



**PENERAPAN MODEL *INDEX CARD MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 KAMBERA**

Enjelika Saputri Karanja Ngana¹, Yohana Makaborang², Yoin Meissy Matulesy³

^{1,2,3}Program studi Pendidikan biologi, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

*Corresponding author E-mail: enjelikasaputri96@gmail.com

DOI : 10.30605/biogenerasi.v10i3.6653

Accepted : 23 Juli 2025 Approved : 04 September 2025 Published : 04 September 2025

Abstract

The purpose of this study is to describe students' cognitive and affective learning outcomes as well as the improvement in learning outcomes at SMP Negeri 1 Kambera after implementing the Index Card Match model assisted by flipchart media. This research is a Classroom Action Research (CAR) using a descriptive quantitative approach. The subjects of this study were eighth-grade students of SMP Negeri 1 Kambera. Data collection instruments consisted of observation sheets and written tests. The results of this study show a significant improvement in cognitive learning outcomes, increasing from 27% in the pre-cycle to 60% in cycle I, and then increasing further to 87% in cycle II. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Index Card Match model assisted by flipchart media can improve the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Kambera

Keywords : *Index Cara Match, Flipchart media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan karakter dan tingkah laku seseorang, kelompok-kelompok orang, supaya bisa membentuk manusia lebih dewasa dengan upaya pengajaran dan pembinaan, (Tarapanjang, & Bano, 2022). Kemudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bagi masyarakat, bangsa dan Negara (Hakim, 2016:54).

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan, dimana siswa mengolah informasi baik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap tergantung dari proses pembelajaran tersebut (Hazmi, 2019: 64). Menurut Nugraha, (2018:28), proses belajar mengajar yang baik di dasari oleh adanya hubungan interpersonal yang baik antara siswa dengan guru menduduki posisi penting kondisi sosial dan emosional. Menurut Benjamin Bloom, hasil belajar mencakup tiga komponen, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif melibatkan berkaitan dengan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis perubahan emosional dan sikap siswa, sedangkan Menurut (Alifah.,2019), pembelajaran afektif merupakan strategi pembelajaran karakter, akhlak dan moral, hal tersebut dibuktikan pada nilai empiris yang bermuatan nilai-nilai karakter secara utuh yaitu (percaya diri, tanggung jawab dan disiplin).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan 18 maret 2025 dengan guru IPA Ibu (M) kelas VII di SMP Negeri 1 Kambera, diketahui bahwa hasil belajar UTS IPA siswa kelas VII semester genap 2024/2025 masih rendah. Dalam proses pembelajaran diperoleh hasil belajar siswa masih belum maksimal, dimana masih banyak siswa yang kurang menanggapi

materi Saat didalam kelas, siswa tidak tertarik untuk belajar, masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan sehingga banyak siswa yang sulit untuk mengerti materi pembelajaran dengan baik, dengan hal tersebut membuat hasil belajar siswa rendah. Menurut hasil wawancara dengan siswa, Dalam proses pembelajaran IPA, guru hanya berpatokan dengan buku paket sehingga materi yang disampaikan oleh guru merasa bosan. begitu halnya terkait model pembelajaran guru cenderung menggunakan model *discovery Learning* dan terbatas model pembelajaran sehingga siswa bosan, tidak aktif, selama proses pembelajaran, ada juga siswa yang tidak bisa belajar mandiri, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Begitu pun dengan media pembelajaran guru masih menggunakan media gambar, sehingga membuat siswa bosan, hal ini dapat membuktikan dari nilai ujian tengah semester (UTS) mata pelajaran IPA yaitu 40% siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 60% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil penilaian tengah semester (UTS) siswa kelas VII materi IPA semester genap tahun ajaran 2024/2025 rata-rata dibawah KKM. KKM pada mata pelajaran IPA di sekolah tersebut adalah 70.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* yang merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas (Usman & Yunus, 2020: 472). Sedangkan menurut (Hartiningrum ,2019:81) *Index Card Match* adalah mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan. Maksud dari menyenangkan dalam model ini, karena proses dalam pembelajaran siswa berdiri mencari pasangan tidak hanya duduk selama proses pembelajaran berlangsung. Kelebihan dari model

kooperatif tipe *Index Card Match* menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran, mampu menciptakan suasana aktif, memudahkan siswa memahami konsep materi, timbulnya kerjasama antar pasangan.

