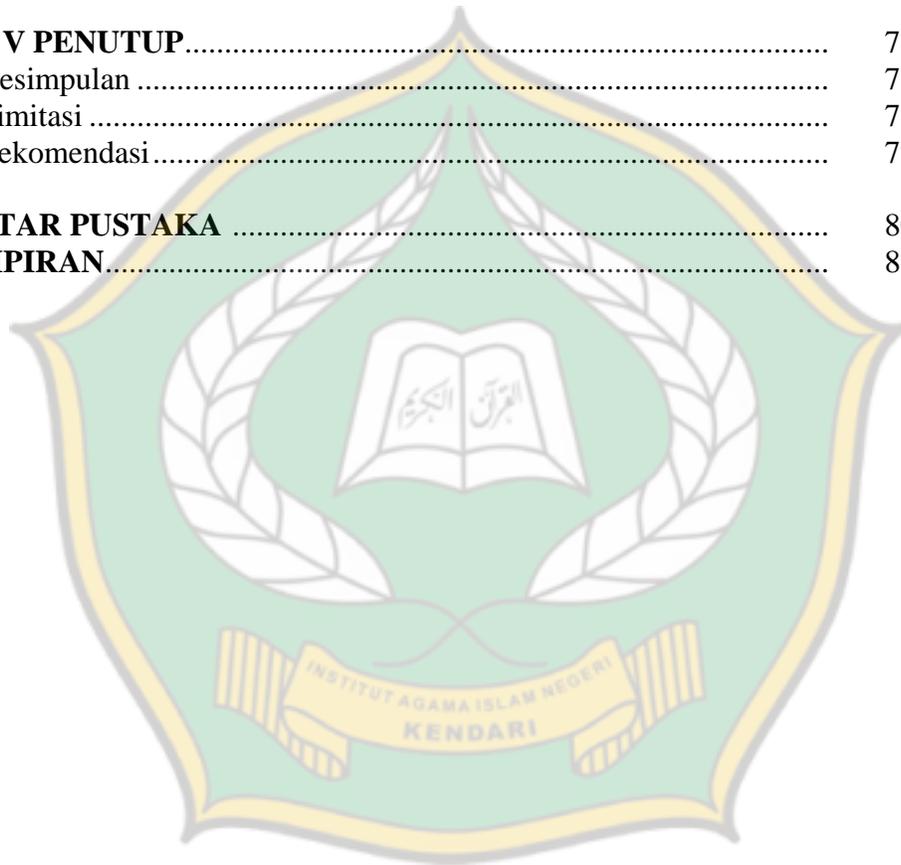
This study aims to determine thematic learning outcomes through the index card match strategy for fifth grade students at SDN 3 PONGO. This research is a class action research (classroom action research) which consists of four stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. The object of this study were 21 grade V students at SDN 3 PONGO in the academic year 2022/2023. This research was conducted in two cycles, each cycle held in two meetings. Based on the results of thematic learning using the Index Card Match strategy for fifth grade students at SDN 3 PONGO. The thematic learning outcomes before action with a percentage of 28.57% with an average value of 60.23. In the first cycle of the first meeting the results of teacher activity reached 48.33%, and 50.33% student activity. The second meeting of cycle I teacher activity reached 53.33%, and student activity 43.33%, while the thematic learning outcomes after the action in cycle I was with a percentage of 52.38% with an average value of 66.66%. However, in cycle I, the success indicator has not yet reached, namely 80%, so it is continued in cycle II. Whereas in cycle II the first meeting the results of teacher activity were 93.33%, and student activities were 93.33%. Whereas in cycle II the second meeting of teacher activity was 98.33, and student activity was 95.33%. The thematic learning outcomes achieved in cycle II are with a percentage of 90.47% with an average value of 82.38%. In the second cycle, there were 19 students who scored > 70 and 2 students who had not reached 70. It can be said that using the Index Card Match strategy can improve thematic learning outcomes for fifth grade students at SDN 3 PONGO.

Keywords: Thematic Learning Outcomes, Index Card Match Strategy

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Strategi <i>Index Card Match</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Index Card Match</i>	8
2.1.2 Langkah-langkah penerapan strategi <i>Index Card Match</i>	10
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Strategi Index Card Match</i>	10
2.2 Hasil Belajar.....	11
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	11
2.2.2 Jenis-jenies Hasil Belajar.....	13
2.3 Pembelajaran Tematik.....	16
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	16
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Teamtik.....	17
2.3.3 Tujuan Pembelajaran Tematik.....	18
2.3.4 Karakteristik Pemeblajaran Tematik.....	19
2.4 Penelitian Relavan.....	22
2.5 Kerangka Pikir.....	24
2.6 Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	29

3.5 Instrumen Penelitian	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
3.8 Indikator Kinerja.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Analisis Data.....	69
4.3 Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Limitasi	78
5.3 Rekomendasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	29
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus.....	40
Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua.....	48
Gambar 4.3 Grafik Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua.....	51
Gambar 4.4 Grafik Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	54
Gambar 4.5 Grafik Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua.....	62
Gambar 4.6 Grafik Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua.....	64
Gambar 4.7 Grafik Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	68
Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Masing-masing Siklus.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Waktu Penelitian.....	25
Tabel 4.1 Data Perolehan Nilai Siswa Sebelum Penerapan Strategi <i>Index Card Match</i>	38
Tabel 4.2 Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus I	46
Tabel 4.3 Data Presentase Pengelolaan Aktivitas Guru Siklus I	48
Tabel 4.4 Data Presentase Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....	49
Tabel 4.5 Data Presentase Pengelolaan Aktivitas Siswa Siklus I.....	45
Tabel 4.6 Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 3 PONGO pada Siklus I.....	52
Tabel 4.7 Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus II.....	61
Tabel 4.8 Data Presentase Pengelolaan Aktivitas Guru pada Siklus II .	62
Tabel 4.9 Data Presentase Hasil Aktivitas Siswa Siklus II.....	58
Tabel 4.10 Data Presentae Pengelolaan Aktivitas Siswa pada Siklus II	63
Tabel 4.11 Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 3 PONGO pada Siklus II.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	84
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan I	86
Lampiran 3 Bahan Ajar Siklus I pertemuan Pertama	90
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan II	92
Lampiran 5 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan Kedua.....	96
Lampiran 6 RPP Siklus II Pertemuan I.....	98
Lampiran 7 Bahan Ajar Siklus II Pertemuan Pertama.....	102
Lampiran 8 RPP Siklus II Pertemuan II	104
Lampiran 9 Bahan Ajar Siklus II Pertemuan Kedua	108
Lampiran 10 Tes Soal Pilihan Ganda Siklus I.....	110
Lampiran 11 Kunci Jawaban Siklus I.....	117
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	118
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	120
Lampiran 14 Tes Soal Pilihan Ganda Siklus II.....	122
Lampiran 15 Kunci Jawaban Siklus II.....	129
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	130
Lampiran 17 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	132
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 19 Foto Dokumentasi	135
Lampiran 20 Media Potongan Kartu Siklus I dan II.....	137
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup	138

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa gagasan pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa dapat aktif mengembangkan pola pikir mereka untuk memiliki kekuatan nilai-nilai agama, kontrol diri, identitas, etika, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan bidang yang terus berkembang dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga bidang pendidikan diperbarui seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan salah satu upaya pembaharuan dalam pendidikan adalah penyelenggaraan pendidikan pada semua jenjang dan penggunaan model pembelajaran (Putra, 2018).

Pembelajaran adalah perubahan kemampuan, sikap atau tingkah laku siswa yang relatif tetap terhadap pengalaman atau pendidikan, dimana belajar terjadi sebagai pengaruh timbal balik antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran dianggap berhasil bila sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental maupun sosial (Rainse, 2012).

Strategi pembelajaran adalah pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan pembelajaran, pengelolaan sumber belajar dan evaluasi, yang seharusnya merupakan rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Suyono, 2014).

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru selama proses pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena pentingnya pendidikan maka timbul beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan atau diajarkan oleh guru, dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, maka peneliti harus merencanakan strategi atau memberikan media kartu, yang mampu membuat siswa tertarik dalam menerima pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah menerapkan strategi *Index Card Match*.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Strategi *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* adalah mencari pasangan kartu, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian pasangan kartu, dimana kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya dan siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Kemudian setelah mendapat pasangan kartu yang dicari siswa diperintahkan secara bergiliran untuk ke depan membacakan pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang telah didapatkan pada pembelajaran tematik yang telah dipelajari.

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, memisahkan topik dalam proses pembelajaran, bersifat fleksibel, hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan

siswa. Dalam pembelajaran tematik, guru harus memiliki strategi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi dan strategi yang dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Pongo, dikelas V menunjukkan bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang terjadi interaksi secara timbal balik antara guru dan siswa, guru kurang bervariasi dalam menerapkan metode pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, proses pembelajaran masih sangat terlihat kurangnya keaktifan dan atensi siswa terhadap kegiatan pembelajaran tersebut, adapun indikator yang terlihat seperti kurangnya keberanian siswa untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal yang diberikan, tidak adanya keberanian siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, tidak adanya kesadaran untuk bertanya terkait materi yang belum mereka pahami dan yang terakhir pada saat guru menjelaskan materi yang diberikan terlihat beberapa siswa tidak fokus memperhatikan materi yang diberikan, mereka lebih suka bermain dengan teman satu bangkunya. Penerapan strategi *index card match* ini sangatlah penting dan akan mempengaruhi keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penelitian memperoleh informasi bahwa ada materi tertentu dalam pembelajaran tematik yang sulit dipahami oleh siswa sehingga pada evaluasi akhir pembelajaran tematik nilai rata-rata siswa dibawah KKM. Sebagaimana yang peneliti temukan pada observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Pongo di kelas V bahwa nilai siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan

oleh pihak sekolah yakni 70. Penulis menemukan dari 21 siswa kelas V SDN 3 Pongo hanya 6 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 60,23 dan 15 siswa yang belum memenuhi KKM. Artinya masih ada sebagian besar siswa yang belum mencapai memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rusmiati Dewi 2019 yang meneliti tentang “Penerapan Strategi *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas III MI Ismaria Al-Qu’aniyyah Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pada penelitian terdahulu di atas dengan yang digunakan peneliti sama-sama menggunakan strategi *index card match*, yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada lokasi dan materi yang diajarkan, dimana pada peneliti terdahulu membahas tentang hasil belajar Akidah Akhlak, sedangkan peneliti membahas tentang hasil belajar tematik pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Berdasarkan keprihatian peneliti akan permasalahan dalam pembelajaran tematik yang terjadi, dimana hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Pongo yang masih rendah serta pentingnya menggunakan strategi *Index Card Match*. Maka peneliti mengambil judul proposal penelitian sebagai berikut **“Penerapan Strategi *Index Card Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik.
- 1.2.2 Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Metode yang diterapkan oleh guru kelas dalam pembelajaran tematik masih kurang bervariasi.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Bagaimana penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo?
- 1.3.2 Apakah menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Untuk mengetahui penerapan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo.

1.4.2 Untuk mengetahui penggunaan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran Ipa dan PPKn pada siswa kelas V SDN 3 Pongo.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1.5.1.1 Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca tentang Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi *Index Card Match* Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo.

1.5.1.2 Memberikan manfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dengan materi, dan strategi yang berbeda demi kemajuan ilmu pengetahuan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Guru, memperbaiki proses pembelajaran tematik di kelas.

1.5.2.2 Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar.

1.5.2.3 Bagi Sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk terus menjalankan pendidikan dilingkungan hidup dilingkungan sekolah dasar.

1.5.2.4 Bagi Penulis, menambah wawasan tentang hasil belajar tematik dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Strategi *Index Card Match* adalah strategi dimana siswa akan diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang telah dibagikan oleh guru kepada siswa, kemudian setelah mendapatkan pasangan kartu mereka diarahkan

secara bergantian membacakan pertanyaan dan jawaban di depan semua siswa.

1.6.2 Hasil Belajar Tematik adalah perolehan nilai hasil evaluasi (tes formatif) berupa tes pilihan ganda yang diberikan disetiap akhir siklus setelah melakukan proses pembelajaran.



BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Strategi *Index Card Match*

2.1.1 Penegertian Strategi *Index Card Match*

Strategi *Index Card Match* adalah mencari pasangan dengan cara mencocokkan kartu index yang telah diberikan oleh guru. Dalam suatu kelas membuat potongan kertas yang berisi soal dan jawaban, kemudian soal dan jawaban tersebut disebarakan keseluruh siswa dan tiap siswa disuruh untuk mencari pasangannya masing-masing yang sesuai.

Strategi *Index Card Match* menurut (Rahayu, 2013) adalah strategi pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis pada temannya. Strategi *index card match* merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu proses pembelajaran untuk menguatkan siswa agar belajar dengan menggunakan berbagai cara atau strategi maupun metode aktif dalam konteks pembelajaran aktif, guru dan siswa sama-sama diberdayakan secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami sendiri kegiatan belajar dan dapat memainkannya.

Index Card Match adalah strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerja sama kelompok kecil dan kemamungkinan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi (Situmorang, 2016).

Index card match merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2012).

Index card match adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2013). Model pembelajaran aktif tipe *index card match* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Jadi, dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Strategi *Index Card Match* adalah strategi yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara menyenangkan. Siswa bekerja sama dan saling membantu unruk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain.

2.1.2 Langkah-langkah Penerapan Strategi *Index Card Match*

Dalam menerapkan strategi *Index Card Match* terdapat Langkah-langkah penerapan strategi *Index Card Match*:

1. Buatalah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi pertanyaan.
4. Pada potongan kertas yang lain, tulis jawaban yang telah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
6. Bagikan kepada setiap siswa satu potong kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang akan dilakukan secara berpasangan, dan sebagian siswa mendapatkan pertanyaan dan sebagian yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk mencari pasangannya. Jika sudah ada yang menemukan pasangannya mintalah memberikan materi yang telah mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan keras kepada teman yang lain. Selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangan yang lain. Bagi yang bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar akan mendapatkan tambahan nilai.
9. Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Sabri, 2021).

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Index Card Match*

Adapun kelebihan Strategi *Index Card Match* yaitu:

1. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
4. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencari taraf ketuntasan belajar.

5. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Adapun kekurangan Strategi *Index Card Match* yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
3. Lama untuk membuat persiapan.
4. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
5. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
6. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain (Hasyim, 2020).

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010). Banyak upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan yang mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Purwanto 2011).

Hasil belajar adalah hasil dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur berupa tes yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Hasil belajar setiap siswa pasti berbeda, hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus di pengaruhi banyak faktor diantaranya pemahaman, materi, media, model, dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas proses belajar yang baik. Sebaliknya, jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar yang didapat juga baik (Surawan, 2020).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling dinilai oleh guru dari sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan

yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa (Susanto, 2014).

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan atau cara yang ditunjukkan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap pengajar dituntut memiliki kemampuan dalam menentukan pendekatan dan cara-cara evaluasi, penyesunan alat-alat evaluasi, pengolahan dan penggunaan hasil evaluasi (Zaenuddin, 2022).

Berdasarkan dari pendapat di atas penulis menarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil pembelajaran siswa yang mencakup dari berbagai aspek baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat dari evaluasi akhir pelajaran. Dengan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima pelajaran dari guru sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Menurut Gagne membagi lima kategori hasil belajar yaitu:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyeluruh dan mengarahkan aktifitas kognitif sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek tersebut (Suprijo, 2013).

Dalam sistem pendidikan nasional tujuan intelektual menggunakan klasifikasi hasil belajar dan Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif yaitu membahas tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ketingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Ranah kognitif terdiri dari 6 tingkatan yaitu:

- a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*), diartikan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), diartikan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.
- c. Tingkat penerapan (*application*), diartikan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul di kehidupan sehari-hari.
- d. Tingkat analisis (*synthesis*), diartikan kemampuan menyatukan bagian-bagian secara terintegrasi menjadi suatu bentuk tertentu yang semula belum ada.
- e. Tingkat evaluasi (*evaluation*), diartikan kemampuan membuat penilaian *judgment* tentang nilai (*value*) untuk maksud tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif yaitu satu ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interest, apresiasi atau penghargaan dan penyesuaian perasaan sosial.

Tingkat afektif ini ada 5, yaitu:

- a. Menerima (*receiving*), yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
- b. Menjawab (*responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. Menilai (*valuing*), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d. Organisasi (*organization*), yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, prioritas nilai yang dimilikinya.
- e. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by value or value complex*).

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik yaitu berkaitan dengan keterampilan atau skill yang bersikap manual atau motoric. Tingkat Psikomotorik ini, yaitu:

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari sudah merupakan kebiasaan).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan.
- c. Kemampuan dan ketetapan.

- d. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan skill, mulai dan keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- e. Kemampuan yang berkaitan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Purwanto, 2011)

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan menjadi lebih baik.

2.3 Pembelajaran Tematik

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Melalui pembelajaran tematik, siswa diajak memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep (Sabri, 2021).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran terpadu menggunakan topik atau tema. Tema berfungsi sebagai pemersatu beberapa muatan mata pelajaran dengan pengalaman siswa dalam belajar. Prinsip dasar pembelajaran tematik yaitu adanya perencanaan pembelajaran, penentuan tema, adanya proses pembelajaran, prinsip evaluasi dan prinsip terukur (Pane, 2022).

