

MODEL *INDEX CARD MATCH* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 140 PALEMBANG

Yudi Candra Nugraha¹, Toybah², Yosef³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

*Koresponden: yudicandra2016@gmail.com

Received: 19 April 2022 | Revised: 30 November 2022 | Accepted: 30 November 2022 | Published Online: 30 November 2022
© The Author(s) 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *index card match* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang bangun datar kelas IV SD Negeri 140 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Pretest-posttest Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes *pretest-posttest* dan lembar observasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil observasi keaktifan pada kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 65,13 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 47,08 yang memenuhi kriteria perilaku. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 48 dan *pretest* kelas kontrol yaitu 44,2. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu, 70,4 dan kelas kontrol sebesar 59. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai km 0,317 dan 0,605. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai km 0,404 dan 0,05. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan Uji-t dan diperoleh t.hitung Sebesar 3,72 pada taraf signifikan 0,05 dan ttabel Sebesar 2,022. Karena t-hitung > t-tabel untuk kesalahan 5% ($3,871 > 2,022$) maka di simpulkan bahwa model *index card match* memiliki pengaruh yang signifikan ditunjukkan lewat nilai t.hitung > t.tabel.

Kata Kunci: *Pengaruh, Model Index Card Match, Hasil Belajar, Keaktifan*

Abstract

This study aimed to determine the effect of using The Index Card Match learning model on the activeness and learning outcomes of the fourth graders at Public Elementary School number 140 Palembang . This study was the Quasi Experimental Design with the type of Pretest-posttest Control Group Design. The sample of study consisted of 41 fourth graders. The instruments were a test and observation sheet. Data analysis this study by used t-test formula, comparing pretest and posttest obtained scores. The observation results of activeness at the experiment class reaches an average value of 65.13 and the control class reaches an average value of 47.08 . The average value of the experimental class pretest was 48 and pretest was the control class 44,2. The average posttest of the experimental class was 70.4 and the control class was 59. The results of pretest and posttest the experimental class were normally distributed with a value of 0.317 and 0.605. The results of the pretest and posttest of the control class were normally distributed with a value of 0.404 and 0.05. Calculation of hypotheses using the t-test and obtained t.count of 3.72 at a significant level of 0.05 and t.table of 2.022. The data showed that the model had significant effect values was indicated by t.count > t.table.

Keywords: *Effect, Index Card Match Learning Model, Outcomes, Activeness*

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan formal yang pertama yaitu Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi.

Dengan belajar matematika juga, secara tidak langsung melatih kreativitas siswa dalam berpikir secara rasional. Pembelajaran matematika tidak hanya mentransfer pengetahuan saja, akan tetapi peserta didik harus menjadi subjek dalam proses pembelajaran (Annisa & Marlina, 2019). Namun, matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan sebagian besar siswa merasa malas untuk belajar matematika bahkan mereka sudah terlebih dahulu tidak tertarik dengan matematika sebelum mencobanya menurut Suherman (dalam Haryani, 2011:127). Dalam hal ini pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah belum bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan bersifat individu. Kadangkala pengalaman tidak menyenangkan tersebut ditularkan pada orang lain, sehingga orang yang akan belajar matematika turut mempersepsikan matematika sebagai bidang studi yang sulit (Mailani, 2013). Sehingga yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika tidak begitu diminati oleh sebagian besar siswa, hanya kalangan siswa-siswa tertentu saja yang menyukai pelajaran matematika.

Dalam Mempelajari matematika siswa harus mengenal dan memahami objek-objek matematika. Menurut Ruseffendi (dalam Muhassanah, 2014:54) objek yang terkait langsung dengan aktifitas belajar matematika meliputi fakta, keterampilan, konsep dan aturan/prinsip. Dari penjelasan tersebut terlihat bahwa didalam belajar matematika tidak hanya konsep dan prinsip yang dibutuhkan, tetapi juga *skill* (keterampilan). Untuk beberapa kasus tertentu memerlukan keterampilan khusus dalam pelaksanaannya seperti pada permasalahan siswa mempelajari geometri. Dalam belajar geometri siswa diharapkan dapat memvisualisasikan, menggambarkan serta membandingkan geometri bangun-bangun dalam berbagai posisi, sehingga siswa dapat memahaminya (Budiarto & Artiono, 2019).