Unsur yang mempengaruhi hasil belajar yaitu dengan menyediakan media pembelajaran sesuai materi yang dijelaskan oleh guru. Aeni dkk, (2019). Menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara pendidik dan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Media *Flipchart*, sebagai salah satu alat bantu visual yang efektif, memegang peranan strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fleksibilitasnya dalam menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik menjadikan *flipchart* sebagai media yang ideal untuk memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, merangsang pemikiran kritis, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif Budiman 2020 dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif *index card match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Biologi kelas VII SMP Negeri 4 Narmada” hasil penelitian dan analisis data, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60% dengan kategori cukup aktif dan siklus II sebesar 85% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan klasikalnya 62,6% dan siklus II mencapai ketuntasan klasikal sebesar 87.5%. penelitian yang dilakukan oleh Usman & Yunus. (2020:476) yang berjudul “penerapan model pembelajaran *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa di kelas IV mis At-Taqwa Malifut” berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa IV MIS At-Taqwa kecamatan malifut pada pembelajaran IPA, hal ini dapat diketahui dari hasil analisis penguasaan belajar siswa

pada siklus I terdapat 18 siswa yang tuntas secara klasikal atau rata-rata sebesar 69.23% (rendah), dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 21 siswa yang tuntas atau rata-rata sebesar 80,74%.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sugiantiningsih dan Antara (2019) Menunjukkan bahwa penggunaan media *flipchart* dalam model Talking Stick dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selanjutnya menurut, Anggraini & Rukmini, (2021) menggambarkan media *flipchart* gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa. Hasil penelitian keduanya mengindikasikan bahwa media *flipchart*, baik dengan gambar tunggal maupun gambar berseri, memiliki potensi besar untuk meningkatkan berbagai aspek keterampilan siswa, mulai dari berbicara hingga menulis.

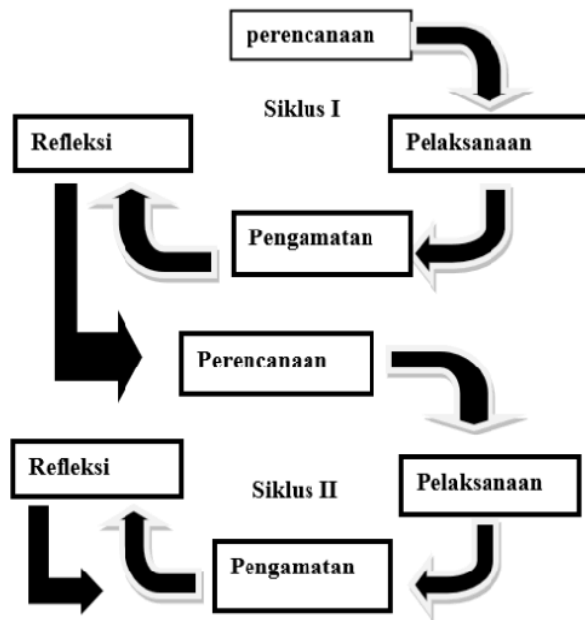
METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis Taggart dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. (Simamora dkk, 2023:2655-1365) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran tersebut. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media *FlipChart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII IPA SMP Negeri 1 Kambera.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kambera di Kelurahan Lambanapu Kecamatan Kambera Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2025/2026 dari bulan maret 2025 Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIa, VIIb dan VIIc IPA yang berjumlah 90 pada semester ganjil Tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ini yaitu kelas VIIa IPA yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 11 orang perempuan 19 orang laki-laki Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel

bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*Independent Variabel*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Model Kooperatif tipe *Index Card Match*

berbantuan Media *FlipChart* (X). Variabel terikat (*Dependent Variabel*) merupakan variabel dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar (Y).



Gambar 1 model (Kemmis & Mc. Taggart, 1988).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang telah disampaikan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar peserta didik adalah menggunakan posttest, dan kartu Index dimana posttest diberikan pada akhir tindakan yang dilakukan untuk menunjukkan hasil belajar peserta didik yang dicapai pada setiap tindakan kelas, sedangkan Kartu Index untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar memahami materi yang dikan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah model index card match berbantuan media flipchart dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan model pembelajaran *index card match* dengan media *flipchart* dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode ceramah dan diskusi kelompok seperti yang telah lama diterapkan di kelas VIII IPA SMP Negeri 1 Kambera. Kemudian siswa diuji dengan memberikan soal tes yaitu *posttest*. Dalam kegiatan pembelajaran prasiklus, tampak beberapa siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Trasi dalam mengikuti pembelajaran, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada prasiklus dapat dilihat dari hasil *posttest* berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti nilai hasil *Posttest* siswa dari jumlah peserta didik 30 orang, siswa yang tuntas 8 orang dengan persentase 27% dan siswa yang tidak tuntas 22 orang dengan persentase 73% dengan nilai rata-rata 65,73 masih rendah. Selanjutnya hasil identifikasi peneliti terkait penilaian aktivitas siswa pada aspek afektif yaitu terdapat 6 orang dengan predikat baik, 4 orang dengan predikat cukup dan 19 orang dengan predikat kurang. Dengan demikian pencapaian aspek efektif juga masih rendah. Hal ini

disebabkan oleh minimnya penerapan model dan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa selama proses belajar.