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema ditinjau dari berbagai macam mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari

mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, Bahasa, dan Seni, pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan (Trianto, 2011).

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran aktif, yang melibatkan beberapa mata pelajaran dari berbagai kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran lainnya.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu :

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan siswa.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan siswa (Majid, 2014).

Adapun kekurangan pembelajaran tematik antara lain dapat ditinjau dari beberapa aspek sberikut:

1. Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

2. Aspek siswa, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik, baik dalam akademik dan maupun kreativitasnya.
3. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
4. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa bukan pada pencapaian materi.
5. Aspek penilaian, membutuhkan cara yang penilaian yang menyeluruh (komprehensif).
6. Aspek suasana belajar, guru berkecenderungan menekankan atau mengutamakan sebtansi gabungan tersebut sesuai dengan pemahaman, selera, latar belakang pendidikan guru itu sendiri (Depdiknas, 2006).

2.3.3 Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut (Kemendikbud, 2014) tujuan pembelajaran tematik yaitu:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dan bertahan lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap orang lain.

Selain itu, model pembelajaran tematik disekolah dasar atau madrasah ibtida'iyah, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik antara lain sebagai berikut (Depdiknas, 2006) :

1. Berpusat pada siswa, pembelajaran tematik berpusat pada siswa (Student centre), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar matapelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata

pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, afektif, dan menyenangkan.

Aktif, bahwa dalam pembelajaran siswa secara fisik dan mental dalam hal mengemukakan penalaran (alasan), menemukan kaitan yang satu dengan yang lain, mengomunikasikan ide atau gagasan, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah.

Kreatif, berarti dalam pembelajaran siswa, melakukan serangkaian proses pembelajaran secara runtut dan berkesinambungan seperti memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan memeriksa ulang pelaksanaan pemecahan masalah.

Efektif, yaitu berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Dengan kata lain, dalam pembelajaran telah terpenuhi apa yang menjadi tujuan dan harapan yang hendak dicapai.

Menyenangkan, berarti sifat terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asik dalam belajar sampai lupa waktu, penuh percaya diri, dan tertantang untuk melakukan hal serupa atau hal yang lebih berat lagi.

Berdasarkan pemaparan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik bukan hanya perencanaan dari setiap kegiatan yang

berkaitan dengan mata pelajaran. Pembelajaran tematik dapat dikembangkan seputar tema yang lebih padat yang berkaitan dengan aspek-aspek kurikulum yang dapat dipelajari bersama melalui pengembangan tema-tema tersebut.

2.4 Penelitian Relevan

2.4.1 Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Karisma Putrid dan Elfia Sukma (2021) dengan judul “Peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan strategi aktive learning tipe *index card match*”, hasil penelitian ini yaitu: (1) Persentase penilaian RPP mengalami peningkatan dari sebesar 86,11% meningkat menjadi 94,44% pada siklus II. (2) Persentase penilaian pengamatan aspek guru dan siswa pada siklus I adalah 80,35% (B) dan meningkat menjadi 96,42% (SB) pada siklus II. (3) Hasil belajar pada siklus I sebesar 75,33 (B) meningkatkan menjadi 87,82 (SB) pada siklus II. Dengan demikian strategi Active Learning tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan proses pembelajaran di SD Negeri 10 Kota Jua Kabupaten Pesisir Selatan.

2.4.2 Penelitian Nur Hakim (2018) dengan judul “Meningkatkan hasil mata pelajaran tematik melalui metode *index card match*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik 6 Impianku, Subtema 3 Aktif Berusaha Mencapai Cita-cita, pembelajaran 2. Hal ini terlihat pada perolehan hasil belajar yang diberikan guru setiap akhir siklus, bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada tema Tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 2 pada siklus I sebesar 63,93 dengan persentase kketuntasan 50%, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,46 dengan persentase ketuntasan

76,86% dan rata-rata pada siklus III meningkat menjadi 79,64 dengan persentase ketuntasan 92,86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4.3 Penelitian Rini Purwandari (2013) dengan judul “Peningkatan partisipasi Belajar Siswa Melalui Strategi *Index Card Match* pada mata pelajaran Pkn Materi Perundang-undangan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti meningkat dengan angka persentase siswa pada kondisi awal yang hanya 38,89% meningkat menjadi 61,11% pada siklus I dan mencapai angka 88,89% pada akhir siklus II. Berdasarkan kondisi ini terbukti bahwa pembelajaran dengan penerapan strategi *Index Card Match* mampu meningkatkan partisipasi belajar Pkn siswa.

2.4.4 Penelitian Sabri (2018) dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa pada sub tema lingkungan tempat tinggal menggunakan metode *Index Card Match* di kelas IV SD Negeri 101114 aek badak jae kabupaten tapanuli selatan” penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian apakah terdapat peningkatan yang relevan antara penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101114 Aek Badak Jae Kabupaten Tapanuli Selatan. Berdasarkan hasil analisis nilai rata-rata siswa pada sub tema lingkungan tempat tinggal sebelum menggunakan metode *Index Card Match* nilai rata-rata 65,37 berada pada kategori “kurang”, sesudah menggunakan metode *Index Card Match* nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70 dan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 79,25 berada pada kategori “Baik”, dari

perbandingan hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I sebesar 55% dan pada siklus II sebesar 90%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.4.5 Penelitian Ifah Zakiyah (2013) dengan judul “Penerapan model Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengaruh Globalisasi Terhadap Lingkungan Siswa Kelas IV SD 3 Temulus”. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketentuan 73,68%, pada siklus II mencapai 89,47%. Siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,79%. Dan analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan antar penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada ruang lingkup yang meliputi subjek dan tempat penelitian.

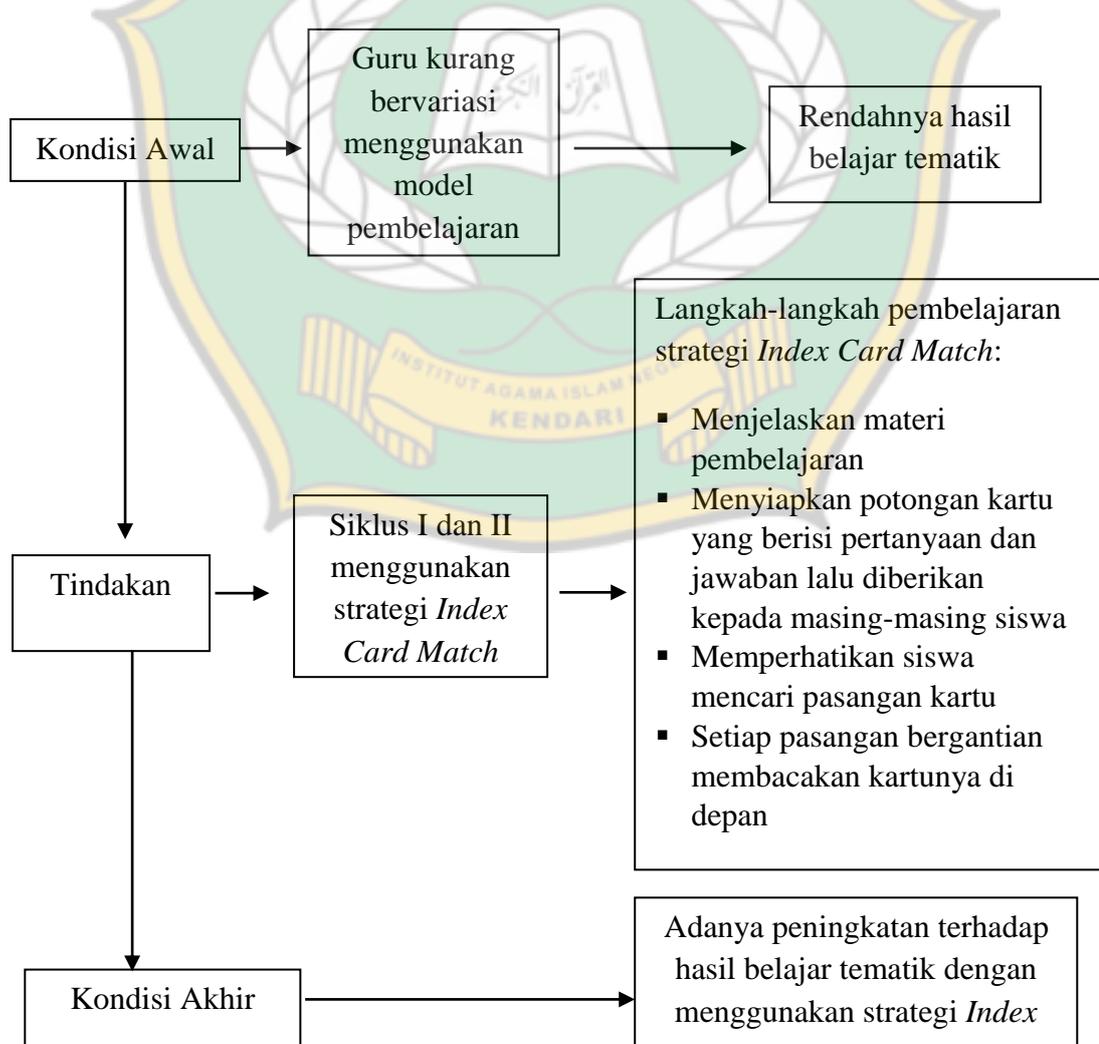
2.5 Kerangka Pikir

Permasalahan yang dihadapi kelas V SDN 3 Pongo yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional pada saat pembelajaran

tematik. Pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa masih banyak yang pasif saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran tematik masih rendah.

Pembelajaran tematik di kelas V SDN 3 Pongo dengan menggunakan strategi *Index Card Match* diharapkan dapat memecahkan masalah ini sehingga proses pembelajaran di kelas tidak lagi monoton sehingga pembelajaran tematik siswa juga meningkat. Berikut langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan dapat dilihat skema di bawah ini.

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir



2.6 Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Strategi *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas V SDN 3 Pongo”.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menggunakan langkah spiral dari empat komponen dan dipisahkan menjadi dua siklus. Keempat langkah komponen tersebut adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi (Nanda, 2021)

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan strategi *Index Card Match* untuk mengetahui hasil belajar Tematik siswa Kelas V SDN 3 Pongo.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 3 Pongo, Kecamatan Wangi-Wangi, Kabupaten Wakatobi, Provinsi Sulawesi Tenggara. Adapun waktu penelitian ini dilakukan yaitu dari bulan Februari samapi Maret 2023.

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Pertemuan	Tanggal	Keterangan
1.	Siklus 1	Pertemuan 1	21 Februari 2023	Mengajar Pertemuan Pertama, Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 materi mengenai Pengertian Kalor dan sifat-sifat wujud benda, dan Menyebutkan faktor-faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia.

		Pertemuan 2	22 Februari 2023	Mengajar Pertemuan Kedua, Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran Ke 2 materi mengenai mengidentifikasi perubahan wujud benda dan mengidentifikasi ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia.
2.	Siklus II	Pertemuan 1	23 Februari 2023	Mengajar Pertemuan Pertama, Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran Ke 3 materi mengenai menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan wujud benda, dan mengidentifikasi suku-suku yang ada di Indonesia.
		Pertemuan 2	24 Februari 2023	Mengajar Pertemuan Pertama, Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran Ke 4 materi mengenai mendiskusikan pengaruh suhu terhadap pemuain, dan mengidentifikasi perbedaan antar suku di Indonesia.

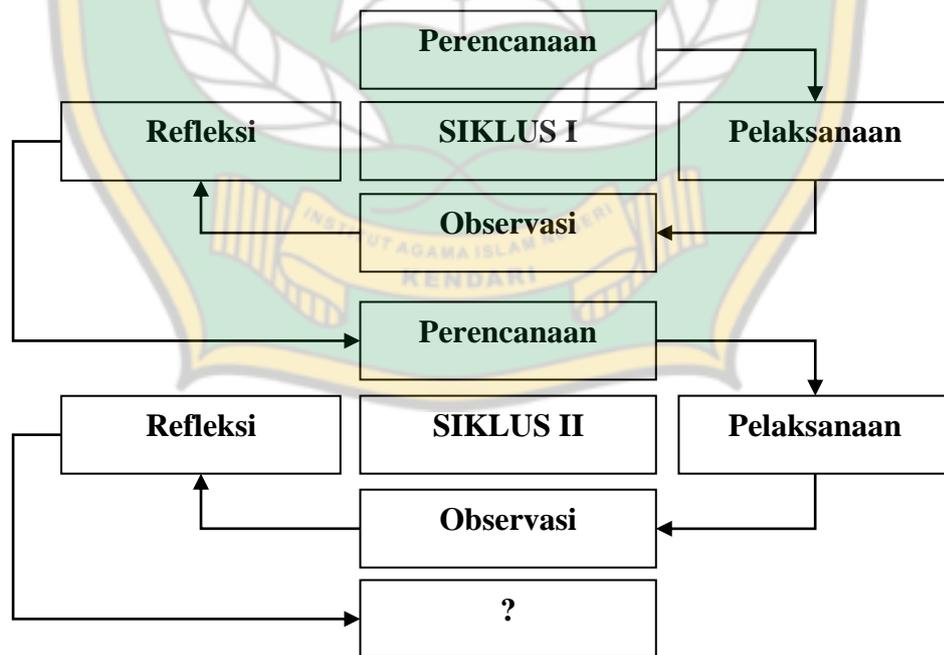
3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Pongo dengan jumlah 21 siswa, Kecamatan Wangi-wangi, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, dimana masing-masing siklus ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi ditiap-tiap siklusnya.

Siklus dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Model Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart

Penelitian ini menggunakan penelitian dua siklus, dimana apabila siklus pertama belum mencapai hasil kurang memuaskan maka peneliti berlanjut pada penelitian atau siklus kedua. Adapun tahap-tahapannya yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Siklus I

3.4.1.1 Perencanaan

Tahap pertama yakni tahapan perencanaan, kegiatan ini digunakan untuk menyusun apa-apa saja yang diperlukan selama proses penelitian. Adapun rancangan yang perlu dilakukan antara lain:

1. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa pada pelajaran Tematik.
2. Menentukan tujuan pembelajaran.
3. Mempersiapkan materi pembelajaran.
4. Menyiapkan rencan pelaksanaan pembelajaran (RPP).
5. Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan model *Index Card Match*.
6. Menyiapkan test soal.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya maka pelaksanaan dalam penelitian selanjutnya adalah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a bersama2. Guru mengecek kehadiran siswa3. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari yaitu "Peristiwa dalam Kehidupan"4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tematik yang akan dipelajari2. Guru meminta siswa menyusun posisi	75 Menit

	<p>tempat duduk sesuai dengan perintah</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama 	15 Menit

3.4.1.3 Pengamatan

Pengamatan atau observasi ini dilakukan peneliti pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Adapun yang menjadi pengamat adalah guru pembelajaran tematik. Tujuan diadakan pengamatan ini ialah untuk mendata, menilai, dan mendokumentasikan semua indikator baik proses maupun perubahan yang terjadi sebagai akibat dan tindakan yang direncanakan. Kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran ini diamati dengan menggunakan instrument yang telah

dipersiapkan sebelumnya, dan selanjutnya data hasil observasi tersebut dijadikan dasar menyusun perencanaan tindakan berikutnya.

3.4.1.4 Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada akhir siklus I. Tujuan dan kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah menganalisis tindakan siklus I, mengevaluasi hasil dari tindakan siklus I dan melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh. Tindakan refleksi dilakukan dengan mengacuh dari beberapa pertanyaan berikut:

1. Tindakan apa saja yang dilakukan oleh peneliti?
2. Bagaimana persepsi guru pembelajaran tematik kelas V terhadap tindakan ini?
3. Sewaktu tindakan itu dilaksanakan, masukan apa saja yang diterima peneliti dari guru pembelajaran tematik Kelas V.
4. Gagasan baru apa yang disampaikan oleh guru pembelajaran tematik kelas V?
5. Sebutkan hal-hal positif dan negatif dari pelaksanaan tindakan ini?

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

Perencanaan tindakan dalam siklus II ini disusun berdasarkan hasil perbaikan pada siklus I. Rancangan tindakan ini disusun dengan mencakup beberapa hal, antara lain:

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Mempersiapkan materi pembelajaran.
3. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran.

4. Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan *Index Card Match* .
5. Menyiapkan tes soal.
6. Menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan aktivitas siswa.

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan siklus I, mulai dari kegiatan menyampaikan tujuan, menyampaikan materi, sampai kegiatan evaluasi.

3.4.2.3 Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan siklus II, pengumpulan data observasi dilakukan pengamat melalui lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

3.4.2.4 Refleksi

Peneliti kembali merefleksi hasil dari kegiatan penelitian yang sudah berlangsung dan membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan tindakan tertentu dapat meningkatkan atau memperbaiki masalah yang diteliti dalam PTK. Jika pada siklus ini telah terjadi peningkatan hasil belajar (mencapai indikator keberhasilan dalam PTK), maka penelitian dicukupkan (berhenti). Namun apabila pada siklus ini belum terjadi peningkatan hasil belajar (belum mencapai indikator keberhasilan dalam PTK), maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa yaitu:

3.5.1 Rencana pelaksanaan penelitian (RPP), yaitu instrument yang digunakan guru sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan disusun untuk tiap putaran pertemuan.

