

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH (ICM) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI 29 HALMAHERA BARAT

OLEH:

FIRDA ADE

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Materi Pecahan dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) pada siswa kelas V SD Negeri 29 Halmahera Barat. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari nilai rata-rata sebelum tindakan 48 menjadi 50,66, kemudian pada pertemuan 2 terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari rata-rata siklus I pertemuan 1 sebesar 50,66 menjadi 57,33. Pada siklus II pertemuan 1 tetap mengalami peningkatan rata-rata yaitu dari nilai rata-rata siklus I pertemuan 2 yaitu 57,33 menjadi 68, dan pada siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata semakin meningkat menjadi 84. Dengan kata lain persentase ketuntasan belajar matematika siswa sebelum tindakan sebesar 26,66%, kemudian pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 33,33% meningkat menjadi 46,66% pada siklus I pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 nilai persentase ketuntasan siswa sebesar 60%, sedangkan siklus II pertemuan 2 nilai persentase ketuntasan siswa sebesar 86,66%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran index card match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pecahan di kelas V SD Negeri 29 Halmahera Barat.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah sifat yang ada pada dirinya. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental juga mempunyai sifat konstruktif dalam kehidupan manusia (Hasbullah, 2011: 6) dalam (HRP Hikmah, 2021) Melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan taraf hidupnya melalui ilmu yang diperoleh. Pendidikan memiliki peranan penting bagi manusia dalam menghadapi perkembangan dan pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan diperlukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, mewujudkan diri sesuai dengan tahapan tugas perkembangan secara optimal sehingga mencapai taraf kedewasaan tertentu, serta memiliki kemampuan dalam keilmuan dan ketaqwaan (Putra, 1999). Dalam (Annisa & Marlina, 2019) Dalam UU RI NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam proses pendidikan tidak lepas dari sebuah proses belajar. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau kurang berhasilnya suatu pencapaian tujuan pendidikan yang sangat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika siswa berada di lingkungan sekolah, maupun pada lingkungan sosialnya (Muhibbin Syah, 2008: 63) dalam (HRP Hikmah, 2021). Dalam pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih atau diterapkan harus tepat dan sesuai dengan materi atau bahan ajar yang akan diajarkan. Matematika di SD/MI/SDLB merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang menitikberatkan pada keterampilan tingkat tinggi yang dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Latar belakang perlunya diberikan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik berpikir secara sistematis dan logis; dapat menggunakan matematika dalam pemecahan masalah; dan mengkomunikasikan idea atau gagasannya dengan menggunakan simbol, diagram, atau media lain. Sedangkan aspek-aspek mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan

SD/MI dalam kurikulum 2006 adalah bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data (Depdiknas, 2006) dalam (Mulyati, T. 2016). dan Salah satu materi yang dipelajari dalam pelajaran matematika adalah materi pecahan. Dalam menghitung pecahan siswa kelas V SD Negeri 29 Halmahera Barat mengalami banyak kesulitan misalnya, dalam menyamakan penyebut, menjumlahkan pecahan, dan menyederhanakan pecahan. hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi pecahan dibanding materi lain.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa tentu saja banyak penyebabnya antara lain, siswa kurang tertarik pada materi pecahan dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan hingga kini. Guru masih memberikan dominasi dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. Sementara hal tersebut sudah tidak sesuai lagi dengan konsep kurikulum 2013 yang mengubah *teacher center* menjadi *student center*. Materi pecahan berkaitan dengan operasi hitung sederhana. Untuk menghitung pecahan siswa dituntut untuk menguasai operasi hitung sederhana bilangan bulat dan menguasai konsep dari penjumlahan pecahan. Namun, pada saat siswa menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru banyak siswa yang tidak mengerti bahkan menjawab soal dengan salah. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kesalahan dari jawaban siswa saat mengerjakan soal latihan dikarenakan siswa kesulitan memahami konsep operasi hitung pecahan, kesulitan memahami soal operasi hitung pecahan. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut aktif dalam aktifitas belajar dengan membangun kerja kelompok, dalam waktu yang singkat dapat membuat siswa berfikir tentang materi pelajaran. Pada saat siswa belajar secara pasif, siswa mengalami proses belajar tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa daya tarik terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Siswa tidak memiliki daya tarik terhadap materi yang diajarkan Karena siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada tanggal 5 Agustus 2022 di SD Negeri 29 Halmahera Barat melalui wawancara terhadap guru wali kelas V. diketahui bahwa dengan jumlah siswa 15 orang, 5 laki – laki dan 10 perempuan Beberapa siswa kelas V pada setiap kompetensi dasar memiliki kesulitan belajar yang berbeda. Akan tetapi pada mata pelajaran matematika materi pecahan cenderung memiliki kesulitan belajar yang paling tinggi. Dilihat dari

