

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA
MELALUI PENERAPAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH*
(MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS IV SDN
SUMBERSARI 01 TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Disusun Oleh :

**SUMINAH
NIM. A54E090018**

**PROGRAM STUDI S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**



SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Suwarno, M.Pd.

NIK : 195

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama Mahasiswa : SUMINAH

NIM : A54E090018

Jurusan : S – 1 PGSD

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA
MELALUI PENERAPAN STRATEGI INDEX CARD MATCH
(MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS IV SDN
SUMBERSARI 01 TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

Naskah tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 19 Maret 2013

Dosen Pembimbing


Drs. Suwarno, M.Pd.

NIK.195

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR IPA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH (MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS IV SDN SUMBERSARI 01 TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013

SUMINAH

NIM. A54E090018

FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA melalui penerapan strategi pembelajaran index card match. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini PTK.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dan guru SDN Sumbersari 01 pada tanggal 27 Januari 2013. Tahapan penelitian terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus, siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan sedangkan siklus kedua dilakukan satu kali pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sumbersari 01 dengan jumlah siswa 18 siswa terdiri dari 8 putra dan 10 putri dan guru mapel IPA kelas IV. Obyek penelitian ini adalah peningkatan kreativitas belajar siswa dan index card match. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan bahan ajar. Indikator kreativitas belajar IPA adalah sebagai berikut: (1) Siswa hadir dalam pembelajaran; (2) rasa ingin tahu; (3) daya imajinasi kuat; (4) minat dan ulet dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan teknik analisis data dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Sumbersari 01 setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi index card match. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus diketahui kemampuan berhitung siswa rendah dengan presentase 31%. Pada siklus I terdapat kreativitas belajar siswa sedikit meningkat pada tahap sedang dengan nilai presentase kreativitas belajar siswa 51% dan pada siklus II kreativitas belajar siswa sangat baik dengan presentase 89%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kreativitas belajar bagi siswa dengan penerapan strategi index card match.

Kata Kunci: *peningkatan, kreativitas belajar IPA, index card match*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Dalam kajian ini kreativitas siswa dalam belajar sangat diperlukan, ini akan membantu untuk pemahaman terhadap materi IPA itu sendiri dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Peneliti harus mampu menentukan suatu pendekatan dan strategi yang sesuai untuk konsep pembelajaran IPA sehingga lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berkreasi secara menyeluruh. Hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar masih banyak dilakukan secara konvensional (berpusat pada Peneliti) dan prestasi belajar IPA sangat rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi Peneliti di SDN Sumbersari 01, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran IPA. Terutama kurangnya kreativitas belajar dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), disamping itu Peneliti masih menggunakan strategi ceramah dan tugas sehingga kreativitas dan kreativitas anak menjadi terbelenggu. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPA kelas IV memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 18 siswa hanya 22% (4 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 78% (14 siswa), belum memenuhi KKM.

Dari masalah tersebut, peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses perbaikan pada siswa kelas IV SDN Sumbersari 01. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat berkreasi selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran yang lebih mendorong kreativitas, kemandirian dan tanggungjawab dalam diri siswa adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan).

Pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* dapat memupuk kerjasama siswa dan melatih pola pikir siswa. Siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Pencarian kartu jawaban dilakukan dengan mendiskusikan bersama pasangannya akan membuat siswa lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Strategi *Index Card Match* cocok diterapkan pada siswa SD kelas IV karena strategi ini mengikutsertakan siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar IPA. Selain itu, strategi ini mempunyai peran penting

memberikan efek yang menyenangkan yaitu mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa sehingga akan mempermudah dan meningkatkan kreativitas belajar untuk belajar lebih rajin serta memperoleh hasil belajar IPA yang optimal.

2. Rumusan Masalah

“Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Sumpalsari 01 tahun pelajaran 2012/ 2013?”

3. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Khusus

“Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) pada siswa kelas IV semester genap SDN Sumpalsari 01 Tahun pelajaran 2012/ 2013”.

b. Tujuan Umum

- 1) Peningkatan kreativitas belajar siswa.
- 2) Peningkatan wawasan Peneliti mengenai pelaksanaan pembelajaran strategi aktif dan inovatif.
- 3) Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar melalui strategi aktif.

B. PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai pengertian atau definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Barron (1982) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Utami Munandar (1992:47) mendefinisikan: “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.”

Guilford (1970) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.

Berdasarkan berbagai definisi kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Indikator kreativitas belajar menurut Slameto (2010) dapat dilihat dari:

- a) Rasa ingin tahu, dalam indikator ini aspek yang diamati adalah antusias siswa saat menerima pelajaran. Misalnya siswa senang bertanya tentang materi yang di pelajarkan siswa fokus terhadap pertanyaan yang diajukan kepada Peneliti maupun siswa lain. Rasa ingin tahu siswa disini meliputi siswa senang bertanya, siswa mampu menganalisis pertanyaan Peneliti ataupun siswa lain, siswa mampu menanggapi pertanyaan, dan siswa fokus terhadap pertanyaan.
- b) Mempunyai minat yang luas, ulet dan tekun dalam mengerjakan tugas, dalam indikator ini aspek yang diamati adalah siswa melakukan percobaan, siswa berpartisipasi aktif mengajukan pendapat dalam forum diskusi, dan siswa ikut dalam menyusun kesimpulan di akhir pertemuan.
- c) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Siswa dengan semangat melakukan percobaan yang berhubungan dengan gaya dan gerak, misalnya dengan memberi contoh gaya gravitasi.

Menurut Piaget, ada sedikitnya tiga hal yang perlu diperhatikan oleh Peneliti dalam merancang pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran IPA :

- a) Seluruh anak melewati tahapan yang sama secara berurutan;
- b) Anak mempunyai tanggapan yang berbeda terhadap suatu benda atau kejadian;
- c) Apabila hanya kegiatan fisik yang diberikan kepada anak, tidaklah cukup untuk menjamin perkembangan intelektual anak.

Sedangkan menurut Bruner (1977), dalam penerapan pembelajaran di kelas ia mengembangkan model pembelajaran penemuan. Model ini pada prinsipnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi sendiri dengan bantuan Peneliti dan biasanya menggunakan barang yang nyata.

2. Metode Penelitian

Banyak sekali model pembelajaran aktif atau yang lebih dikenal dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Salah satu dari model tersebut adalah *Index Card Match*, menurut Hisyam Zaini (2008:67) *Index Card Match* yaitu “Suatu model pembelajaran yang menyajikan kartu berpasangan antara kartu pertanyaan dan jawaban.”

Menurut Ismail (2008:7) tujuan strategi *index card match* ini adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Ciri-ciri strategi *index card match* menurut Ismail yaitu sebagai berikut:

- a. Strategi ini menggunakan kartu
- b. Kartu di bagi menjadi dua berisi satu pertanyaan dan satu untuk jawaban
- c. Strategi ini dilakukan dengan cara berpasangan
- d. Setiap pasangan membacakan pertanyaan dan jawaban
- e. Fungsi strategi *index card match* untuk meningkatkan minat belajar.
 1. agar anak-anak lebih cermat dalam pembelajaran.
 2. anak akan lebih mudah dalam memahami suatu materi.
 3. tidak merasakan kejenuhan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Langkah-Langkah Penerapan Strategi *Index Card Match*

Menurut Hisyam Zaini (2008:67) model *index card match* dapat dilakukan secara kelompok dan individu, berikut ini penjelasannya:

- a) Secara Berkelompok langkah-langkahnya adalah :
 1. Membentuk kelompok diskusi.
 2. Tiap kelompok akan membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan pada kartu.
 3. Kocoklah semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
 4. Setiap kelompok akan mengambil satu kartu soal dan kelompok lain akan mengambil jawaban.
 5. Mintalah pada kelompok untuk menemukan pasangan mereka.
 6. Setelah semua kelompok menemukan pasangan, mintalah salah satu anggota untuk membacakan soal yang telah diperoleh selanjutnya akan dijawab oleh kelompok lain yang merupakan jawaban dari kelompok pertama.
 7. Langkah-langkah diulang sampai seluruh kelompok mendapatkan giliran untuk membacakan.
- b) Secara Individu langkah-langkahnya adalah :
 1. Buatlah potongan-potongan kartu sebanyak sejumlah siswa yang ada didalam kelas.