3.5.2 Lembar observasi ini berupa lembaran pernyataan yang dibagikan kepada siswa kelas V dan Guru kelas V SDN 3 Pongo, untuk memperoleh data peneliti dalam menerapkan strategi *Index Card Match* dalam proses pembelajaran.

3.5.3 Tes, yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan konsep materi yang akan dijelaskan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1 Observasi

Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran Tematik dalam menggunakan strategi *Index Card Match*. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa kelas V SDN 3 Pongo, dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun.

3.6.2 Hasil tes

Tes hasil belajar yaitu seperangkat instrument yang disusun berdasarkan kompetensi dasar materi ajar Tematik setelah menggunakan strategi *Index Card Match*. Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 3 Pongo, dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengambilan data-data penting yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Dokumentasi bertujuan untuk mengungkap fakta selama kegiatan penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran hasil belajar pembelajaran tematik yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match*. Untuk data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir pelaksanaan tindakan setiap siklus dengan menggunakan :

3.7.1 Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus:

$$x = \frac{\sum f}{N}$$

Keterangan:

$\sum f$ = Jumlah nilai yang diperoleh setiap siswa

N = Jumlah seluruh siswa dalam kelas

x = Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa

3.7.2 Menentukan presentase jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai ketuntasan, dengan menggunakan rumus;

$$P = \frac{\sum fi}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Ketuntasan

N = Jumlah Siswa keseluruhan

$\sum fi$ = Jumlah siswa pada kategori ketuntasan belajar

3.7.3 Menentukan peningkatan hasil belajar

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Peningkatan hasil belajar

Posrate = Nilai sesudah diberikan Tindakan

Baserate = Nilai sebelum diberikan Tindakan

3.8 Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. penelitian ini dapat dikatakan selesai jika memenuhi indikator sebagai berikut:

- 3.8.1 Siswa dikatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal mencapai 80% dengan nilai rata-rata 70.
- 3.8.2 Ketuntasan aktifitas mengajar guru dianggap berhasil apabila dalam pelaksanaan pembelajaran skenario pembelajaran mencapai 80% dari keseluruhan skenario pembelajaran.
- 3.8.3 Ketentuan aktifitas belajar siswa dikatakan berhasil apabila dalam kegiatan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 80% dari keseluruhan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran (Trianto, 2013).

BAB IV

HASIL DAN PEMBEHASAN

4.1 Penerapan Pembelajaran Strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik pada siswa kelas V SDN 3 Pongo.

Berdasarkan hasil data penulis dapatkan dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi maka gambaran tentang penerapan strategi *Index Card Match* pada pembelajaran tematik dikelas V SDN 3 Pongo dapat peneliti jelaskan bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* sudah berjalan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

4.1.1 Kegiatan Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal yaitu pada 25 Juli 2022 menunjukkan bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang terjadi interaksi secara timbal balik antara guru dan siswa, guru kurang bervariasi dalam menerapkan metode pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, proses pembelajaran masih sangat terlihat kurangnya keaktifan dan atensi siswa terhadap kegiatan pembelajaran tersebut, adapun indikator yang terlihat seperti kurangnya keberanian siswa untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal yang diberikan, tidak adanya keberanian siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, tidak adanya kesadaran untuk bertanya terkait materi yang belum mereka pahami dan yang terakhir pada saat guru menjelaskan materi yang diberikan terlihat beberapa siswa tidak fokus memperhatikan materi yang diberikan, mereka lebih suka bermain dengan teman satu bangkunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penelitian memperoleh informasi bahwa ada materi tertentu dalam pembelajaran tematik yang sulit

dipahami oleh siswa sehingga pada evaluasi akhir pembelajaran tematik nilai rata-rata siswa dibawah KKM. Sebagaimana yang peneliti temukan pada observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Pongo di kelas V bahwa nilai siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yakni 70. Penulis menemukan dari 21 siswa kelas V SDN 3 Pongo yang terdiri dari 16 laki-laki dan 5 perempuan, yang hanya 6 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 60,23 dan 15 siswa yang belum memenuhi KKM. Artinya masih ada sebagian besar siswa yang belum mencapai memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.1

Data Perolehan Nilai Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Index Card Match* Tahun Ajaran 2022/2023

NO.	Nama Siswa	KKM	Nilai Muatan		Rata-Rata	Keterangan
			IPA	PPKn		
1.	Adhyastha Virendra	70	80	80	80	Tuntas
2.	Amira Dwi Pratiwi	70	40	60	50	Tidak Tuntas
3.	Anas Jumadi	70	70	70	70	Tuntas
4.	Asmaul Awal Salam	70	80	40	60	Tidak Tuntas
5.	Ayu Wardani	70	80	80	80	Tuntas
6.	Elda Safitri	70	70	30	50	Tidak Tuntas
7.	Fardhu Afdila	70	40	60	50	Tidak Tuntas
8.	La Ode Ahmad Akbar	70	80	80	80	Tuntas
9.	La Ode Akhdan	70	80	20	50	Tidak Tuntas
10.	La Ode Naufal	70	70	50	60	Tidak Tuntas
11.	Muhammad Arif	70	60	60	60	Tidak Tuntas

12.	Muhamad Safikar	70	50	50	50	Tidak Tuntas
13.	Muhammad Akbar	70	60	40	50	Tidak Tuntas
14.	Muhammad Fajar	70	80	40	60	Tidak Tuntas
15.	Rahma Auliya	70	90	90	95	Tuntas
16.	Reymon Solkawia	70	60	60	60	Tidak Tuntas
17.	Rahmat	70	40	40	40	Tidak Tuntas
18.	Suhardi	70	50	50	50	Tidak Tuntas
19.	Syahrul Muhammad	70	80	80	80	Tuntas
20.	Zaldin	70	60	40	50	Tidak Tuntas
21	Zivanna Ariwad	70	40	40	40	Tidak Tuntas
Jumlah					1.265	
Nilai Rata-Rata					60,23	
Presentase Ketuntasan					28,57%	
Siswa yang Tuntas					6	
Siswa yang Tidak tuntas					15	

Sumber: Hasil Pengelolaan Nilai Tes Sebelum Tindakan Siswa Kelas V

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan ke dalam rumus menghitung nilai

rata-rata $x = \frac{\sum f}{N}$ dimana:

x = Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa

$\sum f$ = Jumlah nilai siswa yang diperoleh setiap siswa

N = Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh nilai rata-rata siswa kelas V sebelum tindakan adalah

sebagai berikut: $x = \frac{\sum f}{N} = \frac{1.265}{21} = 60,23$. Dan jika dimasukkan kedalam rumus

menghitung persentase ketuntasan belajar siswa adalah $P = \frac{\sum fi}{N} x 100 \%$ dimana:

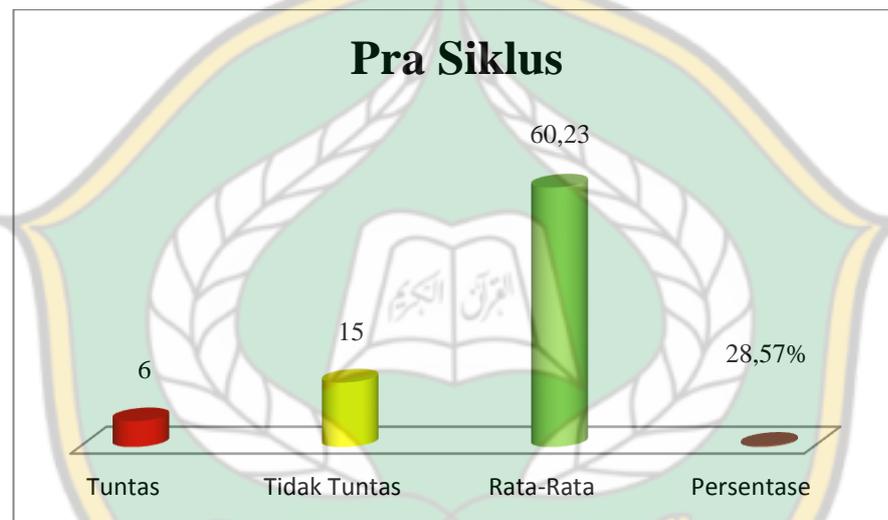
P = Persentase ketuntasan belajar siswa

$\sum fi$ = Jumlah siswa pada kategori ketuntasan belajar

N = Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa kelas V sebelum tindakan adalah sebagai berikut: $P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\% = \frac{6}{21} \times 100\% = 28,57\%$.

Hasil tes awal siswa dapat juga dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1
Grafik Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Gambar 4.1 di atas menunjukkan bahwa pada umumnya siswa SDN 3 Pongo masih belum menguasai materi yang diajarkan guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

4.1.2 Tindakan Siklus I

Siklus I terdiri atas dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 21 Februari dan 22 Februari 2023. Pembelajaran berlangsung selama 3 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan.

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2023

4.1.2.1 Perencanaan

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam mata pelajaran tematik pada materi
- 2) Membuat skenario pembelajaran dengan konsep strategi *Index Card Match*.
- 3) Membuat lembar pengamatan/observasi.
- 4) Menyiapkan kartu index yang nantinya akan diberikan kepada siswa sehingga membentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari dua siswa. Masing-masing siswa mempunyai tugas yang berbeda siswa 1 memegang kartu soal dan siswa 2 memegang kartu jawaban.
- 5) Menyiapkan lembar kerja siswa.

4.1.2.2 Tindakan

Penelitian mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang telah disusun dan dibantu guru pembelajaran tematik yang berperan sebagai observer dalam tindakan kelas. Pada tahap ini yang digunakan oleh peneliti yaitu:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar.2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.5. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	15 Menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pengertian dan sifat-sifat wujud benda dan faktor-faktor penyebab keberagaman bangsa Indonesia 2. Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah 3. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi sifat-sifat wujud benda dan faktor-faktor penyebab keberagaman bangsa Indonesia 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	75 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

4.1.2.3 Pengamatan

Berdasarkan pengamatan dalam catatan lapangan dapat dilihat pada saat diskusi suasana kelas berubah menjadi ramai, siswa masih banyak yang bingung dalam mencari pasangannya sesuai dengan waktu yang ditentukan sehingga peneliti menambahkan waktu tambahan. Terlihat bahwa siswa belum terbiasa

bahkan bisa disebut pertama kali menggunakan strategi *Index Card Match* seperti ini. Hal ini merupakan tuntunan guru untuk lebih bisa menguasai kelas secara keseluruhan.

4.1.3 Siklus I Pertemuan Kedua

Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Februari 2023.

4.1.3.1 Perencanaan

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam mata pelajaran tematik pada materi.
2. Membuat skenario pembelajaran dengan konsep strategi *Index Card Match*.
3. Membuat lembar kerja siswa dan kartu index.
4. Menyiapkan lembar pengamatan/observasi.
5. Menyiapkan kartu index yang nantinya akan diberikan kepada siswa.
6. Membentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari dua siswa.
7. Masing-masing siswa mempunyai tugas yang berbeda siswa 1 memegang.
8. Kartu soal dan siswa 2 memegang kartu jawaban.
9. Menyiapkan lembar kerja siswa.
10. Menyiapkan tes soal.

4.1.3.2 Tindakan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam 	15 Menit

	<p>mengikuti proses pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan perubahan wujud benda dan menjelaskan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	75 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

4.1.3.3 Pengamatan

Hal-hal yang diamati dalam siklus I pertemuan kedua adalah yaitu pada saat mencari kartu pasangan masih terdapat siswa yang kesulitan mencari pasangannya, masih terdapat siswa yang bekerjasama pada saat mengerjakan soal individu, di akhir siklus I pertemuan kedua peneliti mengadakan tes untuk mengetahui hasil siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua.

1. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru Dan Siswa

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pada kegiatan observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, menunjukkan bahawa presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus I

No	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase%
1. Petemuan Pertama	29	60	48,33%
2. Pertemuan Kedua	32	60	53,33%

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama, Observasi/pengamat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran Tematik melalui penerapan strategi *Index Card Match*. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui kesesuaian antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan.

Adapun presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama setelah menerapkan strategi *Index Card Matchd* dianggap belum aktif, dimana dari 15 aspek yang diamati ada 4 aspek yang belum terlaksana, seperti guru tidak melakukan apersepsi, guru tidak memotivasi siswa dengan menyangkutpautkan materi dengan lingkungan sekitar, guru belum mampu membimbing siswa dalam menyampaikan materi yang terdapat pada kartu *Index Card Match*, guru belum mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran, dan 8 aspek yang belum terlaksana dengan baik, seperti pada kegiatan pendahuluan guru belum mampu membuka dengan baik, menyampaikan tema pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan kartu *Index Card Match* sebelum memulai proses pembelajaran, belum mampu memberikan kartu *Index Card Match* kepada siswa, belum mampu membimbing siswa pada saat menerapkan strategi *Index Card Match*, kurang memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari. Maka dari itu adapun hasil presentase yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama yakni 48,33%.

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua masih belum efektif. Dimana dari 15 aspek yang diamati ada 2 aspek yang tidak terlaksana, seperti tidak memberikan motivasi kepada siswa dengan menyangkutpautkan materi dengan lingkungan sekitar, dan tidak bisa mengelola waktu dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung, serta masih ada 9 aspek yang belum terlaksana dengan baik, seperti kegiatan pendahuluan, belum mampu memberikan apersepsi, belum mampu menyampaikan tema pembelajaran, belum mampu menyampaikan tujuan pembelajaran, belum mampu memberikan kartu *Index Card Match* kepada siswa, belum mampu

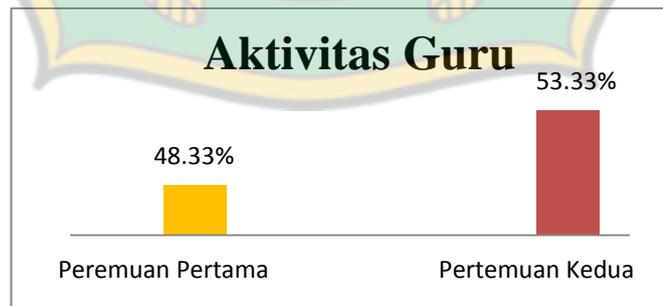
membimbing siswa pada saat menerapkan strategi *Index Card Match*, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, kurang memberikan evaluasi kepada siswa. Maka dari itu adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I ini adalah 53,33% sehingga dengan hasil tersebut, maka aktivitas guru dapat dinilai efektif.

Tabel 4.3
Data Presentase Pengelolaan Aktivitas Guru pada Siklus I

Aktivitas Guru	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
	48,33%	53,33%

Maka dapat dinyatakan bahawa aktivitas guru paada sikulus I pertemuan pertama mencapai 48,33%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 53,33%.

Grafik aktivitas guru pada sikulus I pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2
Grafik Aktivitas Guru pada siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua

b. Hasil Obervasi Aktuvitas Siswa Siklus I

Pada kegiatan observasi aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.4
Data Presentase Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

No	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase%
1. Pertemuan Pertama	30	60	50,33%
2. Pertemuan Kedua	26	60	43,33%%

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dari 15 aspek yang diamati ada 3 aspek yang tidak terlaksana, dimana siswa tidak menanyakan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami, siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa tidak bisa memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari, serta masih ada 9 aspek yang belum terlaksana dengan baik, seperti siswa belum mampu mendengarkan guru ketika kegiatan pendahuluan, siswa kurang memperhatikan guru pada saat apersepsi, kurang memperhatikan pada saat guru memberikan motivasi, kurang memperhatikan pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa masih kurang tertarik mengenai materi yang akan dipelajari, siswa yang belum mampu mencari kartu pasangan *Index Card Match*, siswa masih kurang antusias dalam mencari kartu pasangan, siswa ada beberapa siswa yang belum mampu menyampaikan materi yang didapat dikartu pasangan, dan masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama adalah dengan presentase 50,33%. Hasil yang diperoleh dikatakan belum maksimal karena disebabkan ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik.

Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua masih belum efektif dan terorganisir. Dimana dari 15 aspek yang yang diamati, ada 5 aspek yang tidak terlaksana yaitu, dimana siswa tidak tidak mendengarkan ketika

guru memberikan motivasi, tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa tidak menanyakan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami, siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa tidak bisa memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari, serta ada 9 aspek yang belum terlaksana dengan baik, seperti siswa yang kurang mendengarkan perintah guru pada saat kegiatan pendahuluan, siswa kurang tertarik mengenai tema pembelajaran yang akan dipelajari, kurang tertarik mengenai materi yang akan dipelajari, siswa yang belum mampu mencari kartu pasangan *Index Card Match*, siswa masih kurang antusias dalam mencari kartu pasangan, siswa ada beberapa siswa yang belum mampu menyampaikan materi yang didapat di kartu pasangan, dan masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu adapun presentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua ini masih sama yaitu 43,33% sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I masih belum maksimal karena ada beberapa aspek yang tidak terlaksana dengan baik. Adapun hasil presentase aktivitas siswa dapat dilihat pada gambar berikut:

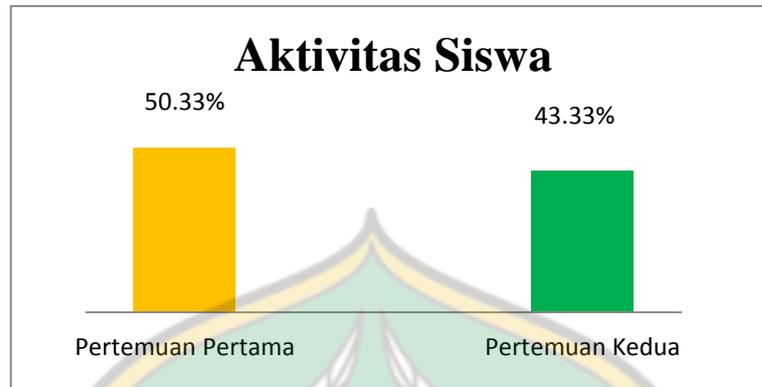
Tabel 4.5

Data Presentase Pengelolaan Aktivitas siswa pada Siklus I

Aktivitas Siswa	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
	50,33%	43,33%

Maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua mengalami penurunan, dimana hasil presentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 50,33% dan aktivitas siswa pada pertemuan kedua adalah 43,33%.

Grafik aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3

Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua

c. Hasil belajar siswa pada siklus I

Evaluasi diberikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus I melalui penerapan Strategi *Index Card Match*. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes soal pada siswa pada akhir siklus I pada saat pembelajaran telah dilakukan, dimana tes soal tersebut dikerjakan secara individu. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 3 PONGO Pada Siklus I

NO.	Nama Siswa	KK M	Nilai Muatan		Rata-Rata	Keterangan
			IPA	PPKn		
1.	Adhyastha Virendra	70	80	80	80	Tuntas
2.	Amira Dwi Pratiwi	70	80	80	80	Tuntas
3.	Anas Jumadi	70	90	90	90	Tuntas
4.	Asmaul Awal Salam	70	80	60	65	Tidak Tuntas

5.	Ayu Wardani	70	80	80	80	Tuntas
6.	Elda Safitri	70	50	60	55	Tidak Tuntas
7.	Fardhu Afdila	70	60	70	65	Tidak Tuntas
8.	La Ode Ahmad Akbar	70	90	90	90	Tuntas
9.	La Ode Akhdan	70	70	60	65	Tidak Tuntas
10.	La Ode Naufal	70	80	70	75	Tuntas
11.	Muhammad Arif	70	50	70	60	Tidak Tuntas
12.	Muhamad Safikar	70	80	50	65	Tidak Tuntas
13.	Muhammad Akbar	70	70	80	75	Tuntas
14.	Muhammad Fajar	70	60	60	60	Tidak Tuntas
15.	Rahma Auliya	70	90	90	90	Tuntas
16.	Reymon Solkawia	70	50	50	50	Tidak Tuntas
17.	Rahmat	70	40	50	40	Tidak Tuntas
18.	Suhardi	70	70	70	70	Tuntas
19.	Syahrul Muhammad	70	90	80	85	Tuntas
20.	Zaldin	70	50	60	55	Tidak Tuntas
21.	Zivanna Ariwad	70	80	70	75	Tuntas
Jumlah					1.400	
Nilai Rata-Rata					66,66	
Presentase Ketuntasan					52,38%	
Siswa yang Tuntas					11	
Siswa yang Tidak tuntas					10	

Sumber: Hasil Pengelolaan Nilai Tes Siklus I Siswa Kelas V SDN 3 Pongo

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan kedalam rumus penghitung

rata-rata $x : \frac{\sum f}{N}$ dimana:

X : Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa

$\sum f$: Jumlah nilai siswa yang diperoleh setiap siswa

N : Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh nilai rata-rata siswa kelas V setelah tindakan atau setelah penerapan strategi *Index Card Match* adalah: $x : \frac{\sum f}{N} = \frac{1400}{21} = 66,66$.

Sedangkan jika dimasukkan kedalam rumus menghitung presentase ketuntasan belajar siswa, $P : \frac{\sum fi}{N} \times 100\%$ dimana:

P : Presentase ketuntasan belajar siswa

$\sum fi$: Jumlah siswa pada kategori ketuntasan belajar

N : Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan siswa kelas V sebesar setelah tindakan adalah sebagai berikut: $P : \frac{\sum fi}{N} = \frac{11}{21} \times 100\% = 52,38\%$.

Selanjutnya, untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari Pra tindakan ke siklus I, $P : \frac{\text{posrate I} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$ dimana,

P : Presentase peningkatan

Posrate : Nilai sesudah tindakan

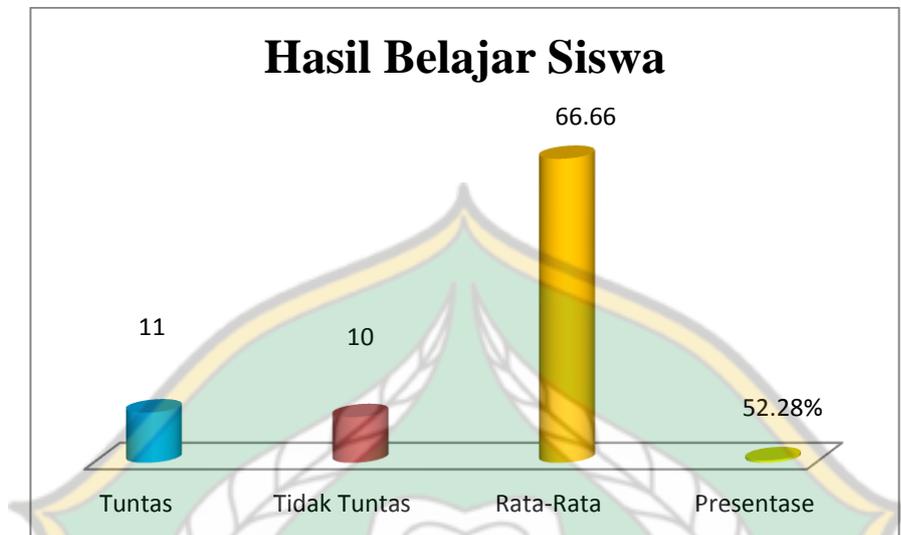
Baserate : Nilai sebelum tindakan

Maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I

$$P : \frac{\text{posrate I} - \text{baserate}}{\text{baserate}} = \frac{1400 - 1265}{1265} \times 100\% = 10,67\%$$

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan siswa kelas V setelah tindakan adalah 52,38%, selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I adalah: 10,67%.

Grafik hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada gambar 4.4 sebagai berikut:



Gambar 4.4
Grafik Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

4.1.3.4 Refleksi

Hasil penelitian tindakan siklus I melalui penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup memuaskan, tetapi belum berhasil sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80% dan siswa dikatakan tuntas secara individu apabila menacapai kkm yang telah ditetapkan di SDN 3 Pongo yaitu ≥ 70 . Data hasil belajar siswa mengikuti tes, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 siswa. Ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 52,38% dengan nilai rata-rata 66,66.

Hasil analisis terhadap aktivitas guru dan siswa pada tindakan siklus I menjadi bahan refleksi untuk tindakan pada siklus 1 berikutnya. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I berdasarakan hasil observasi aktivitas guru dan siswa yaitu penulis melakukan refleksi untuk mengetahui keterlaksanaan

pembelajaran *index card match* yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil observasi aktivitas guru diketahui bahwa guru masih belum maksimal dalam memotivasi siswa, kekurangan guru yang lainnya adalah guru tidak monitoring atau bimbingan pada proses merancang *index card match*, dalam pengelolaan waktu, guru memberikan waktu terlalu lama dalam mencari kartu *index* sehingga waktu untuk melakukan presentasi menjadi kurang lama, hal ini menyebabkan siswa kurang paham dengan materi percobaan kelompok lain, banyak siswa yang masih merasa kebingungan dengan kegiatan *index card match*.

4.1.4 Siklus II Pertemuan Pertama

Siklus II terdiri dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 23 Februari dan 24 Februari 2023. Pembelajaran berlangsung 3 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan.

Siklus II Pertemuan Pertama Dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Februari 2023.

4.1.4.1 Perencanaan

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam mata pelajaran tematik pada materi
2. Membuat skenario pembelajaran dengan konsep strategi *Index Card Match*.
3. Membuat lembar kerja siswa dan kartu *index*.
4. Menyiapkan lembar pengamatan/observasi.
5. Menyiapkan kartu *index* yang nantinya akan diberikan kepada siswa sehingga membentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari dua siswa sehingga membentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari dua siswa masing-masing siswa mempunyai tugas yang berbeda siswa 1 memegang kartu dan siswa 2 memegang kartu jawaban.

4.1.4.2 Pelaksanaan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama.	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan menjelaskan penyebab perubahan wujud benda dan menjelaskan suku-suku yang ada di Indonesia.2. Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah3. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i>5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru.7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain.	75 Menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit
---------	---	----------

4.1.4.3 Pengamatan

Pada saat proses pembelajaran, hal-hal yang dapat diamati oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap diskusi mencari pasangan kartu siswa masih kesulitan mencari pasangannya dan memanfaatkan waktu sesuai waktu yang telah ditentukan.
2. Pada saat membacakan kartu didepan siswa kurang melakukan dengan percaya diri.
3. Pada saat mengerjakan soal individu asih ada siswa yang melakukan kerjasama antar teman sebangku.

4.1.5 Siklus II Pertemuan Kedua

Siklus II Pertemuan Kedua Dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Februari 2023.

4.1.5.1 Perencanaan

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam mata pembelajaran tematik materi
2. Membuat skenario pembelajaran dengan konsep strategi *Index Card Match*.
3. Menyiapkan lembar pengamatan/observasi.

4. Menyiapkan kartu index yang nantinya akan diberikan kepada siswa sehingga membentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari dua siswa. Masing-masing siswa mempunyai tugas yang berbeda siswa 1 memegang kartu soal dan siswa 2 memegang kartu jawaban.
5. Menyiapkan tes soal.

4.1.5.2 Pelaksanaan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan menjelaskan penyebab pengaruh suhu terhadap pemuaiian, dan menjelaskan penyebab perbedaan antara suku di Indonesia. 2. Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah 3. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya 	75 Menit

	<p>guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka</p> <p>9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi</p> <p>3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari</p> <p>4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama.</p>	15 Menit

4.1.5.3 Pengamatan

Pada siklus II peremuan kedua, hal-hal yang peneliti amati adalah:

1. Siswa sudah mulai terbiasa dengan strategi pembelajaran *Index Card Match*.
2. Siswa sudah berperan aktif dalam melaksanakan diskusi dan antusias siswa mencari pasangannya lebih meningkat.
3. Tidak ada siswa yang melakukan kerjasama saat mengerjakan soal.

2. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pada kegiatan observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, menunjukkan bahwa presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan hasil observasi aktiviatas pada siklus I yang diperoleh pada penelitian ini dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7
Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus II

No	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase%
1. Pertemuan Pertama	56	60	93,33%
2. Pertemuan Kedua	59	60	98,33%

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama, Observer/pengamat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran tematik melalui penerapan strategi *Index Card Match*. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui kesesuaian antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan.

Adapun presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama setelah menerapkan strategi *Index Card Match* dianggap efektif, dimana dari 15 aspek yang diamati sudah terlaksana dengan baik. Adapun dari hasil presentase yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama yakni 93,33%.

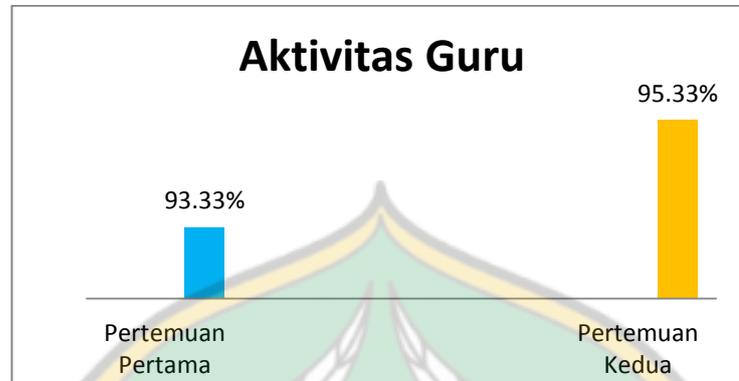
Sedangkan hasil observasi guru pada siklus II pertemuan ke dua sudah berjalan dengan lancar dan cukup terorganisir. Dimana dari 15 aspek yang diamati semua sudah terlaksana dengan baik. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus II ini adalah 98,33% sehingga dengan hasil tersebut, maka dapat dikatakan aktivitas guru meningkat dan dapat dinilai efektif.

Tabel 4.8
Data Presentase Pengelolaan Aktivitas Guru pada Siklus II

Aktivitas Guru	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
	93,33%	98,33%

Maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama mencapai 93,33%. Dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi

98,33%. Grafik aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar 4.5 sebagai berikut:



Gambar 4.5
Grafik Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan Pertama dan kedua

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada kegiatan observasi aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada yabel berikut:

Tabel 4.9
Data Presentase Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

No	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase%
1. Pertemuan Pertama	56	60	93,33%
2. Pertemuan Kedua	57	60	95,33%

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dari 15 aspek yang diamati sudah terlaksana dengan baik, dimana siswa sudah bisa mencari kartu pasangan tanpa bantuan dari guru, siswa yang sudah berani untuk menyampaikan materi kartu pasangan yang didapat, siswa yang sudah mulai berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa sudah berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa sudah berani untuk

mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap materi yang belum dipahami, dan masi siswa yang sudah berani menyampaikan pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama adalah dengan presentase 93,33%. Hasil yang diperoleh dapat dikatakan sudah berjalan maksimal.

Sedangkan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua sudah berjalan dengan lancar dan terorganisir. Dimana 15 aspek yang diamati sudah terlaksana dengan baik dan dapat dikatakan sudah berjalan dengan sangat maksimal. Adapun presentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua ini masih sama yaitu 95% sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama kedua siklus I masih belum maksimal karena ada beberapa aspek yang tidak terlaksana dengan baik.

Hasil presentase aktivitas siswa dapat dilihat pada gambar berikut:

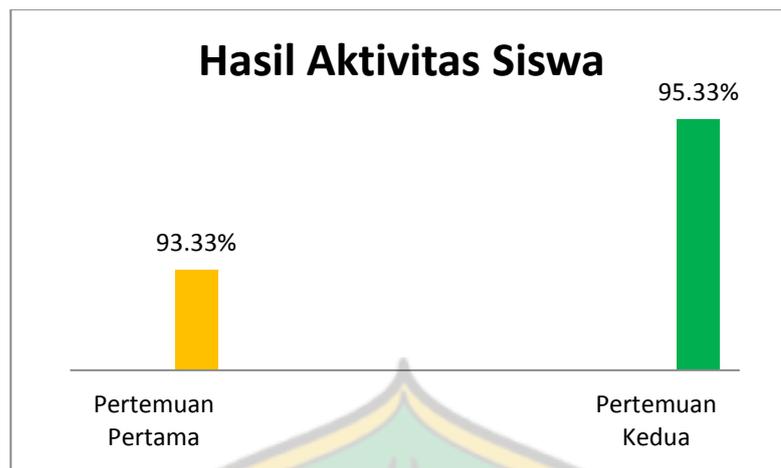
Tabel 4.10

Data Presentase Pengelolaan Aktivitas siswa pada Siklus II

Aktivitas Siswa	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
	93,33%	95,33%

Maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan dimana presentase pada siklus II pertemuan pertama 93,33%, sedangkan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 95,33%.