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan pada 16 Juli 2025 dengan 1 kali pertemuan durasi waktu 2 x 45 menit dengan empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada awal tahap perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan bahan ajar, modul Ajar, soal *posttest*, media *Flipchart*, kartu index, instrumen observasi untuk mengukur aspek penilaian afektif sebelum peneliti memulai kegiatan belajar. Kemudian pada kegiatan pelaksanaan peneliti mulai memberikan materi lanjutan kemudian memperkenalkan cara dan penggunaan kartu index pada siswa. Selanjutnya siswa mulai menemukan pasangan kartunya. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan pengamatan pada setiap aktivitas siswa yang berlangsung di dalam kelas. Kegiatan pengamatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan. Pengamatan yang dilakukan terkait aspek penilaian afektif siswa, Dimana afektif terdiri dari partisipasi aktif, kemandirian, tanggung jawab dan rasa ingin tahu.

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I mengalami peningkatan dari hasil *posttest* dari jumlah siswa 30 orang, siswa yang tuntas 18 orang dengan persentase 60% pada siklus I, yang tidak tuntas 12 orang dengan persentase 40% dengan nilai rata-rata 76,23. Selanjutnya hasil identifikasi peneliti terkait penilaian aktivitas siswa pada aspek afektif yaitu terdapat 1 orang dengan predikat sangat baik, 12 orang dengan predikat baik, 5 orang dengan predikat cukup dan 12 orang dengan predikat kurang. Dengan demikian pencapaian aspek efektif siswa masih belum maksimal. Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa model pembelajaran *index card match* dengan berbantuan media *flipchart* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pencapaian tersebut masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Dimana kegiatan pembelajaran pada siklus I, terlihat beberapa siswa kesulitan dalam menerapkan model *index card match*, terutama dalam membedakan antara pertanyaan dan jawaban.

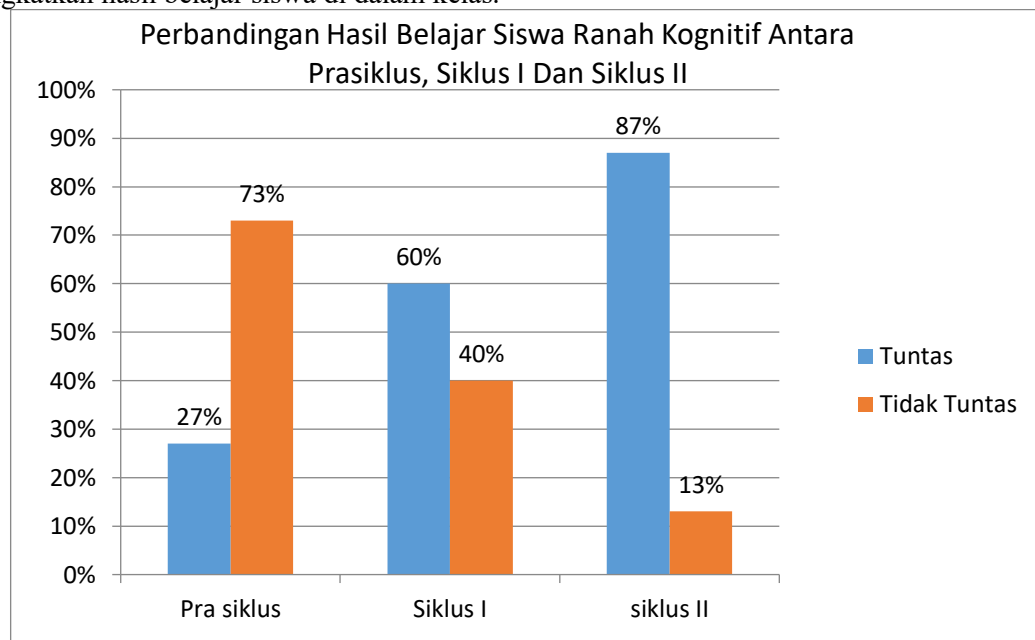
Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini dilaksanakan pada Kamis, 17 Juli 2025 dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I dengan berbagai perbaikan dari pada siklus I. Sama seperti siklus I, pada siklus II dilakukan empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti juga sudah mempersiapkan segala sesuatu untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti bahan ajar, Modul Ajar, soal *posttest*, media *flipchart*, kartu index, instrumen observasi untuk mengukur aspek penilaian afektif sebelum peneliti memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan materi lanjutan kepada siswa lalu mengeluarkan kartu index dan menjelaskan kembali terkait cara penggunaannya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan oleh peneliti dengan lebih teliti sesuai dengan perbaikan yang telah disusun sebelumnya. Ketika siswa sudah mulai mencari pasangannya dan mempresentasikan jawaban mereka, peneliti mendampingi, memberikan motivasi serta melakukan observasi bersama guru mata pelajaran. Sama halnya dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya, peneliti melakukan penilaian yaitu afektif siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Pada kegiatan siklus II ini siswa terlihat jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Nilai siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *posttest* dari jumlah siswa 30 orang, siswa yang tuntas 26 orang siswa dengan persentase 87%, siswa yang tidak tuntas 4 orang dengan persentase 13%, dengan nilai rata-rata 85,33%. Selanjutnya hasil penilaian afektif pada siklus II ini dikatakan memiliki perkembangan yang baik dari siklus sebelumnya dimana penilaian aktivitas siswa pada aspek afektif yaitu terdapat 9 orang dengan predikat sangat baik, 15 orang dengan predikat baik, 1 orang dengan predikat cukup dan 5 orang dengan predikat kurang.