hasil belajar rendah dan rata – rata nilainya di bawah KKM 65. Dari jumlah siswa kelas V tersebut hanya 4 orang yang mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang monoton atau hanya berceramah saja, akibatnya menyebabkan peserta didik merasa bosan, malas dan jenuh pada saat guru menyampaikan materi pecahan, kemudian kurangnya metode atau strategi yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pecahan, peneliti menerapkan strategi yang dirasa tepat yaitu *Kooperatif tipe Index Card Match* (mencari pasangan kartu). Model *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar sehingga dapat digunakan secara baik dalam menerapkan pokok bahasan pecahan. Model pembelajaran *index card match* menurut peneliti cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan pecahan. Karena dengan penggunaan model ini siswa menjadi aktif dalam mencari informasi mengenai materi ajar dan model pembelajaran ini tidak membuat siswa merasa bosan, malas dan canggung dalam proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih mengingat sebuah informasi jika siswa sendiri yang mendapatkan informasi tersebut tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru. Model pembelajaran ini akan meningkatkan semangat belajar bagi siswa karena model pembelajaran *index card match* ini menjadi pengalaman baru bagi siswa karena belum pernah digunakan oleh guru. Dari hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk menelusuri lebih dalam tentang penggunaan model pembelajaran *index card match* dalam belajar matematika, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa

## KAJIAN PUSTAKA

Belajar merupakan suatu proses yang akan mengakibatkan perubahan dalam diri individu yang belajar. Perubahan tersebut bisa berupa tingkah laku yang ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman. Pengertian belajar ini senada dengan pendapat (Winkel) dalam (SAKILAH, 2015) : Kemampuan untuk melakukan itu semua diperoleh, mengingat mula mula kemampuan itu belum ada. Maka terjadilah proses perubahan dari belum mampu kearah sudah mampu dan proses perubahan itu terjadi selama jangka waktu tertentu. Inilah yang menandakan telah terjadi proses belajar. Senada dengan itu, menurut Witherington dalam Suhana, 2009 : 7. (Sufri Saleh, 2022 : 9)

menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimanifestasikan sebagai pola – pola respon yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Belajar memerlukan keaktifan dari peserta didik maupun pendidik, oleh karena itu baik pendidik maupun subyek didik harus berinteraksi aktif agar potensi siswa dapat berkembang seoptimal mungkin. Untuk dapat disebut sebagai kegiatan belajar maka perubahan itu harus bersifat konstan atau berlaku relatif tetap. Perubahan itu sebagai kemampuan baru baik berupa aktual maupun potensial, Belajar terjadi dalam interaksi dengan lingkungan, dalam bergaul dengan orang, dalam memegang benda dan dalam menghadapi peristiwa manusia belajar. Namun tidak sembarang berada di tengah tengah lingkungan yang menjamin proses belajar. Orangnya harus aktif sendiri melibatkan diri dalam pemikiran, kemauan dan perasaannya. Maka supaya terjadi belajar harus ada interaksi aktif. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu yang bertujuan untuk perubahan tingkah laku dengan cara interaksi antar individu maupun individu dengan kelompok.

#### a. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari kata mathematic artinya pengetahuan, mathenein artinya berfikir atau belajar. Matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika adalah ilmu yang membahas angka- angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Pembelajaran matematika dirancang dengan tujuan guru harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika dengan menciptakan suasana lingkungan yang melibatkan partisipasi aktif siswa di dalamnya. (Hamzah dan Muhlirarini 2014) dalam (Sri devi, 2020)

Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah sebuah ilmu tentang logika yang bersifat abstrak yang memiliki bahasa berupa simbol deduktif, yang dibagi menjadi tiga bidang yaitu: Aljabar, Analisis, dan Geometri.