Grafik aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut:



Gambar 4.6
Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua

c. Hasil belajar siswa pada siklus II

Evaluasi diberikan untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus II melalui penerapan Strategi *Index Card Match*. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes soal pilihan ganda pada siswa pada akhir siklus II pada saat pembelajaran telah dilakukan, dimana tes dikerjakan secara individu. Adapun hasil yang di peroleh siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 3 Pongo

Pada Siklus II

NO.	Nama Siswa	KK M	Nilai Muatan		Rata-Rata	Keterangan
			IPA	PPKn		
1.	Adhyastha Virendra	70	100	100	100	Tuntas
2.	Amira Dwi Pratiwi	70	80	80	80	Tuntas
3.	Anas Jumadi	70	100	80	90	Tuntas
4.	Asmaul Awal Salam	70	80	80	75	Tuntas

5.	Ayu Wardani	70	100	100	100	Tuntas
6.	Elda Safitri	70	80	80	80	Tuntas
7.	Fardhu Afdila	70	90	80	85	Tuntas
8.	La Ode Ahmad Akbar	70	100	80	90	Tuntas
9.	La Ode Akhdan	70	80	80	80	Tuntas
10.	La Ode Naufal	70	80	70	75	Tuntas
11.	Muhammad Arif	70	90	80	85	Tuntas
12.	Muhamad Safikar	70	80	80	80	Tuntas
13.	Muhammad Akbar	70	90	80	85	Tuntas
14.	Muhammad Fajar	70	70	60	60	Tidak Tuntas
15.	Rahma Auliya	70	100	100	100	Tuntas
16.	Reymon Solkawia	70	80	80	80	Tuntas
17.	Rahmat	70	70	60	65	Tidak Tuntas
18.	Suhardi	70	80	70	75	Tuntas
19.	Syahrul Muhammad	70	90	90	90	Tuntas
20.	Zaldin	70	80	70	75	Tuntas
21.	Zivanna Ariwad	70	80	80	80	Tuntas
Jumlah					1.730	
Nilai Rata-Rata					82,38	
Presentase Ketuntasan					90,47%	
Siswa yang Tuntas					19	
Siswa yang Tidak tuntas					2	

Sumber: Hasil Pengelolaan Nilai Tes Siklus 2 Siswa Kelas V SDN 3 Pongo

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan ke dalam rumus menghitung

nilai rata-rata $x : \frac{\sum f}{N}$ dimana:

X : Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa

$\sum f$: Jumlah nilai siswa yang diperoleh setiap siswa

N : Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh nilai rata-rata siswa kelas V setelah tindakan adalah

$$x = \frac{\sum f}{N} = \frac{1730}{21} = 82,38 \text{ dan jika dimasukkan kedalam rumus menghitung}$$

presentase ketuntasan belajar siswa adalah $P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\%$ dimana:

P : Presentase ketuntasan belajar siswa

$\sum fi$: Jumlah siswa pada kategori ketuntasan belajar

N : jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa kelas V setelah

$$\text{tindakan adalah sebagai berikut : } P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\% = \frac{19}{21} \times 100\% = 90,47\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus

I ke siklus II, $P = \frac{\text{posrate II} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$ dimana:

P : Presentase peningkatan

Posrate : Nilai sesudah tindakan

Baserate : Nilai sebelum tindakan

Maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II

$$P = \frac{\text{posrate II} - \text{baserate}}{\text{baserate}} = \frac{1730 - 1400}{1400} \times 100\% = 23,57\%.$$

Untuk menghitung peningkatan hasil belajar secara keseluruhan mulai dari

pra siklus ke siklus II adalah $P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$ dimana,

P : pesentase peningkatan

Posrate : nilai sesudah tindakan (siklus II)

Baserate : nilai sebelum tindakan (Pra siklus)

$$\text{Diperoleh } P: \frac{\text{posrate}-\text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100 \% = \frac{1730-1265}{1265} \times 100\% = 36,75\%.$$

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan siswa kelas V setelah tindakan pada siklus II adalah 90,47%, selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah: 36,75%.

Grafik hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar 4.7 sebagai berikut:



Gambar 4.7
Grafik Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

4.2.5.4 Refleksi

Hasil belajar, aktivitas guru dan siswa di kelas V SDN 3 Pongo pada mata pelajaran tematik muatan IPA dan PPKn siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup memuaskan. Penelitian tindakan kelas pada siklus II dikatakan telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yakni 80% dengan

Berdasarkan observasi pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua, proses pembelajaran yang berlangsung lebih baik dari sebelumnya, hasil belajar siswa juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Hasil refleksi penelitian pada siklus II pertemuan kedua diperoleh sebagai berikut:

1. Diskusi mencari pasangan kartu siswa sudah berjalan dengan baik, interaksi siswa dengan peneliti juga sudah berjalan lancar.
2. Peneliti juga sudah dapat menempatkan diri sebagai motivator dan fasilitator.
3. Kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disajikan sudah baik sehingga tidak ada lagi siswa yang bekerjasama.
4. Hasil belajar yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus II ini, peneliti dan guru melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tematik dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Dengan demikian siklus dalam penelitian ini hanya sampai pada siklus II dikarenakan telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dengan nilai ≥ 70 sehingga penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

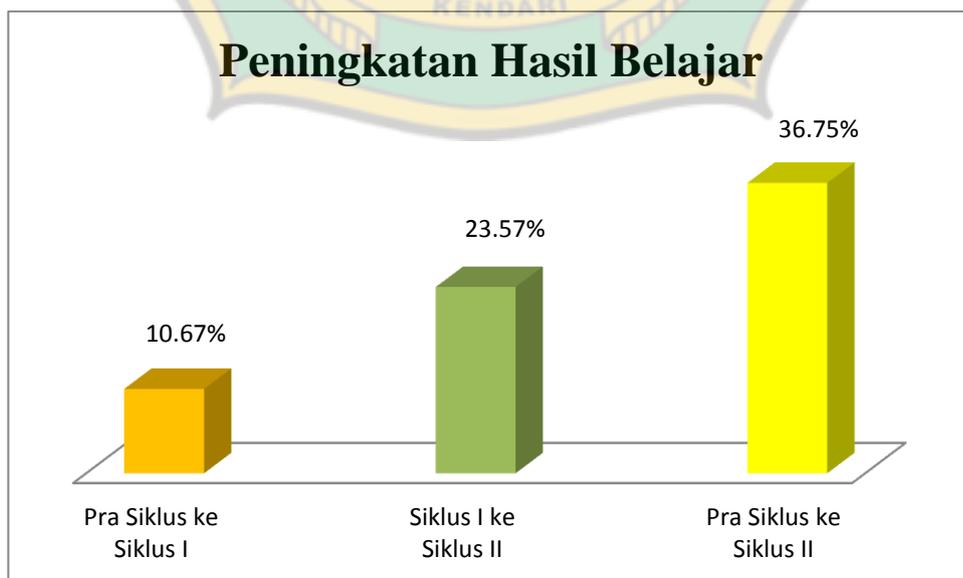
Tujuan metode pembelajaran *Index Card Match* ini adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi yang diajarkan oleh guru. Metode pembelajaran *Index Card Match* ini melatih siswa untuk saling bekerjasama dengan teman sekelasnya, siswa lebih semangat dan antusias dalam belajarnya dan siswa lebih mudah mengingat suatu materi pelajaran yang telah dipelajari.

Metode pembelajaran *Index Card Match* juga dapat menciptakan hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa, dimana guru dan siswa menjadi semangat dalam proses pembelajaran dan guru dilatih untuk menjadi guru yang demokratis dan terampil dalam proses pembelajaran.

4.2 Analisis Data

Hasil belajar, aktivitas guru dan siswa di kelas V SDN 3 PONGO pada pembelajaran tematik siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup memuaskan. Penelitian tindakan kelas pada siklus II dikatakan telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yakni 80% dengan nilai ≥ 70 sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan alasan penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

Grafik peningkatan hasil belajar dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar 4.8 sebagai berikut:



Gambar 4.8
Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Masing-masing Siklus

Gambar 4.8 diatas menunjukkan bahwa penerapan strategi *Index Card Match* pada masing-masing siklus dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Aktivitas Siswa dan Guru

4.3.1.1 Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Strategi *Index Card Match* di SDN

3 PONGO

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SDN 3 PONGO menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sebelum menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada dasarnya sebelum melakukan tindakan aktivitas siswa belum terarah, siswa belum antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berlangsung, serta tidak adanya kerja sama yang positif antara siswa. Hal tersebut tersebut biasa terjadi karena penggunaan strategi yang belum dianggap atau kurang efektif dan kurangnya media tambahan dalam pembelajaran juga mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat mengakibatkan rendahnya aktivitas guru maupun siswa, yang kemudian hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sabri bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran baik dilakukan secara kelompok atau individu agar siswa mudah memahami suatu materi pelajaran yang telah diajar (Sabri A. , 2007). Dari pendapat tersebut dapat dianalisis bahwa agar siswa mudah memahami suatu materi

yang diajarkan, maka perlu penerapan suatu metode pembelajaran misalnya dengan menggunakan pembelajaran *Index Card Match* itu sendiri.

Pada siklus I siswa masih terlihat bingung. Hal ini karena strategi *Index Card Match* merupakan hal baru bagi mereka, sehingga mereka terlihat bingung dan guru memerlukan banyak waktu untuk menangani masalah tersebut. Hal yang sama juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Hakim ia juga membutuhkan banyak waktu untuk memberikan pemahaman serta bimbingan kepada siswa tentang strategi *Index Card Match* karena kebingungan siswanya dalam menerima model pembelajaran baru. Hal ini sama dengan Rini yaitu siswa masih bingung dengan model *Index Card Match* sehingga Rini menangani masalah tersebut dengan menjelaskan kembali langkah-langkah strategi pembelajaran *Index Card Match* sampai anak faham dan tidak kebingungan dalam memasang kartu soal dan jawaban sehingga pada pertemuan berikutnya anak akan terbiasa mengikuti strategi *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I dalam penerapan strategi *Index Card Match* ini masih banyak siswa yang kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru saat appersepsi, siswa kurang aktif bertanya pada guru, dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam membuat kesimpulan. Semua permasalahan yang ditemukan pada siklus I menjadi bahan pertimbangan dalam pelaksanaan siklus II. Hasilnya terjadi peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa memperhatikan dan tangap dalam

diskusi teman pasangannya, sehingga pembelajaran dengan penerapan strategi *Index Card Match* siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dengan adanya strategi *Index Card Match* pada pembelajaran tematik.

Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah suatu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan mengingatkan apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan keterampilan mereka saat ini dengan menemukan pasangan kartu yang mewakili jawaban atau pertanyaan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Silberman, 2020).

4.3.1.2 Aktivitas Guru Dengan Penerapan Strategi *Index Card Match* di SDN

3 PONGO

Dalam pengemabangan pengalaman belajar, guru tidak hanya berperan penting sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pembelajaran kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi siswa agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar menuntut guru untuk kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa (Sanjaya, 2009).

Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, memberi rasa

aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya (Rusman, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan II aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi *Index Card Match* sudah baik meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik, diantaranya: guru jarang mengapsen siswa secara keseluruhan dan hanya menanyakan yang tidak hadir hal ini guru lakukan dengan maksud untuk mengefesienkan waktu, namun hal ini merupakan hal yang cukup penting dalam kegiatan pendahuluan karena absensi dengan baik maka secara tidak langsung guru mengarahkan perhatian siswanya untuk fokus kepada guru sejak awal pembelajaran sehingga melakukan absensi dianggap cukup penting untuk dilakukan dengan baik dan cukup benar. Guru tidak memberikan apersepsi kepada siswa, guru juga tidak memberikan motivasi pada kegiatan pendahuluan, guru tidak memimbing siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui potongan kertas dan guru tidak bisa mengelola waktu dengan baik. Karena dalam menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* guru sangat membutuhkan keterampilan yang memadai untuk memperoleh hasil yang lebih baik sehingga guru sangat dituntut untuk menguasai keterampilan dasar dalam mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi guru pada siklus I menunjukkan guru masih kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu guru juga kurang maksimal dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.

Pada siklus II kinerja guru maksimal dalam memberikan penjelasan tentang materi guru cukup maksimal dalam mengondisikan kelas dan mendorong

siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan baik dengan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II.

Penarapan metode pembelajaran *Index Card Match* ini membutuhkan keterampilan yang cukup memadai agar memperoleh hasil yang maksimal dan butuh kesabaran dalam menghadapi karakter siswa yang berbeda-beda. Karena strategi pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan menentukan perangkat pembelajaran yang lebih sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4.3.1.3 Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Strategi *Index Crad Match* di SDN 3 PONGO

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi *Index Card Match* peneliti menemukan dari 21 siswa kelas V SDN 3 PONGO hanya 6 siswa yang memenuhi KKM, dengan nilai rata-rata 60,23, dan 15 siswa yang belum memenuhi KKM artinya masih ada sebagian besar siswa yang belum mencapai memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Guru dituntut untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif untuk menciptakan situasi pembelajaran tersebut, tentunya tidak mudah akan tetapi banyak faktor yang menjadi penghambat baik itu faktor yang berasal dari siswa yakni siswa yang cenderung pasif maupun dari guru sendiri yang kurang kreatif dalam memilih model pembelajaran sehingga proses pembelajaran terlihat monoton. Maka dari itu peneliti memilih strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intrern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Kedua faktor terebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajaran siswa (Riyani, 2012). Hasil belajar dapat menjadi baik apabila siswa memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang dan dapat timbul karena adanya pengaruh dari luar. Minat membuat seseorang cenderung tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang biasanya diminati seseorang diperhatikan terus-menerus dan selalu disertai rasa senang sehingga seseorang akan meraih kepuasan. Pada dasarnya motivasi adalah dorongan pada diri seseorang untuk mengarahkannya dalam bertingkah laku. Motivasi merupakan sebuah usaha yang disadari untuk mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk melakukan suatu perbuatan guru mencapai hasil tertentu (Sardiman, 2011). Media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang digunakan pada kegiata belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa untuk menerima bahan yang diajarkan

Metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* ini siswa terlibat langsung dalam prosess pembelajaran dan siswa juga bekerja bersama-sama

dengan pasangannya yang mempunyai kemampuan berbeda-beda. Dengan adanya kerja sama artinya siswa akan membuat siswa lainnya merasa tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan meningkatkan keterampilan sosial siswa serta hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. *Index Card Match* adalah salah satu teknik intruksional dan belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategis (strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenal suatu konsep topik dalam suasana menyenangkan. Jadi dengan menggunakan strategi *Index Card Match* ini berpotensi bertambahnya nilai yang diperoleh dalam pembelajaran tematik disebabkan oleh proses pembelajaran yang mendorong siswa berpikir dalam berbagai perspektif dan untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan penelitian Nur Hakim (2018) dengan judul “meningkatkan hasil mata pelajaran tematik melalui metode *Index Card Match*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik 6 Impianku, subtema 3 Aktif Berusaha Mencapai Cita-cita, pembelajaran hal ini terlihat pada perolehan hasil belajar yang diberikan guru setiap akhir siklus, bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 2 pada siklus I sebesar 63,93 dengan persentase ketuntasan 50%, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,46 dengan persentase ketuntasan 67,86% dan rata-rata pada siklus III meningkat menjadi 79,64 dengan persentase ketuntasan 92,86%. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa belajar siswa dengan menggunakan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembahasan keberhasilan belajar dengan mengimplemntasdikan strategi *Index Card Match* dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil yang diperoleh terhadap pembelajaran tematik dengan diterapkan stratgei *Index Card Match* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peneliti bersama guru kelas menilai penelitian ini dicukupkan sampai dengan siklus II karena telah mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% dari nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Adapun presentase hasil belajar siswa dari Pra tindakan sebelum menerapkan strategi *Index Card Match* ada 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase sebesar 28,57%, sedangkan setelah menerapkan strategi *Index Card Match* pada siklus I adanya peningkatan ketuntasan mencapai 11 siswa dengan presentase sebesar 52,38%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 19 siswa yang mencapai nilai ketuntasan dengan presentase sebesar 90,47%. Data hasil belajar tersebut dapat dikatakan telah mencapai nilai ketuntasan belajar yakni sebesar 80% dan menunjukkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Index Card Match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan pencapaian indikator yang ingin dicapai. Demikian dengan berakhirnya siklus II ini tampak jelas terjadi peningkatan hasil siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 PONGO.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan memasang dua buah kartu yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Dengan strategi ini siswa dilibatkan secara langsung agar materi yang diterima lebih berkesan. Dimana guru mengacak kartu yang terdiri dari kartu soal dan jawaban kemudian dibagikan kepada siswa selanjutnya siswa mencari pasangan antara soal dan jawaban dalam kartu tersebut dan mempersentasikan jawaban dalam kartu tersebut dan mempersentasikan dihadapan kawan-kawan.
2. Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan Hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 3 Pongo. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yaitu pada pra penelitian tindakan rata-rata kelas sebesar 60,23, pada siklus I sebesar 66,66 dan siklus II sebesar 82,38. Presentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan 28,57%, siklus I 52,38%, dan 90,47% pada siklus II. Dan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

5.2 Limitasi Penelitian

Limitasi atau kelemahan dalam penelitian ini terletak pada proses pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa penelitian pasti terdapat kendala dan

hambatan. Salah satu yang menjadi kendala adalah pada saat proses pembelajaran dikarenakan strategi *Index Card Match* ini adalah strategi yang baru digunakan di SDN 1 PONGO sehingga siswa belum bisa langsung menyesuaikan pada saat proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti mengajukan saran demi peningkatan proses pembelajaran sebagai berikut:

- 5.3.1 Bagi pihak sekolah agar memberikan himbauan kepada guru agar menggunakan media pembelajaran aktif yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 5.3.2 Kepada guru mata pembelajaran agar menjadikan strategi *Index Card Match* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas demi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.
- 5.3.3 Kepada peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan Strategi *Index Card Match* atau media pembelajaran aktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astining Rahayu, P. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Think- Pair- Share Dengan Strategi Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Elektronika di SMK Negeri 1 Madiun. Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 02 No. 03, 992.*
- Depdiknas. (2006). *Model pembelajaran tematik kelas Awal sekolah dasar.* Jakarta: PUSKUR BALITBANG DEPDIKNAS.
- Hasyim. (2020). *Pelaksanaan Strategi Index Card Match Secara Daring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Sub Tema Aku Merawat Tubuhku Semseter Ganjil Pada Siswa Kelas 1 MIs Mambaul Ulum Umblusari Kabupaten Jember. Guru Mi Mambaul Ulum Jember. Vol. 6 No. 3, 36.*
- Kemendikbud. (2014). *tentang pdoman pelaksanaan pembelajaran.* Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu .* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nanda, L, Sayfullah & Aini. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif (Cetakan Pe). Adab.*
- Nana, S. (2011). *Penilaian Hasil dan Belajar Mengajar.* Bandung: Rosda Karya.
- Pane, T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Subtema Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih di SD. Jurnal Pendidikan Dan Konseling Vol 4, No. 5, 68-69.*
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yongyakarta: Pustaka Pelajar.