2. Bagilah kartu menjadi dua, separuh untuk soal dan separuh lagi untuk jawaban.
3. Kocoklah semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
4. Setiap siswa diberi satu kartu. Jelaskan bahwa ini adalah kegiatan yang dilakukan secara berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan jawaban dan separuhnya akan mendapat soal.
5. Mintalah siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah, mintalah mereka duduk berdekatan.
6. Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

Sedangkan menurut Ismail (2008:82) langkah-langkah penerapan strategi *Index Card Match* hampir sama dengan pendapat Hisyam Zaini.

Langkah-langkah penerapan *index card match* sebagai berikut:

1. Membuat potong-potongan kertas sejumlah peserta dalam kelas dan kertas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok.
2. Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada potongan-potongan kertas yang telah disiapkan
3. Kertas tulisan pertanyaan dan jawaban tersebut dikocok sehingga dicampur antara jawaban dan pertanyaan.
4. Setiap peserta dibagi satu kertas, aktifitas ini dilakukan berpasangan, sebagian peserta diberi kertas jawaban dan yang lainnya kertas pertanyaan.
5. Setelah itu peserta mencari pasangannya dan duduk berdekatan.
6. Setelah peserta menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras.
7. Kemudian klarifikasi dan kesimpulan.

3. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini mampu menawarkan suatu cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di kelas. Penelitian tindakan lebih diarahkan pada praktek pemecahan masalah yang terjadi dalam konteks pembelajaran di kelas. Untuk

memecahkan masalah tersebut diperlukan suatu tindakan yang dilakukan secara bertahap atau multisiklus.

Menurut Arikunto (2008:16) model penelitian tindakan kelas adalah: “secara garis besar terdapat 4 tahapan yang harus dilalui, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi”.

4. Instrumen Penelitian

a) Lembar observasi

Dalam penelitian ini terdapat dua pedoman observasi yaitu observasi kreativitas siswa dan observasi pelaksanaan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Observasi kreativitas siswa difokuskan pada pengamatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran pada materi IPA. Sedangkan observasi pelaksanaan strategi pembelajaran *Index Card Match* difokuskan pada aktivitas Peneliti maupun siswa selama proses pembelajaran.

b) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan Peneliti dan siswa mengenai proses pembelajaran menggunakan strategi *Index Card Match*.

c) Tes

d) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai siswa, daftar kelompok, dokumen Peneliti mengenai nilai siswa pada semester ganjil.

3. Hasil Penelitian

Teknik pengujian ini diproses dengan triangulasi data. Peneliti akan menggunakan 2 jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber merupakan teknik pengumpulan data yang sejenis dari berbagai sumber data yang berbeda maksudnya data tersebut dilakukan ricek kebenarannya dari sumber lain yang dianggap paham dengan data. Triangulasi waktu artinya data tersebut dicek pada respondent pertama pada waktu yang berbeda (Rubino R & Saring M, 2008:60).

Dalam penelitian ini, dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar IPA di kelas IV, peneliti akan tentukan indikator pencapaian yaitu rasa ingin tahu, daya imajinasi kuat, dan minat dan ulet dalam mengerjakan soal.

Bisa dikatakan berhasil jika mampu memenuhi indikator pencapaian sebesar 80%. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan indikator kinerja untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

Rochiati Wiriatmaja (2009:136-137) menjelaskan bahwa analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan data kualitatif, yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I

sampai siklus II. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dalam beberapa tahap sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Tahap ini dilakukan untuk merangkum data, memfokuskan pada hal-hal penting dalam pembelajaran.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu cara untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan (Lexy J.Moleong 2007:332)

Triangulasi pada penelitian ini dapat dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, data hasil wawancara dengan siswa diperkuat dengan data dari jurnal harian, disertai data foto dari kamera.