#### b. Pembelajaran Matematika di SD atau MI

Siswa SD adalah anak-anak yang berusia  $\pm 6-12$  tahun, yang sedang berada pada masa operasional konkret dimana pada masa ini anak-anak mampu berfikir mengenai konsep-konsep atau kaidah- kaidah logika meskipun masih harus terkait dengan objek yang bersifat konkret.

Karakteristik yang paling utama dimiliki anak SD adalah menampilkan perbedaan-perbedaan individu dalam banyak hal, diantaranya perbedaan kecerdasan, kemampuan dalam pengetahuan dan bahasa, perkembangan moral dan kepribadian, perkembangan spiritual anak dan perkembangan fisik. Dalam proses ini dapat disimpulkan bahwa anak mampu berfikir logis tetapi masih harus terbatas pada objek-objek konkret.

Pembelajaran matematika adalah sebuah proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan berfikir kreatif siswa yang meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika.

Pada pembelajaran Matematika sekolah dasar harus melewati 4 tahap aktivitas dalam penguasaan materi pelajaran Matematika sebagai berikut:

- 1) Pemahaman konsep, pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda konkret sebagai alat peraga.
- 2) Pemahaman konsep, pada tahap ini penggunaan alat peraga dikurangi dan bentuknya semi konkret sampai akhirnya tidak diperlukan lagi.
- 3) Pembinaan keterampilan, pada tahap ini dilakukan latihan- latihan serta tidak menggunakan alat peraga lagi.
- 4) Penerapan konsep, pada tahap ini penerapan konsep yang sudah dipelajari ke bentuk soal-soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

#### 1.1 Hasil belajar

Menurut Bloom (2009) dalam (Sri devi, 2020) Tipe hasil belajar terdiri dari: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui enam kategori antara lain : Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Mencipta. adalah sebagai berikut:

1. Mengingat (remembering) : mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (recognizing) dan mengingat. Kata operasional mengetahui yaitu: mengutip, menjelaskan, menyebutkan,

membilang, mengidentifikasi, memasang, menandai, menamai.

2. Memahami (understanding) : Pertanyaan pemahaman menuntut siswa menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah di ketahui. Siswa harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban siswa tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang di ketahuinya. Kata operasional memahami yaitu: menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.
3. Menerapkan (applying) : Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu: menjalankan dan mengimplementasikan. Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.
4. Menganalisis (analyzing) : Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling berkaitan antar unsur-unsur tersebut. Kata operasionalnya yaitu: menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan.
5. Mengevaluasi (evaluating) : Mengevaluasi membuat suatu perbandingan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata operasionalnya yaitu : menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.
6. Mencipta (creating) : membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu : membuat, merencanakan, dan memproduksi. Kata operasionalnya yaitu : merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.

## 1.2 Teori Belajar yang Mendukung Model

### Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match

Landasan teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif adalah teori belajar konstruktivisme. Dalam teori ini menggunakan paradigma siswa yang aktif untuk mengkonstruksi atau membangun. pemahamannya dalam interaksinya dengan lingkungan melalui fasilitas yang diberikan guru. Menurut teori ini siswa lah yang harus aktif mengembangkan pengetahuannya. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang (Agus Suprijono, 2009: 31) dalam (HRP Hikmah, 2021). Hal ini sesuai dengan model pembelajaran index card match yang mana pada model pembelajaran ini siswa yang aktif untuk mencari jawaban atau soal dari kartu yang masing-masing mereka pegang. Melalui interaksinya dengan temannya siswa akan lebih mudah untuk membangun pengetahuannya. Dengan adanya interaksi kerja sama siswa dengan temannya dan dengan pemecahan atau pencarian jawaban yang dibangun sendiri siswa akan mudah paham dan hasil dari bangunan pemahaman siswa akan bertahan lama