- Putra, F. G. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar*. AKSIOMA: jurnlan Matematika Dan Pendidikan Matematika 9, no. 2, 72-83.
- Rainse, A. U. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.
- Riyani, Y. (2012). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal EKSOS, 8 (1) hal. 19-25.
- Rusman, (2014). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi Kedua*, Jakarta. Kencana.
- Sabrin, A. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Ciputat: Quantum Teaching.
- Sabri, S. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Menggunakan Metode Index Card Matc Di Kelas IV SD Negeri 101114 AEK BADAJ JAE Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal pendidikan dasar Vol 1, No. 2, 35*.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Silberman, M. L. (2012). *Acitve learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Situmorang, P. C. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dengan Card Sort pada Materi Organisasi Kehidupan. *Pelita Pendidikan, 25*.
- Spurijono, (2013) *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*, Yonyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijo, A. (2013). *Cooperatif Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Surawan. (2020). *Dinamika Dalam Belajar: Sebuah Kajian Psikologi Penelitian*. Yogyakarta: k-Media.
- Suyono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2013). *Model pembelajaran terpadu konsep, strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaenuddin. (2022). Pengertian Hail Belajar, Tujuan, Klasifikasi & Ciri Tes yang Baik Menurut Ahli. *Artikelsiana*.





LAMPIRAN

LAMPIRAN
SILABUS TEMATIK KELAS V

Lampiran 1

Satuan Pendidikan : SDN 3 Pongo
 Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Muatan : IPA dan PPKN

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetika, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dalam kalengdakan yang mencerpelasi sebuah perilakuan bermain dan beakhlak mulia.

Mata Pelajaran dan KD	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Kalor dan Sifat-sifat wujud benda • Perubahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjelaskan pendapatnya tentang pengertian kalor dan menyebutkan sifat-sifat 	Tes tertulis	3×35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Terpadu kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, SubTema 1. • Buku Guru Tema 7

<p>terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>wujud benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan wujud benda • Pengaruh suhu terhadap pemuain 	<p>wujud benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perubahan wujud benda • Siswa menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan wujud benda • Mendiskusikan pengaruh suhu terhadap pemuain 			<p>Peristiwa dalam Kehidupan, SubTema 1.</p>
<p>PPKn 4.8 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor-faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia. • Ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia. • Suku-suku di Indonesia. • Perbedan antara suku di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan faktor-faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia • Mengidentifikasi ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia • Menyebutkan suku-suku di Indonesia • Mengidentifikasi perbedaan antara suku di Indonesia 	<p>Tes tertulis</p>	<p>3×35 Menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Terpadu kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, SubTema 1. • Buku Guru Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, SubTema 1.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN 3 Pongo
Kelas/Semester : V/2 (Genap)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
SubTema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran Ke- : 1
Alokasi Waktu : 3×35 Menit
Siklus 1 : Pertemuan 1

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian Kalor dan Sifat-sifat wujud benda.

Muatan PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan faktor-faktor penyebab keragaman bangsa Indonesia.

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan penjelasan guru siswa mampu mengetahui apa yang dimaksud dengan wujud benda, dan siswa mampu mengetahui sifat-sifat yang mempengaruhi wujud benda.
- Dengan penjelasan guru siswa mampu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penyebab keberagaman bangsa Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian dan sifat-sifat wujud benda.
- Menjelaskan faktor-faktor penyebab keberagaman bangsa Indonesia.

E. Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan pengertian dan sifat-sifat wujud benda dan faktor-faktor penyebab keberagaman bangsa Indonesia Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah Guru melakukan tanya jawab mengenai materi sifat- 	75 Menit

	<p>sifat wujud benda dan faktor-faktor penyebab keberagaman bangsa Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

G. Media alat dan Sumber belajar

- Potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- Buku paket tematik terpadu
- Lembar kerja siswa

H. Penilaian

Penilaian kognitif diambil dari nilai tes soal pilihan ganda evaluasi siklus dan diberikan pada setiap akhir siklus.

Wangi-wangi, 21 Februari 2023

Guru Kelas

Penulis



Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018



Dini Ariani
NIM: 190101004099

Mengetahui

Kepala Sekolah



Nirmayanti, S.Pd.SD

NIP: 19770301 200502 2 004

Lampiran 3. Bahan Ajar Siklus I Pertemuan I

Siklus I Pertemuan I (IPA)

Ayo Membaca



Sifat-Sifat Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifat-sifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita.

Salah satu wujud benda adalah padat. Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek.

Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu. Air merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

Subtema 1: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

11

Wujud benda yang lain adalah gas. Manusia dapat memasukkan dan mengeluarkan gas dari dalam tubuhnya pada saat bernapas. Manusia menghirup gas oksigen dan mengeluarkan gas karbon dioksida. Dengan cara meniup, kamu dapat membuat sebuah balon mengembang. Dengan meniup, kamu juga dapat menggerakkan selembar kertas di tanganmu. Kamu dapat mencium bau napasmu sendiri. Kamu pun dapat mencium bau-bau lainnya yang berupa gas. Dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut. Namun, apakah kamu dapat melihat wujud gas dengan mata telanjang? Dapatkah kamu mengubah bentuknya?

Siklus I Pertemuan I (PPkn)

Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Negara Kepulauan

Keadaan geografi Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau (berdasarkan data dari <http://www.bakosurtanal.go.id/berita-surta/show/indonesia-memiliki-13-466-pulau-yang-terdaftar-dan-berkoordinat> yang diunduh pada 5 Oktober 2016). Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia ada banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan negara vulkanik dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya.

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur.

Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedesaan sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

Itulah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perbedaan dalam masyarakat Indonesia.

Bagaimana dengan kondisi di daerahmu?

Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerahmu berbeda dengan daerah lain?

Bagaimana sikap kita terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia? Keragaman suku bangsa hendaknya menjadi kekayaan bangsa. Hendaknya kita dapat menerima keragaman itu.

Kita saling menghargai dan bekerja sama dengan semua suku bangsa di Indonesia. Dengan bekerja sama dan saling menghargai, kita akan hidup damai.



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN 3 Pongo
Kelas/Semester : V/2 (Genap)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
SubTema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran Ke- : 2
Alokasi Waktu : 3×35 Menit
Siklus 1 : Pertemuan 2

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi perubahan wujud benda.

Muatan PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia.

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan penjelasan guru siswa mampu mengetahui perubahan wujud benda.
- Dengan penjelasan guru siswa mampu mengetahui ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

- Menjelaskan perubahan wujud benda.
- Menjelaskan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia.

E. Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan perubahan wujud benda dan menjelaskan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat Indonesia 	75 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

G. Media alat dan Sumber belajar

- Potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- Buku paket tematik terpadu
- Lembar kerja siswa

H. Penilaian

Penilaian kognitif diambil dari nilai tes soal pilihan ganda evaluasi siklus dan diberikan pada setiap akhir siklus.

Wangi-wangi, 22 Februari 2023

Guru Kelas

Penulis

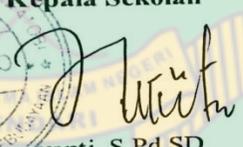


Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 190101004099

Mengetahui

Kepala Sekolah



Nirmayanti, S.Pd.SD

NIP: 19770301 200502 2 004

Lampiran 5. Bahan Ajar Siklus I Pertemuan II

Siklus I Pertemuan II (IPA)

Ayo Membaca



Perubahan Wujud Benda

Benda-benda di sekitar kita memiliki sifat dan ciri yang unik. Dengan memahami sifat-sifat benda, kita dapat mempelajari fenomena alam yang terjadi di sekitar kita dengan baik. Dengan memahami sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan ketika kamu berada di sungai, di laut, atau di danau. Dengan mengetahui sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan untuk mengubah bentuk benda-benda tersebut.

Meskipun hanya tiga wujud benda, tetapi ketiganya dapat mengalami perubahan wujud dengan cara yang berbeda. Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, misalnya suhu lingkungan yang menjadi panas atau dingin. Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C . Perubahan air menjadi es merupakan salah satu peristiwa yang sering dijumpai sehari-hari.

Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas. Beberapa peristiwa di sekitarmu mudah kamu temui untuk menunjukkan peristiwa ini. Salah satunya ialah es mencair.

Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini mudah dijumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih. Peristiwa mendidih adalah contoh terjadinya penguapan atau perubahan dari benda cair ke gas dan pada saat yang sama, terjadi pengurangan volume air.

Siklus I Pertemuan II (PPkN)

Faktor Keturunan

d. Ras di Indonesia

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi 4 (empat) kelompok ras sebagai berikut.

- 1) Kelompok ras Papua Melanezoid, terdapat di Papua, Pulau Aru, Pulau Kai.
- 2) Kelompok ras Negroid, antara lain orang Semang di Semenanjung Malaka, orang Mikopsi di Kepulauan Andaman.

38 Buku Siswa SD/MI Kelas V

- 3) Kelompok ras Weddoid, antara lain orang Sakai di Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, orang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai.
- 4) Kelompok ras Melayu Mongoloid, yang dibedakan menjadi 2 (dua) golongan.
 - a) Ras Proto Melayu (Melayu Tua) antara lain Suku Batak, Suku Toraja, Suku Dayak.
 - b) Di samping kelompok ras di atas, masyarakat Indonesia juga terdiri atas kelompok warga keturunan China (ras Mongoloid), warga keturunan Arab, Pakistan, India, ras Kaukasoid, dan sebagainya yang hidup berdampingan membaaur menjadi warga negara Indonesia. Masyarakat Indonesia tidak mengenal superioritas suatu ras dan tidak menganut paham rasialisme.



RAS KHUSUS

RAS KAUKASOID



RAS MONGOLOID



RAS NEGROID

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN 3 Pongo
Kelas/Semester : V/2 (Genap)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
SubTema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran Ke- : 3
Alokasi Waktu : 3×35 Menit
Siklus 2 : Pertemuan 1

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahab wujud benda.

Muatan PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi suku-suku yang ada di Indonesia.

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan penjelasan guru siswa mampu menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan wujud benda.
- Dengan penjelasan guru siswa mampu menyebutkan suku-suku yang ada di Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

- Menjelaskan penyebab perubahan wujud benda.
- Menjelaskan suku-suku yang ada di Indonesia.

E. Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan menjelaskan penyebab perubahan wujud benda dan menjelaskan suku-suku yang ada di Indonesia. Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat 	75 Menit

	<p>Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

G. Media alat dan Sumber belajar

- Potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- Buku paket tematik terpadu
- Lembar kerja siswa

H. Penilaian

Penilaian kognitif diambil dari nilai tes soal pilihan ganda evaluasi siklus dan diberikan pada setiap akhir siklus.

Wangi-wangi, 23 Februari 2023

Guru Kelas

Penulis



Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 190101004099

Mengetahui

Kepala Sekolah


Nirmayanti, S.Pd.SD
NIP: 19770301 200502 2 004

Lampiran 7. Bahan Ajar Siklus II Pertemuan I

Siklus II Pertemuan I (IPA)

Ayo Membaca

Peristiwa Mengembun dan Menyublim

Selain peristiwa mencair, membeku, dan menguap, masih terdapat dua peristiwa perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda yang dimaksud adalah mengembun dan menyublim.

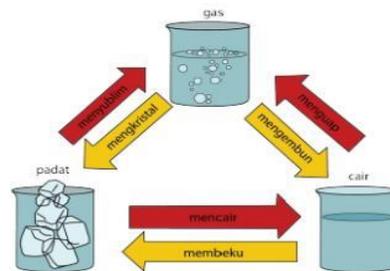
Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap. Pada waktu gas mengembun, gas melepaskan kalor karena terjadi penurunan suhu di sekitarnya. Peristiwa sehari-hari yang mudah kamu jumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar. Kamu juga dapat menjumpai beberapa tempat terasa lembap oleh air. Peristiwa mengembun ini terjadi karena uap air dalam udara menyentuh permukaan seperti permukaan daun atau permukaan yang lainnya.

Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas. Mengkristal adalah perubahan wujud gas menjadi padat. Peristiwa "tenyapnya" kapur barus yang diletakkan di dalam lemari sering dijadikan contoh peristiwa menyublim. Contoh peristiwa ini terjadi pada saat uap iodium yang mengkristal menjadi padatan pada saat didinginkan pada suhu tertentu.

Subtema 1: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

65

Peristiwa perubahan wujud benda dapat dijelaskan dengan menggunakan diagram berikut ini. Perhatikanlah diagram tersebut dengan saksama!



keterangan: **Memerlukan kalor** **Melepas kalor**

Siklus II Pertemuan I (PPkN)

Ayo Membaca

Bacalah dengan cermat teks berikut!

Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Tabel 1.1 Suku Bangsa di Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikim Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, dan Penghulu.
5.	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutun, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komerang, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9.	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Muka-Muka, Semendo, Serawai, Melayu, Sekoh, Rejang, dan Lebong.
10.	Lampung	Abung, Kruj, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Pasemah.
11.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi.
13.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14.	DI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa Tengah	Jawa dan Samin.
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit.
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompur, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanoyaton, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).

No.	Provinsi	Suku Bangsa
22.	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawa, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maayan, Dusun, Lawangan, Sukupea, dan Ot Dusun).
23.	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir).
24.	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
25.	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Balaang Mongondow, dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kalili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Eua, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, dan Banggai.
27.	Corontalo	Corontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow, dan Bajo Manado.
28.	Sulawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Maronene, Wolio, Wononii, dan Buton.
29.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Benteng, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30.	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattac, Tosumunya, dan Mamasa.
31.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rena, Banda, Buru, dan Tanibar.
32.	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Furur, Aru, Bacon, Gane, Kadai, Kau, dan Loloda.
33.	Papua	Arafak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekogi, Fak-Fak, Asmat, Kauru, Tobati, Dera, dan Dani.
34.	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simuri, Iraputu, Sebyar, Onim, Atom, Atori, Ayamaru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai, dan Biak.

Dari tabel di atas, terlihat betapa banyak suku bangsa di Indonesia. Dalam satu provinsi bisa terdapat lebih dari satu suku bangsa. Namun, semua suku bangsa dapat hidup berdampingan dalam persatuan dan kesatuan.

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN 3 Pongo
Kelas/Semester : V/2 (Genap)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
SubTema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran Ke- : 4
Alokasi Waktu : 3×35 Menit
Siklus 2 : Pertemuan 2

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan pengaruh suhu terhadap pemuain.

Muatan PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perbedaan antar suku di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan penjelasan guru siswa mampu mengetahui pengaruh suhu terhadap pemuain.
- Dengan penjelasan guru siswa mampu menyebutkan perbedaan antara suku di Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

- Menjelaskan penyebab pengaruh suhu terhadap pemuain.
- Menjelaskan penyebab perbedaan antara suku di Indonesia.

E. Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari tentang “Peristiwa dalam Kehidupan”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan menjelaskan penyebab pengaruh suhu terhadap pemuain, dan menjelaskan penyebab perbedaan antara suku di Indonesia. Guru meminta siswa menyusun posisi tempat duduk sesuai dengan perintah Guru melakukan tanya jawab mengenai materi perubahan wujud benda dan ciri-ciri fisik masyarakat 	75 Menit

	<p>Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Index Card Match</i> 5. Guru menyiapkan potongan kertas yang berisikan soal dan jawaban 6. Guru mengacak setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan guru. 7. Guru membagikan potongan kertas kepada siswa dan masing masing siswa mendapatkan potongan soal dan jawaban 8. Setelah siswa menemukan pasangannya guru meminta siswa untuk duduk dengan pasangan mereka 9. Guru meminta setiap pasangan siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban agar didengar oleh siswa lain. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 2. Guru melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi 3. Guru dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama. 	15 Menit

G. Media alat dan Sumber belajar

- Potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- Buku paket tematik terpadu
- Lembar kerja siswa

H. Penilaian

Penilaian kognitif diambil dari nilai tes soal pilihan ganda evaluasi siklus dan diberikan pada setiap akhir siklus.