Ringkasan data aspek kognitif dan afektif dari semua kegiatan pembelajaran disediakan sebagai berikut;

Predikat	Kegiatan pembelajaran		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	65,73	76,23	85,33
Tuntas	8 Orang (27%)	18 Orang (60%)	26 orang (87%)
Tidak tuntas	22 Orang (73%)	12Orang (40%)	4 orang (13%)

Tabel 1. Hasil belajar kognitif

Berdasarkan data pada table 1 terlihat bahwa terjadi peningkatan skor rata – rata pada setiap siklus dan memuncak pada siklus 2. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media flipchart dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas.



Gambar 1 diagram perbandingan ranah kognitif.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti belum menggunakan model *index card match* berbantuan media *flipchart*, peneliti menggunakan model *discovery learning* yang sudah sering digunakan oleh guru IPA dalam proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran siswa di uji dengan memberikan soal pilihan ganda (*posttest*) yang berjumlah 10 nomor. Setelah pelaksanaan pra siklus, siswa belum mencapai KKM dilihat dari hasil belajar yaitu dengan nilai rata-rata 65,73 dengan persentase ketuntasan 27% dimana hanya 8 orang siswa yang mencapai KKM dan persentase yang tidak tuntas yaitu 73% dengan jumlah 22 orang siswa yang tidak mencapai KKM (70).

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari jumat tanggal 16 Juli 2025 pada jam 09:00 – 11:00 WITA. Dengan 1 kali pertemuan berdurasi 2 x 45 menit menggunakan model *index card match* berbantuan media *flipchart*. Pelaksanaan ini dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media *flipchart* yang sudah berisi materi pembelajaran, kartu index dan juga soal *posttest* untuk menguji kemampuan peserta

didik serta lembar observasi (penilaian ranah afektif).

Setelah pelaksanaan siklus 1 difokuskan agar siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan menggunakan model *index card match* berbantuan media *flipchart*, hasil belajar siswa belum tercapai secara optimal yang dapat dilihat pada tabel 4.3 yaitu dengan nilai rata-rata 76,23 dengan persentase ketuntasan mencapai 60% dimana terdapat 18 orang siswa yang mencapai KKM dan persentase tidak tuntas yaitu 40% dengan jumlah 12 orang siswa yang tidak mencapai KKM (70). Pada Siklus I peneliti menemukan beberapa kendala seperti 1) siswa kurang memahami model *index card match*; 2) siswa tidak bisa membedakan antara kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan Siklus II.

Pada tahap Siklus II peneliti melakukan tindakan sesuai dengan Siklus I, sebagai lanjutan dari Siklus I dengan beberapa perbaikan. Siklus ini juga dilakukan dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dari hasil pelaksanaan pada Siklus II hasil belajar yang diperoleh sudah meningkat secara maksimal, dengan nilai rata-rata 85,33 dengan persentase ketuntasan mencapai 87% dimana terdapat 26

orang siswa yang mencapai KKM dan persentase tidak tuntas yaitu 13% dengan jumlah 4 orang siswa yang tidak mencapai KKM (70) yang dapat dilihat pada tabel 4.5. Dengan demikian ketuntasan peserta didik menggunakan penerapan model *index card match* berbantuan media *flipchart* mengalami peningkatan hasil belajar pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media *flipchart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata *posttest* yaitu 65,73 dari nilai tes ini terdapat 22 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan yang memenuhi KKM terdapat 8 orang siswa, dari 30 orang siswa. Untuk melihat persentase siswa yang mencapai KKM yaitu 27% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM 73% dikategorikan rendah.