#### 1.3 Tipe Index Card Match

Model pembelajaran index card match (mencari pasangan jawaban) adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keterlibatan atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana model pembelajaran index card match (mencari pasangan jawaban) merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Index Card Match merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan media kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan sekaligus jawabannya. Dalam penggunaannya, kartu tersebut dibagikan kepada seluruh siswa dan siswa berpikir sejenak apa yang cocok untuk jawaban pertanyaan yang ada di kartu tersebut dan mencari jawabannya di kartu yang lainnya (Sunarsih, dkk dalam Suprijono, 2009). (Sila & dkk, 2019)

Pada tahap ini proses pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match (mencari pasangan kartu) sesuai langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sunarsih dkk (Suprijono, 2009) dalam (Sila & dkk, 2019) sebagai berikut:

1. buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas;
2. bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama;

3. pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan;
4. pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat;
5. kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban;
6. setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapat jawaban;
7. mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain;
8. setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya;
9. akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Faturrohmah(2016) dalam (Sri devi, 2020) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam strategi *Index Card Match* antara lain :

- a. Kelebihan strategi *Indeks Card match* antara lain
  1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar, baik secara kognitif maupun fisik.
  2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
  3. Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar .
  4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian untuk tampil presentasi.
  5. Efektif melatih kedisiplinan menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kekurangan strategi *Indeks Card Match* adalah:
  1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
  2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak yang akan malu berpasangan dengan lawan.
  3. Menggunakan strategi *Index Card Match* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

#### a. Pengerian Pecahan

Heruman (2017:43) dalam (Unaenah & Sumantri, 2019) yang menyatakan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dari pendapat Heruman yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa pecahan adalah suatu bilangan yang jika diilustrasikan ke dalam gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut

Bilangan pecahan pada dasarnya dapat berupa pembilang (a) dan penyebut (b). Untuk pembilang pada pecahan biasa memiliki nilai lebih kecil dibandingkan penyebut ( $a < b$ ). Sedangkan untuk pembilang pada pecahan campuran memiliki nilai lebih besar dibandingkan penyebut ( $a > b$ ). Di dalam materi pecahan juga terdapat salah satu jenis pecahan seperti pecahan desimal. Jenis pecahan ini menggunakan koma (,) dalam penulisannya. Contohnya 0,25 dan 0,8. Bentuk pecahan ini dapat diubah menjadi pecahan campuran ataupun biasa.

#### Hipotesis Tindakan

1. Proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan meningkat dengan penerapan model pembelajaran *index card match*.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan meningkat dengan penerapan model pembelajaran *index card match*.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (Action Research), yang setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang akan dilakukan secara berulang (Suharsimi Arikunto, 2006 : 137) dalam (HRP Hikmah, 2021). Pada penelitian ini direncanakan dalam dua siklus jika hasil dari tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yang ditentukan, dan akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya jika hasil dari tindakan yang sudah dilakukan belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini.

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan I

perencanaan yang digunakan adalah menggunakan model pembelajaran index card match dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penyusunan perencanaan yang dilakukan adalah:

- 1) Peneliti bersama guru wali kelas mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pecahan, yang dilaksanakan sesuai dengan silabus yang sedang berlaku.
- 3) Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan sumber belajar seperti halnya buku matematika.
- 4) Membuat soal yang akan diselesaikan oleh siswa
- 5) Membuat lembar observasi .
- 6) Menyiapkan model pembelajaran Index Card Match.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan I**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran index card match dalam proses pelaksanaan tindakan.

- 1) Guru membuka pelajaran.
- 2) Guru menerangkan pokok materi pecahan.
- 3) Guru menyediakan kartu sejumlah peserta didik yang berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- 4) Guru membagi kartu-kartu, setiap siswa mendapat sebuah kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban.
- 5) Peserta didik di motivasi untuk mencari pasangan kartunya.
- 6) Setiap peserta didik mencocokkan kartu dengan pasangan
- 7) Setiap pasangan membacakan kartu pasangan dengan keras di depan kelas
- 8) Guru membimbing diskusi kelas untuk memahami konsep yang didiskusikan
- 9) Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelas

#### **c. Pengamatan (observasi) I**

Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pemberian tindakan ke kelas tersebut oleh peneliti.