Wangi-wangi, 24 Februari 2023

Guru Kelas

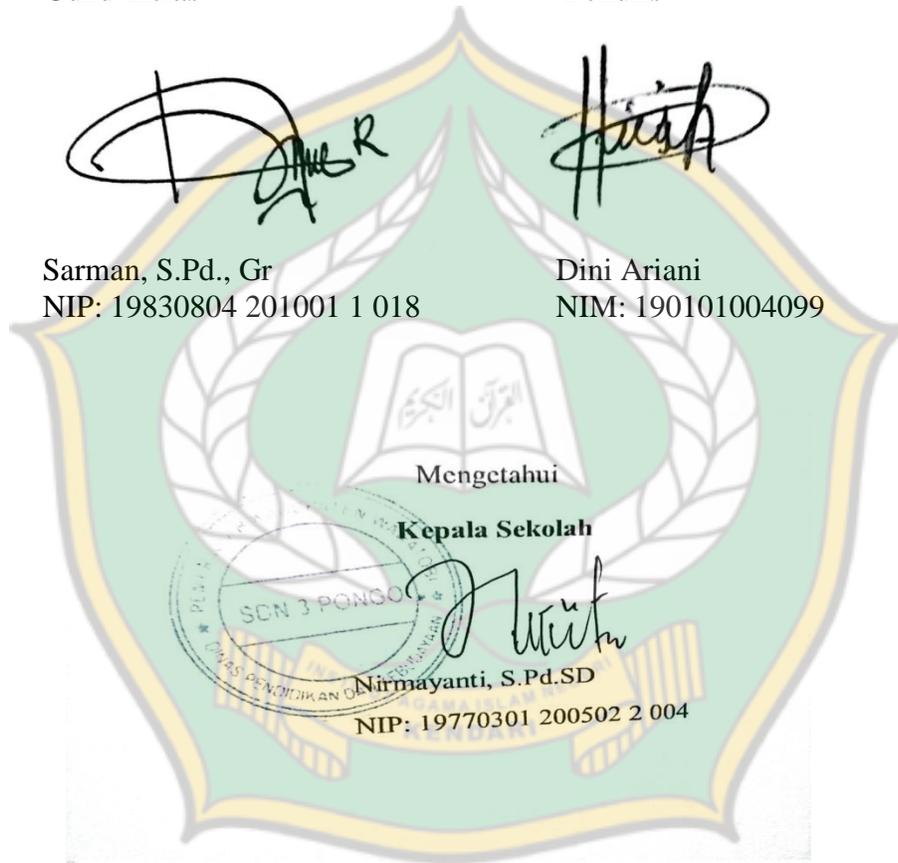
Penulis



Sarman, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018



Dini Ariani
NIM: 190101004099



Lampiran 9. Bahan Ajar Siklus II Pertemuan II

Siklus II Pertemuan II (IPA)

Perubahan Akibat Perubahan Suhu

Suhu menunjukkan derajat panas benda. Semakin tinggi suhu suatu benda, semakin panas benda tersebut. Suhu menunjukkan energi yang dimiliki oleh suatu benda. Energi panas dapat mengubah benda. Beberapa benda akan mengalami pemuaian. *Pemuaian panas adalah perubahan suatu benda yang dapat menjadi bertambah panjang, lebar, luas, atau berubah volumenya karena terkena kalor atau panas. Tetapi sebaliknya, benda dapat mengalami penyusutan. Penyusutan adalah perubahan suatu benda yang menjadi berkurangnya panjang, lebar, dan luas karena terkena suhu dingin. Pemuaian dan penyusutan bisa terjadi pada logam, udara, dan air.*

Berikut ini adalah beberapa contoh pemuaian dan penyusutan benda karena perubahan suhu dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pemasangan Kaca Jendela

Pernahkah kamu mengamati posisi kaca yang terpasang pada jendela? Atau mungkin kamu pernah melihat proses pemasangan kaca jendela yang dilakukan oleh tukang kayu. Para tukang



1. Pemasangan Kaca Jendela

Pernahkah kamu mengamati posisi kaca yang terpasang pada jendela? Atau mungkin kamu pernah melihat proses pemasangan kaca jendela yang dilakukan oleh tukang kayu. Para tukang kayu selalu merancang ukuran bingkai jendela yang sedikit lebih lebar dari ukuran sebenarnya. Mengapa harus demikian? Hal ini dilakukan oleh tukang kayu dengan tujuan untuk memberikan ruang pemuaian bagi kaca saat terkena panas. Jika bingkai jendela tidak diberi ruang pemuaian, maka ketika terkena panas akan mengakibatkan kaca menjadi retak atau bahkan pecah. Selain itu, untuk menghindari keretakan kaca saat ada bunyi yang menggelegar seperti ketika ada petir, atau bunyi keras lainnya.



2. Ban Sepeda/Motor dan Mobil

Tahukah kamu apa yang terjadi ketika kamu memompa udara terlalu banyak ke dalam ban sepedamu? Jika ban sepeda, ban sepeda motor, dan ban mobil, diisi udara terlalu banyak, maka ban akan mengeras dan menjadi tidak nyaman dikendarai. Selain itu, mengisi udara terlalu penuh ke dalam ban sepeda atau mobil akan membahayakan pengemudinya. Ban yang diisi terlalu banyak udara dapat meletus dan dapat mengakibatkan kecelakaan. Hal ini disebabkan karena udara di dalam ban dapat memuai karena panas.



3. Kawat/kabel Listrik dan Telepon

Apakah kamu memperhatikan bahwa kawat atau kabel telepon dan listrik terlihat mengendur dan tidak tegang? Hal ini dilakukan dengan tujuan agar kawat atau kabel tidak putus pada malam hari ketika mengalami penyusutan. Selain itu, agar kawat atau kabel tidak putus jika tertimpa pohon yang tumbang.

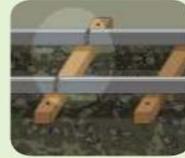


4. Pemuaian yang Terjadi pada Gelas Kaca

Pernahkah kamu melihat sebuah gelas kaca yang tiba-tiba pecah atau retak ketika dituangi air panas? Hal ini terjadi karena adanya pemuaian yang tidak merata pada bagian gelas. Oleh karena itu, disarankan agar tidak menuangi gelas basah atau gelas dingin dengan air panas yang baru mendidih.



5. **Pemuaiian pada Sambungan Rel Kereta Api**
Sambungan pada rel kereta api, dibuat ada celah antara dua batang rel. Hal ini dilakukan untuk memberikan ruang muai sehingga saat terkena panas, rel tersebut tidak melengkung. Rel yang melengkung akan membahayakan gerbong kereta yang melewatinya.



6. **Penggunaan Termometer**
Tahukah kamu cara menggunakan termometer klinis atau termometer badan? Termometer akan ditempelkan ke beberapa bagian tubuh seperti dalam mulut atau ketiak. Tujuannya adalah untuk mengukur suhu panas tubuh. Setelah beberapa lama, cairan di dalam termometer akan naik karena terjadi pemuaiian setelah mendapatkan panas dari tubuh. Cairan akan berhenti pada angka tertentu untuk menunjukkan suhu tubuh. Ketika termometer tidak digunakan, akan kembali turun karena mengalami penyusutan.



Sumber: Scott Foresman dengan penyesuaian

Siklus II Pertemuan II (PPkN)

d. Suku di Indonesia

Masyarakat Indonesia yang majemuk terdiri atas beberapa suku bangsa (etnis). Tiap-tiap suku bangsa memiliki bahasa dan adat istiadat serta budaya yang berbeda.

Di suatu daerah, mungkin terdapat beberapa suku. Sebagai contoh di Sumatra terdapat suku Aceh, suku Melayu, dan suku Batak. Di Pulau Jawa terdapat suku Betawi, suku Sunda, suku Osing, dan suku Jawa. Bagaimana dengan daerahmu? Suku apa sajakah yang ada?

Subtema 1: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

39



Sumber: Indonesia Heritage, 2002

5. Perbedaan Kondisi Geografis

Perbedaan kondisi geografis turut berdampak pada munculnya berbagai ragam mata pencaharian. Contohnya perikanan, pertanian, kehutanan, dan perdagangan. Pada setiap bidang tersebut, mereka akan mengembangkan corak kebudayaan yang khas dan cocok dengan kondisi geografis lingkungan tempat tinggalnya.

6. Pengaruh Kebudayaan Luar

Bangsa Indonesia adalah contoh bangsa yang terbuka. Keterbukaan ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh asing dalam membentuk keberagaman masyarakat di seluruh wilayah Indonesia.

Pengaruh asing yang pertama ialah ketika orang-orang dari India, Cina, dan Arab, kemudian disusul oleh orang-orang dari Eropa. Bangsa-bangsa tersebut datang dengan membawa kebudayaan masing-masing.

Lampiran 10. Tes Soal Pilihan Ganda Siklus I

SOAL PILIHAN GANDA

EVALUASI SIKLUS 1

Nama:

Kelas:

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Benda-benda di bumi ini digolongkan menjadi 3 jenis berdasarkan sifatnya yaitu
 - a. Padat, angin dan panas
 - b. Padat, cair dan gas
 - c. Cair, beku dan uap
 - d. Padat, uap dan air
2. Benda yang memiliki sifat tidak mudah berubah bentuk jika dipindahkan adalah benda
 - a. Padat
 - b. Cair
 - c. Panas
 - d. Uap
3. Benda cair akan memiliki bentuk sesuai dengan
 - a. Warnanya
 - b. Rasanya

- c. Wadahnya
 - d. Volumanya
4. Benda cair bisa merambat melalui serat-serat halus seperti pada benda yang berbahan
- a. Besi
 - b. Emas
 - c. Kain
 - d. Kaca
5. Di bawah ini yang termasuk benda gas adalah
- a. Oksigen
 - b. Detergen
 - c. Agar-agar
 - d. Bensin
6. Balon yang ditiup akan mengembang lebih besar, hal ini menandakan bahwa benda gas
- a. Tidak dapat berubah bentuk
 - b. Hanya bisa berada dalam balon
 - c. Dapat menempati ruang
 - d. Bertambah banyak jika ditiup
7. Berikut ini yang merupakan peristiwa membeku adalah
- a. Perubahan kapur barus yang lama-lama menghilang
 - b. Air yang menguap karena dipanaskan

- c. Air yang menjadi es di dalam kulkas
- d. Mentega yang meleleh di atas wajan
8. Proses perubahan benda cair menjadi gas dinamakan
- Menyublim
 - Menguap
 - Membeku
 - Mengembun
9. Santi mempunyai es krim, ia lupa meletakkannya di atas meja. Setelah berapa lama es krim tersebut sudah lumer dan meleleh. Hal ini termasuk peristiwa
- Membeku
 - Menyublim
 - Mencair
 - Menguap
10. Dapat berubah bentuk dan volumenya merupakan sifat dari benda
- Gas
 - Oksigen
 - Udara
 - Cair
11. Mengenakan pakaian adat dari daerah masing-masing merupakan keragaman yang menunjukkan adanya perbedaan
- suku

- b. kegemaran
- c. jenis kelamin
- d. agama

12. Riska dan Nina berasal dari daerah yang berbeda. Riska berasal dari daerah yang bentang alamnya berupa pegunungan. Nina berasal dari daerah pesisir pantai. Keduanya memiliki kebiasaan dan budaya yang berbeda. Faktor yang menyebabkan adanya ragam budaya di antara keduanya adalah

- a. ras asal
- b. lingkungan geografis
- c. latar belakang sejarah
- d. perbedaan kepercayaan

13. Perhatikan ragam perbedaan berikut ini!

- (1) Warna kulit
- (2) Jenis rambut
- (3) Pakaian adat
- (4) Upacara pernikahan

Ragam perbedaan fisik ditunjukkan pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (2) dan (4)

14. Berikut ini merupakan contoh kebudayaan lokal yang telah diangkat menjadi

kebudayaan nasional adalah

- a. pakaian adat batik
- b. upacara ngaben
- c. rumah adat honai
- d. tari tradisional seudati

15. Segala kebudayaan yang dimiliki oleh Negara Indonesia disebut kebudayaan

....

- a. lokal
- b. asing
- c. nasional
- d. daerah

16. Perhatikan kegiatan berikut ini!

- (1). Saling membantu untuk mengganggu teman.
- (2) Gotong-royong mendirikan pos kamling
- (3) Kerja bakti membersihkan selokan.
- (4) Bekerja sama saat ujian

Kegiatan yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan ditunjukkan pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)

c. (2) dan (3)

d. (2) dan (4)

17. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

(1) Menonjolkan suku, agama, ras, dan golongan sendiri.

(2) Acuh tak acuh terhadap perbedaan dalam masyarakat.

(3) Menganggap hanya suku sendiri yang paling bagus dan suku lainnya jelek.

(4) Meningkatkan interaksi tanpa mempermasalahkan perbedaan.

Sikap menghargai keragaman budaya masyarakat Indonesia ditunjukkan pada

....

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (4)

18. Apabila kamu berbeda agama dengan temanmu, maka kamu harus

a. memusuhinya

b. menghormatinya

c. menjauhinya

d. mengucilkannya

19. Arif berasal dari Aceh. Edi berasal dari Manado. Meskipun berbeda daerah

asal, sikap mereka sebaiknya

a. tetap rukun

b. bertengkar

c. bermusuhan

d. saling mengejek

20. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetap memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa

a. Indonesia

b. Melayu

c. Sunda

d. Jawa



Lampiran 11.

KUNCI JAWABAN SIKLUS 1

1. B
2. A
3. C
4. C
5. A
6. C
7. C
8. B
9. C
10. A
11. A
12. B
13. A
14. A
15. C
16. C
17. D
18. B
19. A
20. A



Lampiran 12. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : SDN 3 Pongo
 Mata Pelajaran : Tematik
 Kelas : V
 Siklus 1 : Pertemuan 1 dan 2

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a		✓				✓		
2.	Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya	✓					✓		
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyangkutpautkan materi yang dipelajari dengan lingkungan sekitar.	✓				✓			
4.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari		✓				✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓				✓		
6.	Guru menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓				✓	
7.	Kemampuan guru menyiapkan potongan kartu pertanyaan dan jawaban, yaitu menyiapkan kartu index sebelum menerapkan ICM			✓				✓	
8.	Guru mampu dalam memberikan potongan kartu kepada siswa dengan memberikan masing-masing kartu kepada siswa		✓				✓		
9.	Guru mampu dalam membimbing siswa dengan menggunakan index card match pada proses pembelajaran berlangsung		✓				✓		

10.	Guru mampu membimbing siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui potongan kartu pertanyaan dan jawaban	✓					✓		
11.	Guru mampu dalam mengelola waktu pembelajaran	✓				✓			
12.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya		✓				✓		
13.	Guru memberikan evaluasi kepada siswa		✓				✓		
14.	Guru memebrikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari		✓					✓	
15.	Guru menutup kelas dengan mengajak siswa berdoa			✓				✓	

Keterangan:

Skor 1 = Tidak Pernah

Skor 3 = Sering

Skor 2 = Jarang

Skor 4 = Selalu

Wangi-wangi, 22 Februari 2023

Guru Tematik

Penulis




Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 19010104099

Lampiran 13. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : SDN 3 Pongo

Mata Pelajaran : Tematik

Kelas : V

Siklus 1 : Pertemuan 1 dan 2

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Siswa mendengarkan perintah guru pada kegiatan pendahuluan		✓				✓		
2.	Siswa memperhatikan guru melakukan apersepsi, dan menjawab ketika guru bertanya mengenai terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya		✓					✓	
3.	Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru		✓			✓			
4.	Siswa tertarik mengenai tema pembelajaran yang disampaikan guru			✓			✓		
5.	Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			✓			
6.	Siswa tertarik mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari		✓				✓		
7.	Siswa tertarik terhadap potongan karu yang diisi oleh guru			✓			✓		
8.	Siswa mampu mencari pasangan kartu yang telah dibagikan oleh guru, dengan menggunakan strategi <i>Index Card Match</i>		✓				✓		
9.	Siswa sangat antusias dalam mencari pasangan kartu yang didapat		✓				✓		
10.	Siswa mampu menyampaikan materi pasangan kartu yang didapat		✓				✓		
11.	Siswa aktif dalam proses pembelajaran menggunakan strategi <i>Index Card Match</i>		✓				✓		

12.	Siswa menanyakan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	✓				✓			
13.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓				✓			
14.	Siswa mampu melkukan kesimpulan mengenai materi yangn telah dipelajari	✓				✓			
15.	Siswa menutup kelas dengan berdo'a bersama			✓			✓		

Keterangan:

Skor 1 = Tidak Pernah

Skor 3 = Sering

Skor 2 = Jarang

Skor 4 = Selalu

Wangi-wangi, 22 Februari 2023

Guru Tematik

Penulis




Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 19010104099

Lampiran 14. Tes Soal Pilihan Ganda Siklus II

SOAL PILIHAN GANDA

EVALUASI SIKLUS 2

Nama:

Kelas:

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

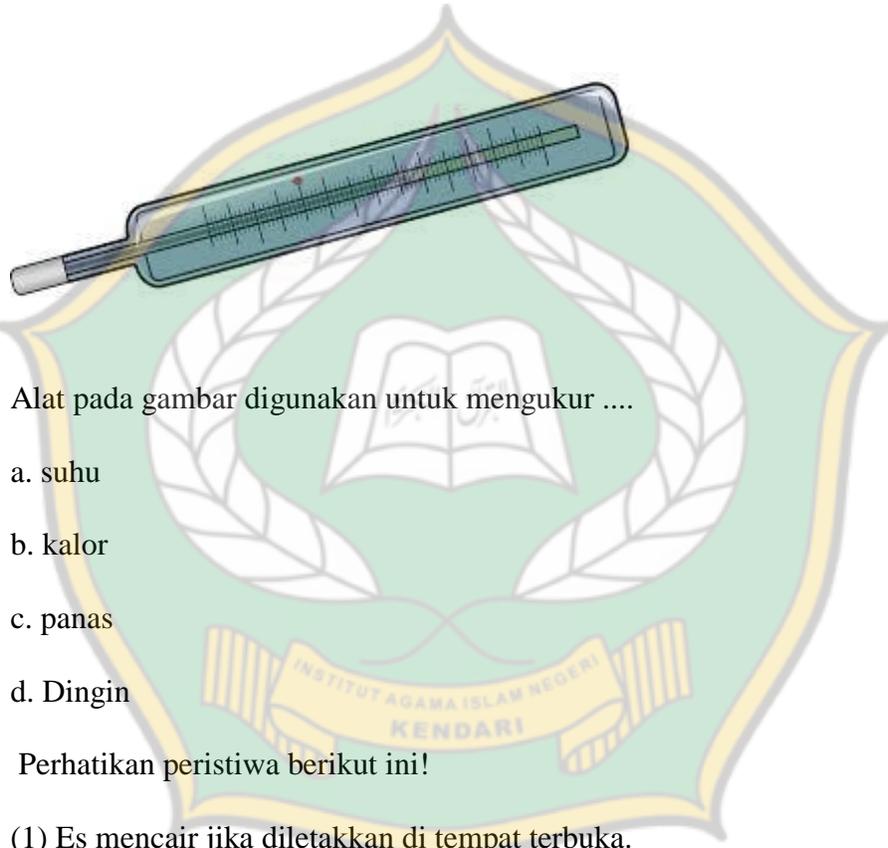
1. Benda dapat mengalami perubahan wujud. Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair dinamakan
 - a. mencair
 - b. menguap
 - c. mengembun
 - d. Menyublim
2. Pengharum ruangan atau kapur barus lama kelamaan akan habis menunjukkan adanya peristiwa
 - a. Mengembun
 - b. menguap
 - c. menyublim
 - d. Mengkristal
3. Energi yang dipindahkan dari suatu benda ke benda lainnya karena adanya perbedaan suhu disebut
 - a. derajat panas

b. derajat dingin

c. temperatur

d. Kalor

4.