Hasil belajar pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media *flipchart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 76,23 dari nilai *posttest* ini terdapat 12 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan yang memenuhi KKM 18 orang dari 30 orang siswa. untuk melihat persentase siswa yang mencapai KKM yaitu 60% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM 40% pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar kognitif namun belum tercapai secara optimal.

Setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* berbantuan media *flipchart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II memperoleh rata-rata nilai *posttest* 85,33, terdapat 4 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan yang memenuhi KKM 26 orang dari 30 orang siswa. Untuk melihat persentase siswa yang mencapai KKM yaitu 87% sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKM 13% pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar kognitif kategori tinggi.

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media *flipchart* materi pengenalan Sel terdapat peningkatan hasil

belajar siswa dalam hal ini disarankan pada guru IPA menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media *flipchart*. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut dan dikembangkan lagi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *index card match* berbantuan media *flipchart*. Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar, selain pada penilaian kognitif dan afektif tetapi juga pada penilaian psikomotorik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alifah, F.N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68-86. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>.
- Amiruddin, U. (2022). Penerapan model pembelajaran *Word Square* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Negeri 4 Halmahera Utara Pada Materi Memahami permasalahan Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 217-223.
- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Flipchart dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 9 Aceh Utara. *Jurnal pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 84-85.
- Anggraeni, R. D., & Rukmini, A. S. (2021). Pengembangan Media *Flipcart* Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(9), 3358-3368.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index card match* terhadap aktivitas dan hasil belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047-1054.
- Barkah, L. (2021). Pengaruh Media Flipcart Terhadap Pemahaman konsep Ipa Kelas IV SDN Kalderes Jakarta Barat Berajah *Journal*, 2(1), 195-200. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.76>.
- Budiman, A. (2020). Penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas VII SMP Negeri 4 Narmada Tahun Pelajaran 2010/2011. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 1(2), 80-96.30.

- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hartiningrum, E.S. N. (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 79-86.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEL)*, 2(1), 56-65.
- Kustian, N.G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ACADEMIA : *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37.
- Lase, Y., & Ndraha, A., B. (2023) Analisis Urgensi Pelatihan Dalam Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara (Asn) Di Pengadilan Negeri Gunungsitoli. JMBI UNSRAT (*Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*), 10(3), 1804-1814.
- Liyana, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flipchart Terhadap Pada Pelajaran Aksara Lampung Belajar Kelas V Min 9 Bandar (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurita, T. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Misykat*, 3(1) 171-187.
- Rahman, S. (2021, January). Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 2022.
- Rifai, F., Sari, S.P., Nasution, DK, Nasution, I.S., & Syamsuyurnita. (2023). Penggunaan *Flipchart* Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sanggar Bimbingan Lombok Utara (Aplikasi dari suai Bagan Balik Medan Tentang Pembelajaran Minat Nilai II Mahasiswa dari Sanggar Paduan Lombok Utara). *INNOVATIVE (aktif): Jurnal Dari Sosial Sains Riset*, 3(4), 1683-1691.
- Sarinarulita, S., Effendi, E., & Ibrahim, A. R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 74-77.
- Sinaga, S., Lumbantobing, M.T., & Sitohang, S. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Index card match* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Subtema 1 Edu Cendekia: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 382-390.
- Sila, V. U. R., Oetpah, V., & Malli, R. (2019). Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* (Icm) dan Media peta konsep. *Gema Wiralodra*, 10(1), 62-69.
- Simamora, C. A., Anzelina, D., Wulan, D., Hs, S., R., & Julinda, E. (2023). Penerapan model pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 7 peristiwa dalam kehidupan di Kelas V Sd. 06(01), 3193-3203.
- Tarapanjang, G., Bano, V. O., (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Mmeningkatkan Hasil Belajar Di SMAN 1 Kahaungueti. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 14(2), 15-182.
- Usman, G., & Yunus, M.R. (2020). Penerapan Model pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV MIS At-Taqwa Malifut. Taman cendekia: *Jurnal pendidikan kelas a*, 4(2), 471-477.
- Wahyuningati, N. R., & Mizan, S. (2022). Penerapan *Problem Based Learning* Dan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 2 Malang. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 39-46.