- 1) Peneliti mengamati setiap tindakan siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Memberikan tes soal kepada siswa
- 3) Melakukan penilaian untuk hasil kerja siswa yang telah diselesaikan

#### **d. Refleksi I**

Dalam tahap ini peneliti memberikan analisa tentang peningkatan hasil belajar yang telah terlebih dahulu dirancang secara bersama- sama pada tahap pertama. Hasil observasi tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan tindakan perbaikan untuk tahap perencanaan pada siklus II.

### **3.1 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian tindakan kelas yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, namun penggunaannya disesuaikan dengan jenis permasalahan yang diteliti oleh peneliti, dengan demikian teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dokumentasi dan wawancara

#### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2011 : 152) dalam (HRP Hikmah, 2021). Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas dan lain sebagainya di dalam kelas. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer lain yaitu guru wali kelas V.

#### **2. Tes**

Tes yang akan diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan buku panduan belajar matematika kelas V SD Negeri 29 Halmahera Barat. Tes disusun dalam bentuk tes pilihan ganda. Tes ini divalidasi oleh peneliti dan guru wali kelas V.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan guna mengukur pencapaian siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes tersebut diberikan kepada siswa untuk mendapat data kemampuan siswa tentang belajar pecahan . Tes akan diberikan pada saat pra tindakan dan akhir tindakan yang nantinya hasil dari tes akan diolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe index card match.

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa RPP pada kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif index card match, dan foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan staretgi pembelaaran index card match.

#### **4. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran index card match.

### Teknik Analisis Data

Analisis data terhadap hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Analisis data terhadap hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif berupa hasil belajar dengan cara presentase yaitu dengan menghitung peningkatan ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Ketuntasan belajar individu didapat dari KKM untuk pembelajaran matematika yang ditetapkan siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai  $\geq 65$ , jika siswa mendapatkan nilai dibawah 65 dinyatakan belum tuntas. Ketuntasan belajar klasikal adalah mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh.

### HASIL PENELITIAN

Hasil belajar matematika pada SD Negeri 29 Halmahera Barat di kelas V dengan materi penjumlahan, pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda dan penjumlahan, pengurangan pecahan campuran sebelumnya masih dibawa standar ketuntasan minimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang rata – rata di bawah standar KKM. Peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Index Card Match (ICM). Sebagaimana diketahui bahwa Model pembelajaran index card match (mencari pasangan jawaban) adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keterlibatan atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana model pembelajaran index card match (mencari pasangan jawaban) merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Dalam model pembelajaran index card match guru bertindak sebagai penunjuk jalan, membantu dan memberikan kemerdekaan bagi siswa sedemikian rupa sehingga mereka dapat menemukan ide, konsep, dan untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap operasi hitung pecahan. Model pembelajaran index card match menggunakan kartu. Kartu dibagi menjadi dua jenis, yaitu kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban. Model pembelajaran ini dilakukan secara berpasangan, setiap pasangan membacakan pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran index card match juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar agar siswa lebih cermat dalam pembelajaran, siswa akan lebih

mudah dalam memahami suatu materi operasi hitung pecahan, dan tidak merasa kejenuhan dalam pembelajaran.

Pada siklus I siswa diarahkan untuk dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut berbeda. Pada siklus II siswa diarahkan dapat menjumlahkan dan mengurangi pecahan campuran. Model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran ini sesuai dengan hakikat sosial dari pembelajaran yang mengungkapkan bahwa siswa belajar melalui interaksi dengan orang lain dan teman sebaya yang lebih mampu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SD Negeri 29 Halmahera Barat, maka data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 memiliki nilai rata – rata 50,66% dengan presentase ketuntasan 33,33% atau 5 siswa di katakan tuntas sementara 10 diantaranya dikatakan tidak tuntas. Dan siklus I pertemuan 2 memiliki nilai rata 57,33 dengan presentase 46,66% atau 7 siswa yang di katakan tuntas sementara 8 diantaranya di katakan tidak tuntas. Kemudian setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II maka data hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata – rata 68% dengan presentase ketuntasan 60% atau 9 siswa dikatakan tuntas dan 6 diantaranya dikatakan tidak tuntas dan siklus II pertemuan 2 dengan nilai rata – rata 84% dengan presentase ketuntasan 86,66% atau 13 siswa yang dikatakan tuntas sementara 2 diantaranya dikatakan tidak tuntas.