c. Display Data

Data hasil reduksi data dan triangulasi kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif. Selanjutnya, hasil analisis disajikan dalam bentuk terstruktur sehingga data mudah dipahami secara keseluruhan atau pada bagian tertentu. Selain itu data ditampilkan pula dalam bentuk foto untuk memahami hal-hal yang bersifat subjektif. Data tes dihitung dengan presentase ketuntasannya dengan:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Presentase siswa yang meningkat hasil belajarnya dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang meningkat dari siklus I ke Siklus II}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes pada kedua siklus}} \times 100\%$$

d. Kesimpulan

Data yang diperoleh setelah analisis kemudian diambil kesimpulannya apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, apabila belum tercapai dilakukan tindakan selanjutnya dan apabila tujuan sudah tercapai maka penelitian dihentikan.

4. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas IV SDN Sumbersari 01 yang terdiri dari 18 siswa. Alasan dipilihnya kelas IV ini karena kreativitas belajar siswa belum nampak selama proses pembelajaran IPA, interaksi antar siswa dengan siswa lainnya masih jarang dilakukan. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi masih takut menanyakan kepada Peneliti sehingga prestasi belajar yang didapat siswa masih rendah. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 18 siswa hanya 22% (4 siswa) yang

sudah memenuhi KKM, sedangkan 78% (14 siswa), belum memenuhi KKM.

Berdasarkan kesepakatan antara Peneliti kelas IV dengan peneliti sebelum dilakukan penerapan pembelajaran strategi *index card match*, diawal pertemuan akan diadakan *pre test* materi Gaya. Selama satu jam pelajaran digunakan peneliti untuk mengadakan *pre test*. Tes ini dikerjakan secara individu yang hasilnya digunakan untuk memperoleh skor dasar guna menghitung skor peningkatan individu.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini masih banyak yang perlu diperbaiki, akan tetapi ada beberapa hal yang tetap digunakan pada siklus ke dua yaitu strategi *index card match*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus pertama, ada beberapa hal yang masih membutuhkan perbaikan untuk siklus berikutnya. Adapun hal-hal yang membutuhkan perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Selama penerapan pembelajaran pada siklus I, siswa belum terbiasa dengan strategi *index card match*.
2. Respon siswa kurang aktif dalam pembelajaran, belum mampu menganalisa pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari peneliti atau siswa lain.
3. Siswa kurang memperhatikan penjelasan peneliti walaupun diberikan contoh percobaan dengan fenomena yang terjadi disekitar.
4. Peneliti masih kurang mampu melakukan pengelolaan kelas hal ini terlihat dari cara membimbing siswa dalam diskusi kelompok cenderung hanya melihat tanpa menanyakan kesulitan siswa. Sehingga dalam diskusi kelompok kurang berjalan lancar karena sebagian siswa mengerjakan soal LKS masih individu. Untuk tiap kelompok rata-rata hanya satu atau dua anggota saja yang mengerjakan.
5. Peneliti kurang mampu mengorganisasi waktu dengan baik dalam pelaksanaan pembelajaran waktu yang dibutuhkan lebih dari dua jam pelajaran sehingga membuat siswa terlihat bosan.

Berdasarkan refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *index card match* perlu untuk diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti akan menekankan kembali penjelasan disertai tata cara pelaksanaan strategi *index card match* pada siswa, agar siswa paham dan terbiasa dengan strategi pembelajaran ini.
- b. Peneliti akan memberikan motivasi siswa untuk tidak takut atau enggan dalam mengemukakan ide dan berimajinasi untuk mengeluarkan ide-ide kreatif dalam menjawab setiap pertanyaan dengan menyanyi diawal pelajaran sehingga mereka akan merespon dengan baik.
- c. Peneliti akan menekankan kembali dalam memberikan contoh bentuk-bentuk gaya secara langsung dengan siswa ikut berpartisipasi

aktif didalamnya sehingga mereka akan lebih perhatian terhadap materi yang diberikan oleh peneliti.

- d. Peneliti juga akan menekankan pada diskusi kelompok, supaya siswa lebih kreatif. Lebih santai, tidak tegang dan supaya antar siswa tidak menggantungkan pada siswa lain. Maka jumlah kelompok akan dikurangi menjadi tiga orang siswa dalam satu kelompok.
- e. Ketepatan waktu dan pembagian waktu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus lebih diperhatikan.

Refleksi tindakan pada siklus II difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Permasalahan yang terjadi di siklus II dipertemukan pertama adalah beberapa kelompok yang diskusinya belum optimal sehingga siswa lain sulit untuk menganalisa pertanyaan dari kelompok lain. Peneliti mengatasi hal itu dengan mengingatkan kembali aturan diskusi kelompok.

Pada siklus II penelitian dihentikan karena peneliti sudah mampu dan menguasai ketrampilan mengajar dengan menggunakan strategi *index card match*. Selain itu juga ada peningkatan kreativitas belajar siswa dilihat dari perolehan skor kreativitas belajar.

Dengan demikian pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II ini tidak lagi berpusat pada Peneliti, akan tetapi siswa ikut berpartisipasi aktif. Peningkatan kreativitas belajar siswa meliputi empat indikator yang terdapat pada lembar observasi kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa tiap pertemuan selama penerapan pembelajaran strategi *index card match* dapat dilihat pada tabel berikut:

Data Hasil Observasi keaktifan siswa

Siklus	Presentase Keaktifan	Kategori
Pra	31%	Sedang
I	51%	Sedang
II	89%	Sangat Baik

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan siswa sebelum tindakan sebesar 31 % menjadi persentase keaktifan siswa sebesar 51 % pada siklus I pertemuan, persentase keaktifan siswa sebesar 89 % pada siklus II.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari tindakan kelas yang dilakukan dengan bekerjasama antara peneliti dan rekan Peneliti SDN Sumpersari 01 sebagai observer, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hipotesis tindakan yang menyatakan “Melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan kreativitas belajar

siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Sumbersari 01 tahun pelajaran 2012/ 2013” terbukti kebenarannya.

Hal ini terbukti dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa dari setiap siklusnya sebelum pembelajaran/ pra siklus (31%), siklus I meningkat (51%), dan siklus II meningkat (89%).

2. Keaktifan pembelajaran yang ditunjukkan dengan beberapa indikator yaitu: (1) kehadiran siswa dalam pelaksanaan pembelajaran; (2) rasa ingin tahu; (3) daya imajinasi kuat; (4) minat dan ulet dalam mengerjakan soal.

D. DAFTAR PUSTAKA

Barron, R. 1982. *An Introduction to Philosophy of Education*. London: Methuen
Dikutip dari Moh.Asrori. 2009. Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV.Wacana Prima

Bruner, J. 1977. *The Proses of Education. A landmark in educational theory*.
Harvard University Press

Depdikbud. 1996. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP

Harun Rasyid dan Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima

Hisyam Zaini dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pusat Insan Madani.

Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Semarang: Rasail Media Group

Joko Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS dengan Qinant.

Rubino Rubiyanto. 2011. *Strategi Penelitian Pembelajaran*. Surakarta: PSKGJ-UMS dengan Qinant

Rubino Rubiyanto dan Saring Marsudi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas ke SD an dan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS dengan Qinant.

Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Strategi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

- Slameto. 2012. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Qemar Hamalik, 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafik
- Bardiyati. (2008). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Bagi Siswa Kelas VIII D SMP N 1 Ajibarang Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi pada FKIP Universitas Pancasakti Tegal. Purwokerto: tidak diterbitkan.
- Dian Murni. 2010 dikutip dari [//">http://kuliahipa.blogspot.com/.../implementasi-ilmu-pengetahuan-alam-ipa.html //](http://kuliahipa.blogspot.com/.../implementasi-ilmu-pengetahuan-alam-ipa.html)
- Durga. 2011. “*Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012 di SD N 2 Ped Kecamatan Nusa Penida*”, Tersedia di: <http://multiply.com/journal/item/7-70k-tembolok-halaman> sejenis. Diakses tanggal 30 Agustus 2011.
- Gyan Permana Ardi. 2009. “*Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya melalui Metode Index Card Match pada siswa Kelas III SD 5 Kracak Tahun 2009*”. <http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/08/skripsi-ptk-penerapan-strategi-index-card-match.html> diakses tanggal 19 januari 2013