Alat pada gambar digunakan untuk mengukur

a. suhu

b. kalor

c. panas

d. Dingin

5. Perhatikan peristiwa berikut ini!

(1) Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka.

(2) Lilin akan meleleh jika dibakar.

(3) Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan.

(4) Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.

Peristiwa perubahan wujud yang menerima atau membutuhkan kalor ditunjukkan pada nomor

a. (1), (2), dan (3)

b. (1), (2), dan (4)

c. (1), (3), dan (4)

d. (2), (3), dan (4)

6. Air yang dipanaskan terus menerus lama-kelamaan akan habis. Peristiwa ini merupakan contoh

a. mencair

b. menguap

c. membeku

d. Mengembun

7. Mentega yang dipanaskan akan mencair. Perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebut adalah

a. warna

b. wujud

c. bau

d. Rasa

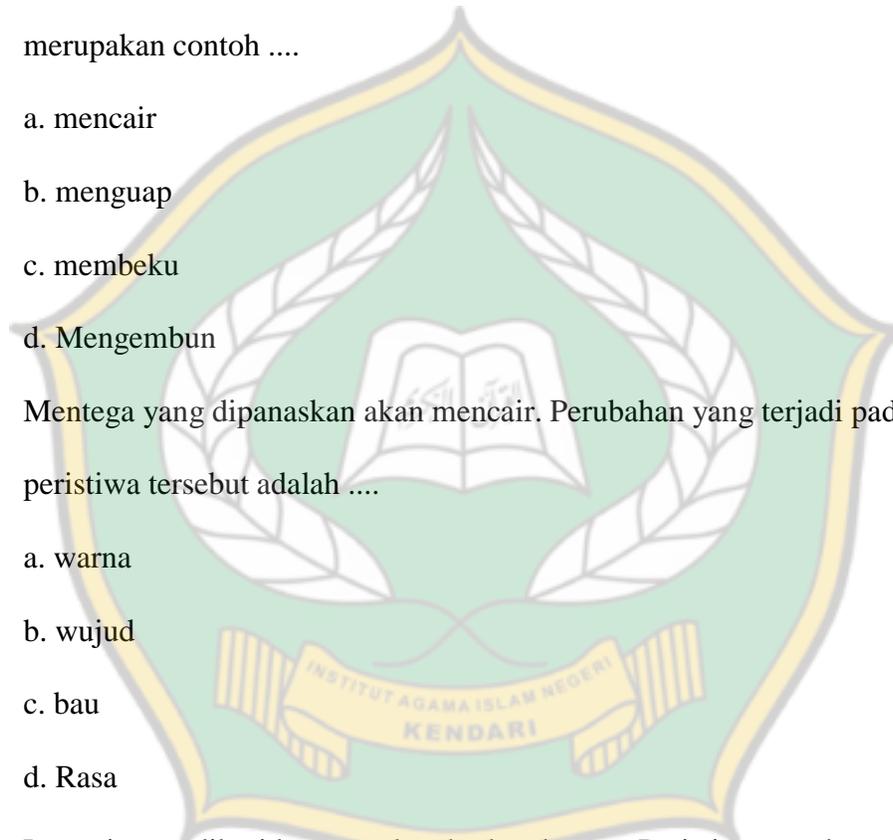
8. Lemari yang diberi kamper akan berbau harum. Peristiwa tersebut merupakan contoh peristiwa

a. mencair

b. membeku

c. mengembun

d. Menyublim



9. Berikut ini yang merupakan benda padat adalah

- a. minyak
- b. udara
- c. air
- d. Batu

10. Contoh peristiwa menguap dalam kehidupan adalah

- a. es meleleh dalam suhu kamar
- b. bau harum dari parfum
- c. air yang dimasukkan lemari es
- d. kamper berbau harum

11. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- (1) Sebagai pandangan hidup bangsa.
- (2) Sebagai dasar ideologi negara,
- (3) Alat pemersatu bangsa,
- (4) Kebudayaan nasional.

Fungsi Pancasila bagi bangsa Indonesia ditunjukkan pada nomor

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (2), dan (4)
- c. (1), (3), dan (4)
- d. (2), (3), dan (4)

12. Berikut ini yang bukan merupakan contoh kegiatan yang mencerminkan pengamalan Pancasila adalah

- a. gotong-royong
- b. musyawarah
- c. kerja bakti
- d. kerja sama ketika ulangan

13. Perhatikan jenis-jenis keragaman berikut ini!

- (1) Perbedaan jenis rambut.
- (2) Perbedaan pekerjaan.
- (3) Perbedaan agama.
- (4) Perbedaan warna kulit.

Perbedaan yang menunjukkan keragaman sosial ada pada nomor

- a. (1) dan (2)
- b. (1) dan (3)
- c. (2) dan (3)
- d. (3) dan (4)

14. Berikut ini yang merupakan sikap menghargai keragaman di sekolah adalah

....

- a. bermain dengan semua teman
- b. memilih teman bermain
- c. bertengkar dengan teman
- d. memusuhi teman yang berbeda agama

15. Perhatikan sikap-sikap berikut ini!

- (1) Rela berkorban

(2) Berjiwa besar

(3) Rendah diri

(4) Besar kepala

Sikap para pahlawan yang dapat kita teladani dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan pada nomor

a. (1) dan (2)

b. (1) dan (3)

c. (2) dan (3)

d. (2) dan (4)

16. Membeda-bedakan agama dapat mengakibatkan

a. perselisihan

b. persahabatan

c. persatuan

d. Keberagaman

17. Tarlan khas dari daerah Nia adalah tari gambyong, Tarian khas dari daerah Budi adalah tari topeng. Perbedaan tersebut patut kita

a. abaikan

b. permalukan

c. banggakan

d. Tinggalkan

18. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab banyaknya suku di Indonesia adalah

- a. perbedaan lingkungan geografis
- b. pemimpin negara
- c. perbedaan agama atau kepercayaan
- d. perbedaan latar belakang sejarah

19. Indonesia terdiri atas berbagai suku, oleh karena itu kita harus memupuk rasa

....

- a. persatuan
- b. permusuhan
- c. persaingan
- d. Perpecahan

20. Berikut ini yang termasuk kerja sama di lingkungan sekolah adalah

- a. berdiskusi mengenai materi yang belum dimengerti
- b. berdiskusi saat ulangan
- c. mengerjakan PR di ruang kelas
- d. menyontek saat ulangan

Lampiran 15

KUNCI JAWABAN SIKLUS II

1. C
2. C
3. D
4. A
5. A
6. B
7. B
8. D
9. D
10. B
11. A
12. D
13. C
14. A
15. A
16. A
17. C
18. B
19. A
20. A



Lampiran 16. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Satuan Pendidikan : SDN 3 Pongo
 Mata Pelajaran : Tematik
 Kelas : V
 Siklus 2 : Pertemuan 1 dan 2

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a				✓				✓
2.	Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya			✓				✓	
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyangkutpautkan materi yang dipelajari dengan lingkungan sekitar.			✓			✓		
4.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari				✓			✓	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓			✓	
6.	Guru menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓				
7.	Kemampuan guru menyiapkan potongan kartu pertanyaan dan jawaban, yaitu menyiapkan kartu index sebelum menerapkan ICM				✓			✓	
8.	Guru mampu dalam memberikan potongan kartu kepada siswa dengan memberikan masing-masing kartu kepada siswa				✓			✓	
9.	Guru mampu dalam membimbing siswa dengan menggunakan index card match pada proses pembelajaran berlangsung			✓				✓	
10.	Guru mampu membimbing siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui potongan kartu pertanyaan dan				✓			✓	

	jawaban								
11.	Guru mampu dalam mengelola waktu pembelajaran			✓					✓
12.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya				✓				✓
13.	Guru memberikan evaluasi kepada siswa				✓				✓
14.	Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari				✓				✓
15.	Guru menutup kelas dengan mengajak siswa berdoa				✓				✓

Keterangan:

Skor 1 = Tidak Pernah

Skor 3 = Sering

Skor 2 = Jarang

Skor 4 = Selalu

Wangi-wangi, 24 Februari 2023

Guru Tematik

Penulis




Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 19010104099

Lampiran 17. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Satuan Pendidikan : SDN 3 Pongo
 Mata Pelajaran : Tematik
 Kelas : V
 Siklus 2 : Pertemuan 1 dan 2

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan							
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Siswa mendengarkan perintah guru pada kegiatan pendahuluan				✓				✓
2.	Siswa memperhatikan guru melakukan apersepsi, dan menjawab ketika guru bertanya mengenai terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya				✓				✓
3.	Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru			✓					✓
4.	Siswa tertarik mengenai tema pembelajaran yang disampaikan guru				✓				✓
5.	Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓				✓
6.	Siswa tertarik mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari				✓				✓
7.	Siswa tertarik terhadap potongan karu yang diisi oleh guru				✓				✓
8.	Siswa mampu mencari pasangan kartu yang telah dibagikan oleh guru, dengan menggunakan strategi <i>Index Card Match</i>				✓				✓
9.	Siswa sangat antusias dalam mencari pasangan kartu yang didapat				✓				✓
10.	Siswa mampu menyampaikan materi pasangan kartu yang didapat			✓					✓
11.	Siswa aktif dalam proses pembelajaran menggunakan strategi <i>Index Card Match</i>				✓				✓
12.	Siswa menanyakan kepada guru tentang materi yang belum dipahami			✓			✓		

13.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓			✓	
14.	Siswa mampu melkukan kesimpulan mengenai materi yangn telah dipelajari			✓				✓	
15.	Siswa menutup kelas dengan berdo'a bersama				✓				✓

Keterangan:

Skor 1 = Tidak Pernah

Skor 3 = Sering

Skor 2 = Jarang

Skor 4 = Selalu

Wangi-wangi, 24 Februari 2023

Guru Tematik

Penulis




Sarman Ramli, S.Pd., Gr
NIP: 19830804 201001 1 018

Dini Ariani
NIM: 19010104099

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Baruga-Kota Kendari
Telp. (0401) 3192081 Fax. (0401) 3193710
Website: <http://iainkendari.ac.id>

Nomor : 0423/In.23/FTIK/TL.00/02/2023
Lampiran : Proposal Penelitian
Perihal : *Izin Penelitian*

14 Februari 2023

Yth. Kepala Balitbang Provinsi Sulawesi Tenggara

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa sebagai syarat penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, maka dimohon berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **Dini Ariani**
NIM : 19010104099
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Prog. Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Sultan Qaimuddin Kendari
Pembimbing I : Aliwar S.Ag, M. Pd
Pembimbing II : La Ode Anhusadar S.Pd.I, M.Pd

Untuk melakukan penelitian serta pengumpulan data di SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi dengan judul skripsi:

"Penerapan Strategi Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi"

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.



Tembusan:

1. Ketua LPPM IAIN Kendari,
2. Ketua Prodi PGMI FTIK IAIN Kendari.

*Visi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan:
Menjadi Fakultas yang Menstruktikan Tenaga Pendidik dan Kependidikan
yang Berkualitas, Berkepribadian Islami dan Berwawasan Transdisipliner Tahun 2025*



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jl. Mayjend S. Parman No. 03 Kendari 93121

Website : balitbang_sulawesitenggara prov.go.id Email: bridaprovsultra@gmail.com

Kendari, 15 Februari 2023

K e p a d a

Yth. Bupati Wakatobi
Di -

WANGI-WANGI

Nomor : 070/ 738 / 11 / 2023
Sifat : -
Lampiran : -
Perihal : IZIN PENELITIAN

Berdasarkan Surat Dekan FTIK IAIN Kendari Nomor : 0423/In.23/FTIK/TL.00/02/2023 tanggal 14 Februari 2023 perihal tersebut diatas, Mahasiswa dibawah ini :

Nama : DINI ARIANI
NIM : 19010104099
Prog. Studi : PGMI
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : SDN 3 Pongo Kab. Wakatobi

Bermaksud untuk Melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Sesuai Lokasi diatas dalam rangka penyusunan KTI/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

"PENERAPAN STRATEGI INDEX CARD MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PADA SISWA KELAS V SDN 3 PONGO KABUPATEN WAKATOBI"

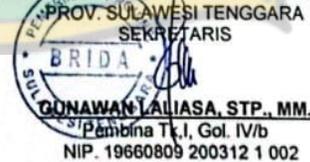
Yang akan dilaksanakan dan tanggal : 15 Februari 2023 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan Pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati adat Istiadat yang berlaku di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sulawesi Tenggara Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian surat Izin Penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN RISET & INOVASI DAERAH
PROV. SULAWESI TENGGARA
SEKRETARIS


GUNAWAN ALIASA, STP., MM.
Pembina Tek. I, Gol. IV/b
NIP. 19660809 200312 1 002

T e m b u a n

1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari,
2. Dekan FATIK IAIN Kendari di Kendari,
3. Ketua Prodi PGMI FATIK IAIN Kendari di Kendari,
4. Kepala Dinas P & K Kab. Wakatobi di Wangi-Wangi,
5. Kepala SDN 3 Pongo di Tempat,
6. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN WAKATOBI
SD NEGERI 3 PONGO

Jln Merdeka No 15 Kel Pongo, Kec Wangi-Wangi Kab Wakatobi

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 409 2/412/SDM 3 PONGO/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NIRMAYANTI, S.Pd.SD.

NIP : 19770301 200502 2 004

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 3 Pongo

Menerangkan bahwa:

Nama : DINI ARIANI

NIM : 19010104099

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

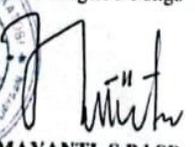
Judul skripsi : "Penerapan Strategi Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas V SDN 3 Pongo Kabupaten Wakatobi"

Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN 3 Pongo pada 20 Februari 2023 sampai dengan tanggal 20 Maret 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wangi-Wangi, 30 Maret 2023
Kepala SD Negeri 3 Pongo


NIRMAYANTI, S.Pd.SD.
NIP. 19770301 200502 2 004

Lampiran 19. Dokumentasi

PROSES PEMEBLAJARAN SIKLUS I DAN II DENGAN PENERAPAN
STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DALAM MENINGKTKAN HASIL BELAJAR
TEMATIK KELAS V SDN 3 PONGO KABUPATEN WAKATOBI



Guru menjelaskan materi yang akan di ajarkan



Aktivitas siswa maju ke depan kelas



Aktivitas siswa dalam mengerjakan tes evaluasi yang diberikan guru

Lampiran 20. Media potongan kartu yang diberikan kepada siswa pada siklus I dan II



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP
(CURRICULUM VITAE)**

I. IDENTITAS DIRI

- Nama : Dini Ariani
- Tempat/tanggal lahir : Bulukumba, 13 Juli 2001
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Status Perkawinan : Belum menikah
- Agama : Islam
- Nomor HP : 082328152334
- Alamat Rumah : Lingk Pongo 1, Kec. Wangi-wangi,
Kab. Wakatobi
- Email : diniarany@gmail.com

II. DATA KELUARGA

- Nama Orang Tua
 - Ayah : Alm. Hadin
 - Ibu : Nur Ayani
- Nama Saudara Kandung
 - Anak Pertama : Herman
 - Anak Ketiga : Dino Hadi Broto

III. RIWAYAT PENDIDIKAN

- SD : SD Negeri 1 Pongo (2007-2013)
- SMP : MTs Negeri 1 Wakatobi (2013-2016)
- SMA : SMA Negeri 1 Wangi-wangi (2016-2019)

Kendari, 15 November 2023

Dini Ariani
NIM. 19010104099