

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SDN SUMPOT

Anggi Agnes Wibowo^{1✉}, Selvi Cahya Islami², Muhammad Iqbal Amaluddin³

^{1,2,3} Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
e-mail: anggiagness30@gmail.com¹, selvicahya5@gmail.com², iqbalamaludin49@gmail.com³

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dalam matematika. Persentase ketuntasan siswa hanya 13%. Hal ini terjadi karena kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan masih banyak siswa yang tidak mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Selain itu, pembelajaran juga lebih banyak menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam belajar. Menyikapi hal tersebut, perlu diterapkan strategi *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang pada siswa kelas IV SDN Sumpot Sidoarjo. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumpot yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: Pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase kriteria keberhasilan adalah 13,1%. Sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan siswa meningkat menjadi 82,7%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *index card match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling bangun datar

Kata Kunci: model pembelajaran *index card match*, hasil belajar, matematika

APPLICATION OF INDEX CARD MATCH ACTIVE LEARNING MODEL TO INCREASE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN FOURTH GRADE STUDENTS OF SDN SUMPOT

ABSTRACT

Behind this research is the low learning outcomes of students on the material area and perimeter of squares and rectangles in mathematics. The percentage of students' completeness is only 13%. This happened because of the lack of enthusiasm of students in participating in learning in class and there were still many students who did not listen when the teacher explained the material. In addition, learning also uses more lecture methods which result in students being passive in learning. In response to this, it is necessary to apply an *index card match* strategy to improve mathematics learning outcomes for the area and perimeter of square and rectangular shapes for fourth grade students at SDN Sumpot Sidoarjo. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Sumpot which consisted of 23 students. The results of the study concluded that: Learning by applying the *Index Card Match* strategy can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in student learning outcomes in learning activities in each cycle. In the first cycle, the percentage of success criteria was 13.1%. While in the second cycle the percentage of student success increased to 82.7%. This proves that the *index card match* (ICM) learning model can improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students in the area and perimeter of flat shapes

Keywords: *index card match* learning model, learning outcomes, mathematics

| Submitted | Final Revised | Accepted | Published |
|--------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| 11 Juli 2022 | 27 Agustus 2022 | 18 September 2022 | 25 Oktober 2022 |

PENDAHULUAN

Pemecahan masalah merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa zaman sekarang (Adhianto & Istiq'faroh, 2020). Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal (Moses, Melmambessy, 2012:18-36). Tilaar (Agus Taufik, 2014) Merumuskan hakikat pendidikan sebagai suatu proses menumbuh kembangkan eksistensi peserta didik yang masyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi local, nasional, dan global. Hal yang menjadi dasar adalah bahwa makna pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia (Wijaya & Halaludin, 2018). Artinya, manusia sebagai makhluk Tuhan harus diberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu diperlukan adanya proses belajar yang baik agar tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mengalami banyak kendala karena ketidaksiapan guru dan siswa dalam pembelajaran secara daring. (Wiryanto, et al., 2021).

Matematika merupakan kegiatan manusia yang mengkaji berbagai benda abstrak yang berkaitan dengan angka-angka yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran Russeffendi (Siagian, 2016:59). Menurut Muliawan (2012: 51) "Matematika yang dipelajari disekolah termasuk ilmu pengetahuan murni yang mengandalkan angka-angka, simbol, dan lambang".

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sumput pada tanggal 11 Maret 2022 ditemukan permasalahan yaitu dari peserta didik kelas IV SD kurang memahami mata pelajaran matematika materi tentang soal cerita mencari luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Penyebab kesulitan tersebut ialah siswa tidak menguasai konsep dan prinsip pada persegi dan persegi panjang, siswa juga masih kesulitan dalam menghitung yang menyebabkan kesalahan dalam menjawab soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Sumput, solusi untuk menghadapi permasalahan tersebut maka digunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Menurut Suprijono (2014: 120) mengataan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara menurut Sagita (2018:169) bahwa model *Index Card Match* adalah siswa dituntut untuk bekerjasama dengan pasangannya. Setiap siswa memperoleh satu kartu berupa kartu soal atau kartu jawaban. Kemudian siswa mencari pasangannya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat menjadikan

suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Sundari (2015) merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa. Rusman (2014:132) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Sagala (dalam Muliana & Tibahary, 2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dari pemahaman para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran. Dengan adanya model pembelajaran ini dijadikan guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match (ICM)* yaitu model pembelajaran yang mencocokkan kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan oleh siswa dengan cara berpasangan antara soal dan jawaban. Dengan mencari dan mencocokkan kartu berdasarkan materi pembelajaran membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan penggunaan kartu tersebut, siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dengan mencari pasangan kartu yang cocok antara satu dengan yang lainnya (Marlina & Annisa, 2019). Menurut Silberman (dalam Insaniah, 2020) *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban.

Model pembelajaran *Index Card Match (ICM)* membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Model ini dapat melatih pola pikir siswa karena dengan model ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal Insaniah (2020). Dari pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model ICM merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan melakukan permainan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban mengenai materi yang sudah diajarkan. Model pembelajaran ICM ini sangat menarik dan menyenangkan karena pembelajarannya disertai dengan bermain kartu pasangan sehingga sehingga hal ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Hasil Belajar

Menurut Sumantri (2015) belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Nurrita (2018) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Sudjana (dalam Nurrita, 2018) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Proits juga mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Molstad & Karseth, 2016). Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Dari pemahaman para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika (Amir 2016). Menurut BSNP (Ulva & Amalia, 2020:14) mengungkapkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia.

Penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari Depdikbud (Amir 2016:39). Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan ilmu yang mempelajari perkembangan manusia secara keseluruhan yang bersifat luas dalam seluruh peradaban manusia, dapat membantu manusia dalam aktifitas dalam kehidupan sehari-hari termasuk peserta didik dalam memnpuh pendidikan di sekolah.

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang amat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, kemampuan awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi, dan faktor sosial-budaya. Informasi tentang tingkat perkembangan kecerdasan siswa amat diperlukan sebagai pijakan dalam memilih komponen-komponen dalam pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi, media, strategi pembelajaran, dan evaluasi Gardner &

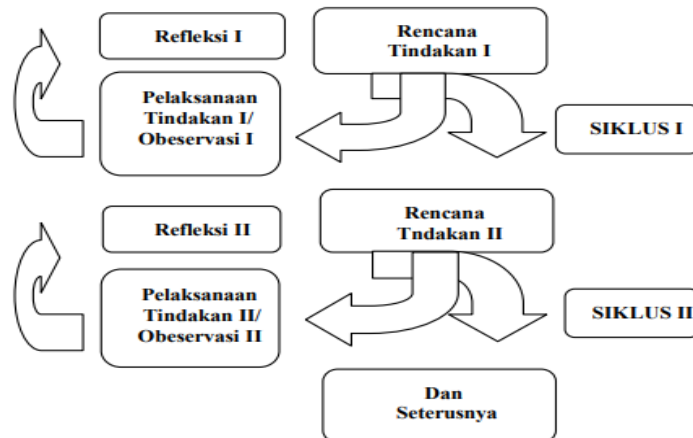
Amstrong (Septiani & Afiani, 2020 :11). Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar.

Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran Alfin (2014:192). Karakter yang dikembangkan di Sekolah Dasar mengacu pada visi lembaga, yaitu berfokus pada karakter sholeh, cerdas dan mandiri. Tiga karakter tersebut juga sesuai dengan pedoman pendidikan karakter yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang 18 nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan.

Penyamaan persepsi antara pihak sekolah dan orang tua (keluarga) terkait karakter yang dikembangkan ini dilakukan secara intensif sejak awal tahun ajaran baru dengan harapan ada keselarasan antara lingkungan sekolah dan keluarga. Kamar, Asbari, Purwanto, Nurhayati, Agistiawati, & Sudiyono (2020:84). Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Karakteristik siswa merupakan sifat yang dimiliki peserta didik yang berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa. Selain itu, juga juga bisa menjadi acuan seorang guru dalam mengembangkan pembelajaran dikelas sehingga pendidikan di sekolah lebih berkembang dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas agar menjadi kelas yang kondusif, dan juga berpengaruh di lingkungan keluarga dari peserta didik tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Wardani (2002: 14) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kemmis dan Mc. Taggart (Somadoyo, 2013) berpendapat bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Berikut desain penelitian PTK yang merujuk pada desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart

Lokasi penelitian yang diambil adalah di SDN Sumput Sidoarjo. Sekolah tersebut terletak di Jalan/Desa Sumput Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan

wawancara digunakan untuk analisis permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan siswa memahami materi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah baik pra siklus maupun tindakan siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilakukan sebelum siklus I. Peneliti dan guru berdiskusi terkait RPP dengan tipe *Index Card Match* yang akan dilaksanakan untuk siklus I. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*, menyiapkan tes evaluasi berupa lembar soal tes untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari berupa 10 soal pilihan ganda.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2022 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 70 menit (2x35 menit). Berikut penjelasan pelaksanaan proses pembelajaran model *Index Card Match* (ICM) pada pertemuan pertama.

Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi. Pada tahap orientasi kegiatan yang dilaksanakan yaitu siswa mampu merumuskan rumus luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang dengan tepat. Pada tahap ini juga guru menjelaskan kepada siswa mengenai bangun datar persegi dan persegi panjang. Pada tahap ini kegiatan yang terlaksana yaitu siswa dapat menemukan dan merumuskan masalah dengan bimbingan guru. Siswa dengan bimbingan guru menemukan masalah berdasarkan keterangan yang telah diberikan guru. Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang telah diterangkan oleh guru. Guru mengapresiasi siswa karena berani maju untuk mengerjakan soal yang diberikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Dalam tahap ini guru membentuk siswa menjadi 11 kelompok yang anggotanya berisi 2 siswa per kelompok. Anggota kelompok dipilih secara acak dengan berhitung dari angka 1 sampai 11 sehingga akan berbeda setiap anggota kelompok. Pengorganisasian tugas dalam tiap kelompok dilakukan oleh siswa sendiri dengan bimbingan guru baik pertemuan pertama maupun kedua. Pada tahap ini yaitu guru membagikan kartu ICM yang berisikan soal tiap per kelompok. Guru memberi waktu untuk berdiskusi dengan pasangannya mencari pasangan kartu ICM dengan jawaban yang ada. Siswa mencocokkan jawaban dari kertas yang ditempelkan guru di depan kelas. Guru mendampingi siswa dalam menemukan jawaban dari lembaran kertas yang diberi guru. Guru mengamati kegiatan siswa untuk membuat kesimpulan dari hasil diskusi masing-masing pasangan.

Pelaksanaan pembelajaran tahap evaluasi, Guru memberikan soal kepada siswa. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. Guru memberi waktu 30 menit untuk siswa mengerjakan soal. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan soal. Siswa mengumpulkan soal yang telah dijawab oleh siswa kepada guru. Guru mengapresiasi hasil pekerjaan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran tahap terakhir yaitu kesimpulan pembelajaran pada pertemuan pertama. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang pembelajaran yang disajikan guru. Guru memberikan tugas tentang materi yang dipelajari sebagai bahan evaluasi. Siswa menerima tugas dari guru. Guru dan Siswa mengapresiasi pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama. Guru dan siswa menutup kegiatan belajar dengan berdo'a bersama.

Hasil matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang siklus I diperoleh melalui tes matematika. Tes matematika diberikan pada saat selesai penyampaian materi yang dikerjakan secara mandiri. Sebanyak 23 siswa mengikuti tes peduli sosial ini. Berikut tabel hasil tes matematika pada siklus I.

Tabel 1. Tes Hasil Belajar Matematika siklus I

| No | Sekor Nilai | Jumlah Anak | Presentase |
|----|-------------|-------------|------------|
| 1. | ≤ 75 | 20 | 86,9% |
| 2. | ≥ 75 | 3 | 13,1% |

Berdasarkan hasil tes matematika pada siklus I menunjukkan terdapat 3 siswa yang tuntas dengan sekor nilai ≥ 75 dan 20 siswa yang belum tuntas. Presentase kriteria keberhasilan pada siklus I adalah 13,1%.

3. Refleksi

Berdasarkan hasil tes, observasi dan diskusi dengan guru pada siklus I ada beberapa kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan yang harus diperbaiki sebagai dasar pengambilan tindakan pada siklus II, yaitu sebagai berikut. 1) Guru belum bias mengondisikan kelas secara merata, banyak anak yang tidak mendengarkan saat penyampaian materi. 2) Siswa masih terlihat malu untuk bertanya tentang apa yang belum mereka fahami. 3) Beberapa siswa kurang antusias dalam pelajaran matematika.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus I. Peneliti melakukan rencana perbaikan sebagai berikut. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*, melakukan game untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menyiapkan tes evaluasi berupa lembar soal tes untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari berupa 5 pilihan ganda dan 5 uraian. Peneliti melakukan pembentukan kelompok secara heterogen yang terdiri 5 kelompok dengan 1 kelompok berisi 4-5 orang. Peneliti menyiapkan reward atau hadiah untuk siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi, guru mengondisikan kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran mengulang materi terlebih dahulu kemudian guru memberikan sedikit ulasan tentang materi yang telah dibahas pada siklus I dengan melakukan game spidol berpindah yaitu dengan guru memberikan spidol kepada satu siswa kemudian semua siswa bernyanyi bersama. Saat lagu dimulai spidol mulai dijalankan ke teman sebelahnya hingga saat guru bilang “berhenti” maka siswa terakhir yang sedang membawa spidol tersebut di suruh maju kedepan kelas. Pada tahap ini, guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk menggali kembali ingatan siswa tentang rumus mencari luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Sehingga pada tahap ini, guru bersama siswa bersama-sama mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada siklus 1.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Dalam tahap ini guru, guru memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan dengan bantuan media gambar dan guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dijelaskan. Setelah itu, guru membentuk

5 kelompok secara heterogen dengan masing masing kelompok berisi 4-5 anggota. Kemudian guru membagikan kartu index card match kepada masing-masing kelompok, setiap kelompok mendapatkan 2 kartu soal. Setelah itu, guru menempelkan potongan kartu yang berisi jawaban dari kartu soal yang telah dibagikan kepada setiap kelompok. Guru memberikan waktu untuk Siswa mencari pasangan kartu index card match dan kemudian mendiskusikannya bersama kelompoknya. Pada tahap ini, Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk meyelesaikan pertanyaan yang ada di kartu soal dan mencari pasangan kartu dari kartu soal tersebut yang telah ditempel dipapan tulis kemudian mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas dan guru mengamati kegiatan siswa untuk membuat kesimpulan dari hasil diskusi kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran tahap evaluasi, Guru memberikan soal kepada siswa. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. Guru memberi waktu 30 menit untuk siswa mengerjakan soal. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan soal. Siswa mengumpulkan soal yang telah dijawab oleh siswa kepada guru. Guru mengapresiasi hasil pekerjaan siswa.

Pada tahap pembelajaran akhir, Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua. Guru memberi reward hadiah kepada siswa yang aktif menjawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan untuk kelompok yang menyelesaikan kartu soal paling terkahir akan mendat hukuman yaitu menyebutkan kembalirumus rumus dalam mencari keliling dan luas persegi dan persegi panjang agar siswa tetap dapat mengingat materi yang telah dipelajari setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Hasil tes matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang siklus II diperoleh melalui tes matematika yang dimana tesnya sedikit dibedakan dengan yang diberikan ketika siklus I. Tes matematika diberikan pada saat pertemuan kedua yang dikerjakan secara mandiri. Sebanyak 23 siswa mengikuti tes matematika ini. Berikut tabel hasil tes peduli sosial pada siklus II.

Tabel 2. Tes Hasil Belajar Matematika Siklus II

| No | Sekor Nilai | Jumlah Anak | Presentase |
|----|-------------|-------------|------------|
| 1. | ≤ 75 | 4 | 17,3% |
| 2. | ≥ 75 | 19 | 82,7% |

Berdasarkan hasil tes matematika pada siklus II menunjukkan terdapat 19 siswa yang mencapai kriteria keberhasilan dan 4 siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan. Presentase kriteria keberhasilan pada siklus II adalah 82,7%.

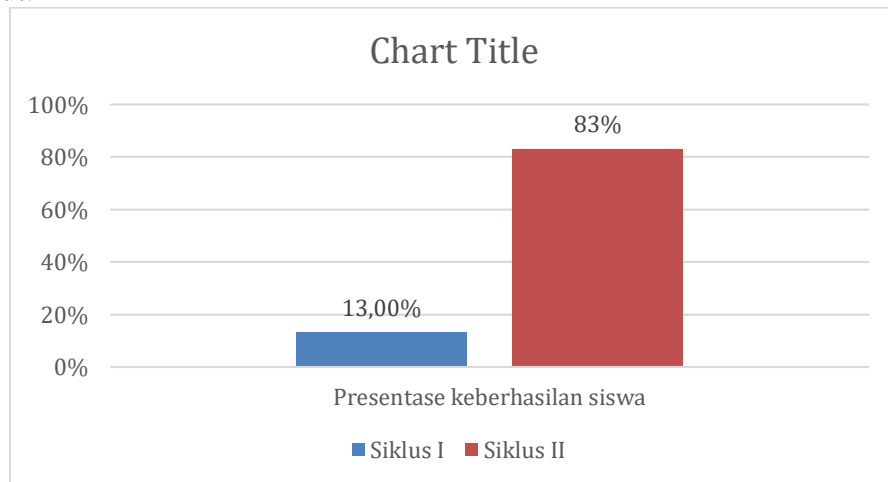
3. Refleksi

Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus II tidak terkendala suatu hal yang berarti. Rencana tindakan yang telah dirumuskan semuanya terlaksana dengan baik. Pembelajaran berlangsung secara kondusif yang membuat siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan guru. Hasil peningkatan yang diperoleh menunjukkan bahwa tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil.

Pembahasan

Pada siklus II, presentase kriteria keberhasilan mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan dengan presentase ketercapaian kriteria keberhasilan pada pratindakan dan siklus I. Presentase pencapaian kriteria keberhasilan tes matematika mengalami peningkatan dari 13,1% atau sebanyak 3 siswa pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,7% atau 19 siswa pada siklus

II. Peningkatan pencapaian kriteria keberhasilan tes hasil belajar matematika dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 2. Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil tes pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri Sumput meningkat dengan diterapkannya pembelajaran model pembelajaran index card match (ICM) sehingga tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian dikatakan berhasil tanpa ada tindakan lagi.

Temuan hasil penelitian ini selaras dengan pernyataan Yasin (2022) bahwa guru memiliki peran dalam menyusun seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagiandari sistem pengetahuan siswa. Desain dan model pembelajaran yang dipilih guru mempengaruhi percepatan proses tersebut. Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan seorang guru untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase kriteria keberhasilan yaitu sebesar 13,1%. Sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan siswa meningkat menjadi 82,7%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *index card match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada materi luas dan keliling bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas. (2014). *Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ahdhianto, E., & Istiq'faroh, N. (2020). The Effect of Problem-Based Learning Models on Mathematical Problem Solving Skills in Primary Schools. *Journal of Xi'an University of Architecture & echnology*, 12(8), 165-171.

- Alfin, Jauharoti. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 190-205. Retrived from <http://digilib.uinsby.ac.id/6485/1/15.%20Analisis%20Karakteristik%20Siswa.pdf>
- Amir, A. (2016). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(01). 72-89. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elemnetary Education*, 3(4), 1047-1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Hermawan, H., & Mantovani, D. (2013). Process of prototyping coronary stents from biodegradable Fe–Mn alloys. *Acta biomaterialia*, 9(10), 8585-8592. <https://doi.org/10.1016/j.actbio.2013.04.027>
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 75-86.
- Luan, F., Yusuf, A., & Murwatiningsih, M. (2017). Profesionalisme Guru Ditinjau dari Supervisi Akademik, Budaya Sekolah dan Motivasi Kerja pada Smk Negeri Se-Kabupaten Belu, Propinsi NTT. *Educational Management*, 6(2), 147-154.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Moses, Melmambessy. (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. *Media Riset Bisnis dan Manajemen*, 12(1), 13-36.
- Muliawan, J. U. (2012). *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Palopo, K., & AN, N. I. (2020). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 65 Pajalesang*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sagita, I. I. (2018). Pengaruh Metode Kooperatif Index Card Match Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X-IIS di SMA Negeri 16 Surabaya. *Avatara e-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 166-173.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 58-67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.321>

- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54-64. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.12>
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah Inklusif. *Journal on Teacher Education*, 1(2), 9-19. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>
- Wijaya, Hengki, & Helaluddin. (2018). *Hakikat Pendidikan Karakter*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wiryanto, W., Ainurrohmah, I. ., & Yasin, F. N. (2021). Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masa Pembelajaran Online Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 186–193. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p186-193>.
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Big Book dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 142–153. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i2.28>