

EXECUTIVE SUMMARY

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III MELALUI
MODEL *INDEX CARD MATCH* PADA SDN 19 TARUNG-TARUNG
KABUPATEN PASAMAN**

Oleh :

SINTIA NOFELA
2110013411130



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMARY

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III MELALUI
MODEL *INDEX CARD MATCH* PADA SDN 19 TARUNG-TARUNG
KABUPATEN PASAMAN**

Oleh :

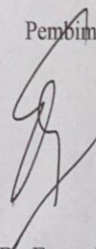
SINTIA NOFELA
2110013411130

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Melalui Model *Index Card Match* Pada SDN 19 Tarung-tarung Kabupaten Pasaman**” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, 18 Maret 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing



Prof. Dr. Erman Har, M.Si

Executive Summary

Sintia Nofela. 2025. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Melalui Model Index Card Match Pada SDN 19 Tarung-tarung Kabupaten Pasaman”.
Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Prof. Dr. Erman Har, M.Si

SDN 19 Tarung-tarung Kabupaten Pasaman adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SD di Nagari Tarung-tarung, Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 19 Tarung-tarung berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas III pada SDN 19 Tarung-tarung Kabupaten Pasaman.

Menurut Sudjana (2017) berpendapat bahwa belajar ialah Ketika kita secara sadar mengalami perubahan dalam perilaku. Dari penjelasan di atas bisa ditegaskan yakni belajar itu ialah sebuah proses dimana kita berinteraksi dengan sekitar kita dan menghasilkan perubahan dalam diri kita yang bisa dilihat dalam beragam aspek, seperti pikiran, perasaan, dan kegiatan fisik. Perubahan yang terjadi karena proses belajar.

Menurut Suprijono (2010) berpendapat bahwa Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Istarani (2019) Model Pembelajaran *Index Card Match* merupakan model yang menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dengan cara mencocokkan. Model *index card match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan” adalah model yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian terdiri dari 14 siswa, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini terdapat lembar observasi guru dan lembar tes. Teknik analisis data terdapat data analisis aktivitas guru, hasil belajar, dan rata-rata hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar pada siklus I didapat persentase yaitu 50% dengan rata-rata 72,28 dan belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan refleksi pada siklus II, hasil belajar meningkat dengan persentase yaitu 85,71% dengan rata-rata 78.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 19 Tarung-tarung dapat ditingkatkan melalui model *Index Card Match*.

Kata Kunci : IPA, Model *Index Card Match*, Hasil Belajar

Executive Summary

Sintia Nofela. 2025. "Improving Science Learning Outcomes of Grade III Students Through the Index Card Match Model at SDN 19 Tarung-tarung, Pasaman Regency." Undergraduate Thesis, Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor: Prof. Dr. Erman Har, M.Si

SDN 19 Tarung-tarung is a public elementary school located in Nagari Tarung-tarung, Rao Sub-district, Pasaman Regency, West Sumatra. The school operates under the supervision of the Ministry of Education and Culture. This research aims to investigate the improvement of science learning outcomes among third-grade students at SDN 19 Tarung-tarung.

According to Sudjana (2017), learning is a conscious process that results in behavioral changes. Learning is essentially an interaction with the surrounding environment that leads to changes in individuals, which can be observed through cognitive, affective, and psychomotor aspects.

Suprijono (2010) states that learning outcomes refer to patterns of actions, values, understandings, attitudes, appreciation, and skills that students acquire through the learning process.

Istarani (2019) describes the Index Card Match learning model as an instructional approach involving the use of cards containing questions and answers,

where students match pairs. This model, also known as “finding pairs,” is an engaging strategy often used to reinforce previously taught material.

This research employs a Classroom Action Research (CAR) approach, with 14 students as research subjects. Data collection techniques include observation, testing, and documentation. The research instruments consist of teacher observation sheets and learning outcome tests. Data analysis involves evaluating teacher activities, student learning outcomes, and calculating the average scores.

The results from the first cycle showed that the percentage of students achieving mastery was 50%, with an average score of 72.28—falling short of the success criteria. After conducting a reflection and implementing improvements in the second cycle, the learning outcomes increased to 85.71%, with an average score of 78.

Based on the findings, it can be concluded that the Index Card Match model effectively enhances the science learning outcomes of third-grade students at SDN 19 Tarung-tarung.

Keywords: Science, Index Card Match Model, Learning Outcomes

DAFTAR PUSTAKA

- Istarani. (2019). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada
- Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosda Karya. Bandung.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar