

Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas V

Della Ajeng Tikasari¹⁾, Enik setiyawati ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: enik@umsida.ac.id

Abstract. *The ICM learning model is very well applied in learning activities because educators can create a learning atmosphere that allows all students to play an active role in learning group activities, combining groups of questions and answers to get the highest score. The purpose of this study was to determine whether or not there was an effect of the Index Card Match learning model on mathematics in grade V. This type of research was research using a pre-experimental design method. The research design used was the One Group Pretest-Posttest Design. The subject of this study was class V at SDIT Ainul Yaqin, totaling 20 students. The instruments used in this study were test sheets. shows that the Index Card Match learning model has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students. Thus it can be concluded that there is a significant difference between the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students after using the Index Card Match learning model. In addition, the research results also show that the Index Card Match learning model can improve student learning outcomes*

Keywords - Index Card Match learning model, learning outcomes

Abstrak. *Pembelajaran model ICM sangatlah baik diterapkan di kegiatan pembelajaran sebab pendidik bisa menciptakan suasana belajar yang memungkinkan semua siswa turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran kelompok, saling berkompetisi antara kelompok pertanyaan dan jawaban untuk mendapatkan skor tertinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran Index Card Match pada pelajaran matematika di kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pre-experimental design. Rancangan penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDIT Ainul Yaqin yang berjumlah 20 siswa. Alat instrumen yang dipakai pada penelitian ini yakni lembar tes. menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas V SD sesudah menggunakan model pembelajaran Index Card Match. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar.*

Kata Kunci - Model pembelajaran Index Card Match, hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran terpenting untuk manusia saat berhadapan dengan pembangunan serta perkembangan negara. Di era globalisasi IPTEK sekarang ini, warga negara Indonesia memerlukan pendidik profesional dan kualitas setara dengan pendidik negara-negara lain di dunia. Untuk melahirkan kegiatan pembelajaran maka yang melakukan kegiatan pembelajaran itu dalam membelajarkan siswa tersebut yakni pendidik. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan melahirkan perubahan tingkah laku masing-masing siswa dengan menerangkan materi-materi pembelajaran. Pendidik mempunyai peranan terpenting dalam proses kegiatan pembelajaran. Pendidik senantiasa terlibat dalam tiap-tiap proses kegiatan pembelajaran. Sebagai seorang guru, pendidik kebanyakan dihadapkan dengan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran. Selain menyalurkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) pendidik pula memberikan bimbingan kepada peserta didik, memberikan dorongan terhadap bakat peserta didik, membangun kepribadian peserta didik, dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, peserta didik harus mempunyai kreativitas tinggi dalam menerangkan materi-materi pembelajaran supaya peserta didik tertarik menyimak penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran [1]. Sehingga, apabila siswa tertarik menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru maka keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik diberikan kesempatan berpartisipasi di berbagai kegiatan-kegiatan pembelajaran, agar peserta didik mengekspresikan keterampilan di dalam serta di luar ruangan kelas. Hasil belajar akan tercapai menyesuaikan tujuan yang diharapkan apabila pendidik bisa membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memahami akan materi yang telah tersampaikan oleh pendidik. Hasil belajar yakni keterampilan yang dimiliki peserta didik sesudah dia memperoleh pengalaman belajarnya. Hasil belajar bisa meningkat apabila peserta didik semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran, hingga hasil belajar yang bagus tak akan diperoleh tanpa ada keterlibatan aktif dari peserta didik [2]. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni model pembelajaran *Index Card Match*.

Model *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain mencari pasangan kartu yang telah diberikan oleh gurunya. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran aktif guna mengulang kembali ingatan tentang materi pelajaran yang sudah diajarkan dengan cara bermain kartu yang berisi jawaban atau soal dengan menemukan pasangan dari kartu yang telah dibagikan acak oleh guru. Model pembelajaran ini siswa diberi tugas untuk mempelajari pokok bahasan atau materi terlebih dahulu, sehingga pada saat masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan. Beberapa aktivitas belajar siswa pada model *Index Card Match* seperti: bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, dan mendengarkan uraian. Konsep pembelajaran seperti ini tidak membosankan, justru dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. [3] Adapun, kelebihan dari metode *Index Card Match* yakni: 1) menciptakan kesenangan dalam proses belajar mengajar; 2) materi pembelajaran yang tersampaikan lebih menarik perhatian peserta didik; 3) dapat membangkitkan kondisi belajar yang lebih aktif serta menyenangkan; 4) hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar yang meningkat; dan 5) melakukan penilaian bersama pengamat [4]. Model pembelajaran *Index Card Match* "mencari pasangan kartu" digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan [5].

Penelitian model pembelajaran *index card learning* sebelum-sebelumnya sebagai acuan dalam penelitian ini memaparkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) disimpulkan mampu menaikkan hasil belajar pada materi peluang, sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan, hipotesis bisa diterima. Rata-rata keberhasilan belajar pada ranah afektif mencapai 96,4%, pada ranah psikomotor 95% dan pada ranah kognitif 85,45%. Dengan demikian, dalam siklus ini, rata-rata siswa yang mempelajari materi matematika dengan materi tersebut memiliki peluang keberhasilan minimal 80%. [6] Kemudian, penelitian selanjutnya menjelaskan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran ICM lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran ICM [7], serta penelitian berikutnya menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS. [8]

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru di kelas V SDIT Ainul Yaqin, pada saat proses pembelajaran matematika peserta didik cenderung diam dan tidak ada interaksi aktif dengan pendidik, pendidik pun kurang membuat inovasi untuk terkait dengan materi pembelajaran tersebut. Dengan hal tersebut berakibat peserta didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan. Pernyataan ini didukung dengan nilai matematika peserta didik pada materi pecahan, perbandingan dan skala. Berdasarkan data yang ada dari 20 peserta didik di kelas V SDIT Ainul Yaqin, sebanyak 12 peserta didik nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan sisanya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan memperhatikan masalah tersebut, maka pembelajaran pada kelas tinggi hendaknya lebih menekankan kepada

berkelompok. Salah satu implementasinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan peserta didik. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* untuk membantu pada proses penyampaian materi.

Adanya penelitian ini diharapkan sebagai bahan untuk peserta didik dalam mengetahui perkembangan pengetahuan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan serta sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam mengelola dan meningkatkan kreatifitas kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada pelajaran matematika di kelas V. Dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas V”

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode *pre-experimental design*, hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tak ada kelas kontrol. Jadi, rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen. Adapun, rancangan penelitian yang dipakai merupakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini tes dilakukan sebanyak 2 kali, meliputi sebelum diberi perlakuan serta setelah diberi perlakuan. Observasi yang dilaksanakan sebelum (O_1) disebut *pretest* kemudian observasi yang dilaksanakan sesudah (O_2) disebut *posttest*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: [9]

Tabel 1. Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

X = Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media nyata pada kelas eksperimen.

O_1 = Pengukuran hasil belajar awal peserta didik menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O_2 = Pengukuran hasil belajar akhir siswa menggunakan *posttest* di kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan.

Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Alasan peneliti menggunakan jenis teknik sampling ini karena memenuhi ketentuan sejalan menurut [10] *purposive sampling* hendak efisien pada situasi-situasi berikut : a. Anggota populasi yang sesuai kriteria peneliti terbatas jumlahnya b. Peneliti memiliki pengetahuan yang lumayan guna membuat kriteria-kriteria dalam pemilihan sampel sehingga sampel yang diseleksi sudah penuh tujuan riset. Populasi dakam penelitian ini adalah siswa siswi SDIT Ainul Yaqin kelas V berjumlah 3 kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [11]. Subjek penelitian ini (sampel penelitian) adalah siswa kelas V di SDIT Ainul Yaqin yang berjumlah 20 siswa (1 kelas). Alat instrumen yang dipakai pada penelitian ini yakni lembar tes. Tetapi, sebelum tes hasil belajar tersebut disusun, langkah awal yaitu menyusun kisi-kisi supaya tiap-tiap bagian materi bisa diwakili secara kesesuaian pada tes. Kemudian, diuji validitas dan reliabilitas pada instrumen tersebut. Teknik data dalam penelitian ini yakni memakai tes hasil belajar siswa. Data ini nantinya dikumpulkan melalui tes yang diberikan meliputi pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan serta pemberian *posttest* diberikan sesudah perlakuan. Adapun, guna melaksanakan analisis data, sehingga sebelum-sebelumnya dilaksanakan pengujian prasyarat guna mengenali pemakaian rumus statistik. yakni:

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan serangkaian tahapan yang dipakai guna mengenali serta memeriksa suatu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal ataupun ada pada penyebaran normal. Distribusi normal merupakan distribusi simetris dengan modus, *mean*, *median* ada pada pusat. Berikut rumus uji normalitas.

Uji N-Gain Score

Uji *N-gain score* dilaksanakan guna mendeskripsikan efektivitas penerapan suatu media pembelajaran pada suatu penelitian. Uji *N-gain score* bisa dilaksanakan dengan memperhitungkan selisih antara nilai sebelum serta sesudah menerapkan media pembelajaran. Adapun rumus *N-gain score* adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria keefektifan dari nilai N-Gain *score* dapat dilihat pada tabel 2 berikut. [12].

Tabel 2. Klasifikasi Nilai N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi Pretest-Posttest Hasil Belajar Siswa

Pada awalnya dilaksanakan penyelidikan memakai pretest bagi siswa yang hendak terlibat pada penelitian guna mengetahui keterampilan mula yang dimiliki peserta didik. Deskripsi pretest hasil belajar peserta didik bisa diamati di tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pretest Siswa

	N	Min	Max	Mean	Std.D
Pretest	20	40	100	67.5	67.500
Posttest	20	70	100	82	82.000

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil pretest hasil belajar siswa yakni 67.5, dengan standar deviasi yakni 67.500, selagi nilai maksimal yang didapat yakni 100 serta nilai minimum yakni 40. Hasil posttest penelitian ini didapat sesudah subjek penelitian mendapat perlakuan dengan diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* pada pelajaran matematika. Nilai rata-rata hasil posttest hasil belajar siswa adalah 82, dengan standar deviasi mencapai 82.000, sementara nilai maksimal yang diperoleh adalah 100 dan nilai minimal adalah 70.

Uji Persyaratan Analisis

Guna melaksanakan uji hipotesis yang dipaparkan pada penelitian ini, bahwa variabel yang dikaji baik itu variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* serta variabel terikat yakni hasil belajar matematika yang didapat oleh peserta didik, diujicobakan dengan memakai analisis melalui pengujian t dua sampel berpasangan (*paired sample t test*). Diawali dengan dilaksanakannya pengecekan data hasil penelitian memakai pengujian syarat analisa *Paired Sample t Test*, yakni pengujian normalitas

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dipakai guna diketahuinya data terdistribusi normal ataupun tak jadi beberapa pengujian prasyarat guna melaksanakan pengujian analisa *Paired Sample t Test*. Deskripsi hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada gambar 1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD sebagai berikut:

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of pretest is normal with mean 67.500 and standard deviation 14.10.	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	.090 ¹	Retain the null hypothesis.
2	The distribution of posttest is normal with mean 82.000 and standard deviation 8.94.	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	.017 ¹	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

¹Lilliefors Corrected

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest

Berdasarkan gambar diatas hasil uji normalitas memakai Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikan hasil belajar siswa guna pretest yakni 0.090, hal tersebut mengartikan hasil pretest terdistribusi normal serta hasil posttest yakni 0.017, maka dari itu nilai signifikan pretest serta posttest lebih tinggi daripada 0.05 ($0,090 > 0,05$, $0,017 > 0,05$). Hal tersebut mengartikan data hasil belajar siswa terdistribusi normal. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil uji pretest dan hasil uji posttest didapatkan siswa.

Uji N-Gain Score

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	3	15.0	15.8	15.8
	tinggi	16	80.0	84.2	100.0
	Total	19	95.0	100.0	
Missing	System	1	5.0		
Total		20	100.0		

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain	19	-.50	1.00	.4456	.33147
Valid N (listwise)	19				

Pada tabel deskriptif statistik, jumlah sampel (N) atau banyaknya data sejumlah 19 yang mana seharusnya berjumlah 20 sesuai di bagian metode (jumlah data sampel penelitian). Hal ini dikarenakan salah satu siswa mendapatkan nilai 100 pada pretest dan 90 pada posttest. Sehingga, pada saat diujikan SPSS tertulis N sejumlah 19 siswa. Dengan banyaknya data sampel penelitian sejumlah 19 siswa tersebut didapatkan nilai minimum, maksimum serta rata-rata (mean). Yang mana nilai minimum (nilai terendah) sejumlah -50, nilai maksimum (nilai tertinggi sebesar 1.00 serta nilai rata-rata sebesar 0.4456.

Pada tabel kategori N-Gain dapat disimpulkan bahwa siswa tergolong kategori rendah dan kategori tinggi yang mana pada kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan persentase kevalidan sebesar 15.8 % dan pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa. dengan persentase kevalidan sebesar 84.2 %.

PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian didapatkan bahwa siswa kelas V SD tergolong kategori rendah dan kategori tinggi yang mana pada kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan persentase kevalidan sebesar 15.8 % dan pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa. dengan persentase kevalidan sebesar 84.2 %. Langkah model pembelajaran Index Card Match telah dinyatakan menjadi tujuh tahapan pembelajaran yakni: (1) kartu indeks telah disiapkan; (2) membagi kartu indeks; (3) mencari kartu yang berpasangan; (4) kegiatan kelompok disesuaikan dengan pasangannya; (5) menjelaskan isi dari kartu; (6) menginformasikan; dan (7) menarik kesimpulan. Harapannya dengan menggunakan model ini bisa membuat peserta didik terlatih dengan kecermatan serta daya ingat yang terlatih, menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang mampu memberikan motivasi serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, bisa menaikkan pembelajaran matematika dari segi proses sampai dengan hasil belajar. Adapun, hambatan yang dihadapi selama tindakan yang dilaksanakan di pembelajaran yang memakai model pembelajaran Index Card Match meliputi: (1) kemampuan pendidik pada pengelolaan kelas belum maksimal ; (2) aktivitas pengarahannya pendidik belum maksimal; (3) terdapat peserta didik yang mana kedisiplinan kurang serta ketertiban masih belum maksimal; serta (4) peserta didik masih kurang dilibatkan dalam kegiatan mengonfirmasikan kartu indeks serta menyimpulkan materi yang disampaikan. Adapun, cara penyelesaian dari hambatan yang dihadapi dari penerapan model pembelajaran Index Card Match meliputi: (1) pendidik menaikkan kemampuan pengelolaan kelas; (2) pendidik menaikkan pengarahannya terhadap peserta didik, (3) pendidik memberi arahan, penjelasan serta bimbingan terhadap peserta didik; serta (4) pendidik memberikan motivasi serta memberi kesempatan untuk peserta didik. [13] Pembelajaran index card match merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Index card match merupakan salah satu teknik instruksional dari pembelajaran aktif yang termasuk dalam berbagai strategi peninjauan ulang (strategi pengulangan). Tipe Index Card berkaitan dengan cara belajar agar siswa mengingat materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih lama dengan cara mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan [14].

Model pembelajaran Index Card Match bisa melatih pola berpikir peserta didik sebab dengan model tersebut peserta didik dilatih untuk mempelajari serta memahami topik mencari kartu jawaban ataupun pertanyaan, kemudian didiskusikan hasil pasangan kartu yang dicari apakah sudah ada kecocokan oleh peserta didik bersama-sama dengan pendidik. Sebab pembelajaran tersebut dilaksanakan di kondisi menyenangkan, sehingga peserta didik diharapkan lebih bersemangat serta bisa materi-materi dikuasai secara baik. Selain itu, melalui kegiatan model pembelajaran aktif Index Card Match dilibatkan peranan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran guna menentukan konsep dari materi pembelajaran. Peserta didik bisa meningkatkan keterampilan berfikir serta karya ilmiah dengan maksimal sebab peserta didik diberi kesempatan guna melaksanakan secara individu selama proses pembelajaran [15]. Pembelajaran dengan Index Card Match cukup menyenangkan serta dipakai guna mengulas materi-materi yang sudah disampaikan sebelum-sebelumnya. Namun, bukanlah hanya mengartikan keterbaruan materi tak bisa dilakukan dengan model pembelajaran Index Card Match tetap bisa dilakukan pada keterbaruan materi dengan catatan siswa diberikan penugasan memahami topik yang mau diterangkan dahulu, agar pada saat memasuki ruangan kelas siswa telah mempunyai wawasan pengetahuan guna ditingkatkan secara bersama-sama dalam diskusi kelas. [16] Pembelajaran dengan model ICM sangatlah baik dipakai dalam pembelajaran sebab pendidik bisa membangun kondisi belajar yang dimungkinkan seluruh peserta didik ikut serta secara aktif selama proses pembelajaran berkelompok, saling bersaing antar kelompok soal-soal serta jawaban guna memperoleh nilai tinggi [17]. Maka dari itu, dengan mengimplementasikan model pembelajaran tersebut bisa mewujudkan serta membangkitkan kondisi ruangan kelas, belajar yang menggembirakan dimana mampu menaikkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran [18]. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model Index Card Match, siswa cenderung lebih aktif dan memberikan ruang yang lebih luas untuk dapat mengungkapkan pendapatnya. Siswa juga diajak untuk lebih aktif dalam berkomunikasi dengan teman, guru, dan lingkungan sekitar. Dalam model pembelajaran Index Card Match guru cenderung berperan sebagai fasilitator yang akan mendorong siswa untuk lebih interaktif dalam hal yang positif sehingga siswa memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat atau idenya kepada siswa lain [19]. Pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Adanya pembelajaran ini menjadikan siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui permainan ini siswa berusaha dengan bersungguhsungguh untuk menemukan pasangan kartu yang mereka peroleh. Hal ini memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar dapat memberikan hasil belajar yang terbaik [20]. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk pembelajaran [21].

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match memberikan pengaruh secara signifikan sebesar 84.2 % pada persentase kevalidan kategori tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan sebesar 5 % antara hasil belajar matematika siswa kelas V SD sesudah menggunakan model pembelajaran Index Card Match. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak terkait yang sudah membantu dalam pembuatan penulisan skripsi dan artikel penelitian ini. Pertama, peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah. Kemudian peneliti pula mengucapkan terimakasih untuk semua dosen prodi pendidikan IPA yang telah ikut serta membantu dalam proses penelitian. Peneliti pula mengucapkan banyak terimakasih untuk teman sejawat yang telah membantu proses penelitian.

REFERENSI

- [1] F. Annisa and M. Marlina, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK," *J. Basicedu*, vol. 3, no. 4, pp. 1047–1054, Nov. 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i4.209.
- [2] R. Wahyuningtyas and Zulherman, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 88–94, Jun. 2022, doi: 10.53621/jider.v2i3.130.

- [3] W. Nur Khasanah, J. Subando, S. Sugiyat, and Y. F. Ulfah, "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN Fiqih," *AlUlum J. Pendidik. Islam*, pp. 113–120, Mar. 2023, doi: 10.54090/alulum.140.
- [4] Y. Yuliana, "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMP," vol. 3, no. 2.
- [5] Sitio, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 3(1), 44-48.
- [6] Usman, A. A., Abbas, N., Oroh, F. A., & Majid, M. 2023. Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Xii Mia 1 Sma Negeri 1 Gorontalo Utara Pada Materi Peluang. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 50-58.
- [7] Nuraeni, Z., & Rosyid, A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match (Icm) Dengan Problem Posing Berbantuan Software Matlab Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Elemen*, 5(1), 12-22.
- [8] Nazariah, Siti. Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPS Kelas V MIN 33 Aceh Besar. Diss. UIN AR-RANIRY, 2020.
- [9] Hamsir, H. 2017. Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto (Doctoral Dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- [10] I. Lenaini, "TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING," vol. 6, no. 1, 2021.
- [11] M. Intan Sari, . R., and F. Agustini, "Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 41, Apr. 2019, doi: 10.23887/ijee.v3i1.17283.
- [12] C. P. Kolopita, M. R. Katili, and R. M. Thohir, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR," 2022.
- [13] Asih, E. 2014. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Dalam Peningkatan Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Pesangrahan 01 Tahun Ajaran 2013/2014. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 5(3).
- [14] Z. Ratna, "Implementation Of Learning Index Card Match To Improve The Outcome Of Science Class IV MI Darul Qur'an Al Hasan NW Peresak," 2023.
- [15] C. Anwar and Salma Avinia, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak," *IBTIDA'*, vol. 1, no. 2, pp. 211–220, Nov. 2020, doi: 10.37850/ibtida.v1i2.119.
- [16] A. Apriyanti, A. Mukminin, and M. Hidayat, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI IPS KELAS V SD ISLAM AL FALAH JAMBI," vol. 6, 2021.
- [17] V. Ulia Rita Sila, "PENINGKATAN HASIL DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH (ICM) DAN MEDIA PETA KONSEP," *Gema Wiralodra*, vol. 10, no. 1, pp. 62–69, Apr. 2019, doi: 10.31943/gemawiralodra.v10i1.10.
- [18] I. W. U. Tias, B. D. Putri, and D. Pratiwi, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1315–1325, Oct. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.553.
- [19] Febi Angraeni, Hikmah Nur Fajriyah, Imam Tabroni, and Sania Rahmania, "Model Index Card Match: Active Students in Class on Prayer Material," *Int. J. Integr. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 13–20, Feb. 2023, doi: 10.55927/ijis.v2i1.3011.
- [20] S. A. H. F., "Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas IX MTs Negeri Gemolong," *IJTIMAIYA J. Soc. Sci. Teach.*, vol. 2, no. 2, Dec. 2018, doi: 10.21043/ji.v2i2.4301.
- [21] Bimas Saputra, E., & Andika, R. (2023). The Effect of Applying Index Card Match (ICM) Active Learning Strategy on Student Learning Outcomes in Information and Communication Technology Subjects in Class IX of SMP Negeri 19 Padang. *Siber International Journal of Education Technology (SIJET)*, 1(1), 17-26. <https://doi.org/10.31935/sijet.v1i1.14>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