Dari hasil monitoring selama penelitian ini dilaksanakan pembelajaran menekankan pada proses konstruksi pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Siswa menjadi pusat kegiatan, dengan membangun sendiri pengetahuan merekamelalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Guru memfasilitasi proses tersebut, dengan demikian terwujudlah pembelajaran index card match.

Selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran index card match dilaksanakan, dapat terlihat adanya kemampuan siswa. Siswa lebih berani mengajukan pertanyaan, siswa juga dilibatkan untuk mengkoreksi pekerjaan sehingga dapat mengetahui jawaban yang benar atau salah. Hasil belajar pada siklus I tampak ketika siswa mengerjakan hasil tes. Pada siklus I belum banyak siswa yang berani bertanya, guru masih harus memotivasi siswa untuk maju ke depan kelas. Pada saat mencari pasangan kartu masih belum terlihat baik, hanya beberapa orang siswa yang mendominasi pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model pembelajaran index card match.

Peningkatan sudah terlihat pada siklus II,

hasil kerja siswa sudah mulai meningkat, siswa mulai aktif bertanya, sudah banyak siswa aktif dalam mendiskusikan soal pada siklus ini. Terlihat dari peningkatan tersebut bahwa siswa mulai paham terhadap materi yang diajarkan. dengan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan yaitu dengan penerapan model index card match yang lebih melibatkan atau mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 29 Halmahera Barat. Setelah penelitian ini selesai terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tes awal siklus I sampai siklus II, dimana pada tes awal nilai rata-rata 48 kemudian pada siklus I nilai rata-rata 50,66, menjadi 57,33, dan siklus II nilai rata-rata 68 menjadi 84.

Persentase siswa yang tuntas pada tes awal 26,66%, kemudian meningkat pada siklus I dari 33,33% menjadi 46,66% dan pada siklus II 60% menjadi 86,66%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM ( $\geq 65$ ) dengan nilai rata-rata 84 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 86,66%.

## DAFTAR PUSTAKA

Annisa, F., & Marlina. (2019, November). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. *Jurnal BASICEDU*, 3, 1048.

B.Indonesia, P. (2016, Mei 21). *Mekanisme, Kriteria, dan Contoh Penentuan Kenaikan Kelas dalam Kurikulum 2013 Hasil Revisi (Update)*. Diambil kembali dari [www.wartabahasa.com](http://www.wartabahasa.com): <https://www.wartabahasa.com/2014/07/kriteria-dan-contoh-penentuan-kenaikan.html>

Devi, S. (2020, Januari). *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Inpres Macciniayo Kabupaten Gowa*. Diambil kembali dari <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>

HRP Hikmah, N. (2021, Juni 18). *Upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe index card*

*match (ICM) pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD Negeri 205008 Sihitang*. Diambil kembali dari <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/>: <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/6701>

Mulyati, T. (2016). *Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar*. Kampus Cibiru, 1(2).

Rijali, A. (2018, Januari). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17, 91 -93.

SAKILAH. (2015). *Belajar dalam Perspektif Islam Kaitannya dengan Psikologi Belajar*. *Jurnal Kependidikan Islam*, 70.

Saleh, Sufri dan Amandarin, I.A.G. 2022 *Serunya Belajar IPS dengan Metode Direct Instructions*. Ternate; Insight Mediatama.

Sandrayani Erika, *Matematika untuk SD/MI kelas 5 semester Ganjil*, (Perum Arum Asri Regency No.8, Jl.kesala, sanggir Lor, paulan, Colomadu, Karanganyar).

Sila, V. U., & dkk. (2019, April). *Peningkatan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) dan Media Peta Konsep*. *Jurnal Gema Wiralodra*, 10, 64 -66.

Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Pecahan*. *JurnalBasicedu*, 109