Permasalahan siswa dalam geometri yaitu harus menumbuh-kembangkan lima kemampuan dasar, yaitu: (1) keterampilan visual, (2) keterampilan verbal, (3) keterampilan menggambar, (4) keterampilan logika, dan (5) keterampilan terapan (Mursalin, 2016:251). Sesuai dengan pengajaran matematika, tujuan pengajaran geometri di setiap jenjang pendidikan dasar mengacu pada penataan nalar siswa akan bentuk yang dilihat sehari-hari dan penerapan menghitung bangun datar dan bangun ruang.

Untuk mencapai tujuan pengajaran geometri jenjang pendidikan dasar itu sangatlah sulit. Hal ini disebabkan kesulitan siswa dalam memahami konsep geometri dan suasana belajar yang diciptakan oleh guru terkesan membosankan. Hal ini sejalan dengan Sanjaya (2014:52) mengemukakan bahwa faktor guru sangat menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendapat ini menyatakan guru seharusnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Mirdad, 2020). Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal hingga akhir. Sangat dibutuhkan model pembelajaran yang membuat pembelajaran berkesan dan membawa perubahan pada siswa. Untuk menghasilkan pembelajaran tersebut perlu adanya pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori Gestalt (dalam Abdullah, 2016:118) menyatakan bahwa suasana belajar dipandang sebagai keseluruhan bagian. Maka, pembelajaran akan bermakna bila diberikan secara utuh. Pembelajaran bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka (Najib & Elhefni, 2017). Mengacu pada teori Gestalt dalam menciptakan pembelajaran bermakna tersebut peran guru sangatlah penting sebagai pengelola pembelajaran dan model pembelajaran yang dipakai harus

menimbulkan perbedaan yang berarti bagi siswa. karena alasan tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat siswa tertarik dalam memahami materi yang disampaikan. Model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Model index card match ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran, model ini memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelasnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan siswa diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah mempunyai bekal pengetahuan karena *index card match* ini adalah suatu model yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya Menurut Hisyam (dalam Fitra, 2016:12).

Model *index card match* ini dapat memacu keaktifan siswa melalui kegiatan berpasangan. Karena keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Siswa di harapkan benar-benar aktif dalam belajar matematika, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan. Keterlibatan siswa dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran dapat mempertajam ingatan tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk di pahami dan di ingat apabila disajikan melalui langkah dan prosedur yang menarik. Hal ini sejalan dengan Hamalik (2017:89-90) kegiatan belajar mengajar harus lebih menitikberatkan pada aktivitas siswa dimana siswa belajar sambil bekerja.

Penelitian tentang model pembelajaran tipe *index card match* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya adalah: Anni Nor Fitra (2016) yang berjudul "*Pengaruh Model Active Learning Dengan Teknik Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Mts Al Ma'arif Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*". Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Anni Nor Fitra diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,01 > t_{tabel} = 1,66940$ taraf signifikan 5%. Hasil penelitian dari Anni Nor Fitra menunjukkan bahwa model *index card match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa VIII Mts Al Ma'arif Tulungagung.

Selanjutnya penelitian menggunakan model *index card match* dilakukan oleh Panca Rachmawati (2017) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Muara Beliti Tahun Pelajaran 2016/2017*". Jenis penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu dengan desain Control Group Pretest-posttest Design. Hasil penelitian Panca Rachmawati dari uji-t pada taraf signifikan $= 0,05$ diperoleh $t_{hitung} (2,92) > t_{tabel} (1,67)$. Terlihat t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *index card match* dalam pembelajaran. Beberapa penelitian di atas menyebutkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif pada penerapan model *index card match* dengan mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 140 Palembang mengatakan belum pernah menggunakan model *index card match* dalam pembelajaran matematika tentang bangun datar dan dari beberapa penelitian model *index card match* ini memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran. Maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tersebut dengan menggunakan model *index card match* yang diharapkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dan memberikan dorongan terhadap sekolah untuk melakukan kreasi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka judul dalam penelitian ini adalah "*Pengaruh Model*

Index Card Match Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 140 Palembang

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Quasi experiment atau eksperimen semu dengan jenis Pretest-Posttest Control group design, dengan alasan ingin mengetahui adakah pengaruh model index card match terhadap keaktifan dan Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang bangun datar kelas IV SD Negeri 140 Palembang. Sedangkan peneliti memilih rancangan Pretest-Posttest Control group design ingin membandingkan kelompok yang diberi perlakuan dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Pada penelitian ini memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih dengan pertimbangan tertentu.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah menyusun soal tes pilihan ganda 25 soal untuk divalidasi di kelas bukan sampel, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media index card match tentang segi banyak, menghitung luas dan keliling bangun datar setelah itu memberikan soal pretest sebanyak 25 soal pilihan ganda, memberi perlakuan, memberikan soal posttest sebanyak 25 soal pilihan ganda, menganalisis data yang diperoleh, dan membuat kesimpulan dari hasil analisis data tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang diberikan yaitu tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran. Validitas Tes Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment yaitu:

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah menyusun soal tes pilihan ganda 20 soal untuk divalidasi di kelas bukan sampel, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media adobe flash tentang mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana, memberikan soal pretest sebanyak 25 soal pilihan ganda, memberi perlakuan, memberikan soal posttest sebanyak 25 soal pilihan ganda, menganalisis data yang diperoleh, dan membuat kesimpulan dari hasil analisis data tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang diberikan yaitu tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran.

VALIDITAS

Tes Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment (Arikunto, 2002:146).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

RELIABILITAS

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini peneliti uji reliabilitas soal tes menggunakan teknik Kuder dan Richardson K-R 20 (Arikunto, 2002:154).

$$r_{11} = \left(\frac{K}{k-1} \right) \left(\frac{Vt - \sum Pq}{Vt} \right)$$

TARAF KESUKARAN

Taraf kesukaran soal tes ditunjukkan oleh indeks kesukaran (P). Adapun nilai P dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang kurang kemampuan rendah Menurut Arikunto (dalam Lestari, 2018:36-37).

$$\frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar yang dilihat pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif. Sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan pretest. Hasil dari pretest kelas eksperimen dengan rata-rata 45,24. Sedangkan hasil pretest kelas kontrol dengan rata-rata 40,78. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model index card match di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan model index card match di kelas eksperimen diperoleh hasil posttest pembelajaran pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 70,53. Sedangkan hasil posttest di kelas kontrol dengan rata-rata nilai 56,66. Hasil posttest dilihat dari rata-rata nilai, kelas eksperimen lebih besar dari hasil posttest kelas kontrol (70,53 > 56,66) dengan selisih nilai sebesar 13,87.

Hasil observasi keaktifan siswa dari kelas eksperimen memiliki empat aspek yaitu perhatian, kerja sama, mengkomunikasikan, model ICM dan kelas kontrol memiliki tiga aspek yaitu perhatian, kerja sama, dan mengkomunikasikan. Pada perlakuan pertama kelas eksperimen peneliti menggunakan model index card match yang menekankan pada keaktifan siswa lewat kartu berpasangan. Sehingga didapat dari 20 siswa terdapat 147 dari 240 indikator tercapai atau 61,25% keaktifan kelas eksperimen yang tercapai. Keaktifan individu di kelas eksperimen yaitu 2 siswa sangat aktif, 8 siswa aktif, 4 siswa cukup aktif, 4 siswa kurang aktif dan 1 siswa tidak aktif. Sedangkan hasil observasi kelas kontrol dari 21 siswa terdapat 84 indikator tercapai dari 189 indikator atau 44,45%

keaktifan kelas kontrol yang tercapai. Keaktifan individu pada kelas kontrol yaitu 0 siswa yang sangat aktif, 7 siswa aktif, 0 siswa cukup aktif, 7 siswa kurang aktif dan 7 siswa tidak aktif. Hasil observasi keaktifan kelas eksperimen lebih aktif dari kelas kontrol ($61,25\% > 44,5\%$).

Pada perlakuan kedua kelas eksperimen peneliti menggunakan model index card match yang menekankan pada keaktifan siswa lewat kartu berpasangan. Sehingga didapat dari 20 siswa terdapat 165 dari 240 indikator tercapai atau 68,7% keaktifan kelas eksperimen yang tercapai. Keaktifan individu di kelas eksperimen yaitu 3 siswa sangat aktif, 8 siswa aktif, 6 siswa cukup aktif, 3 siswa kurang aktif dan 0 siswa tidak aktif. Sedangkan hasil observasi kelas kontrol dari 21 siswa terdapat 90 indikator dari 189 tercapai atau 47,6% keaktifan kelas kontrol yang tercapai. Keaktifan individu pada kelas kontrol yaitu 2 siswa yang sangat aktif, 7 siswa aktif, 0 siswa cukup aktif, 4 siswa kurang aktif dan 8 siswa tidak aktif. Hasil observasi keaktifan kelas eksperimen lebih aktif dari kelas kontrol ($65,4\% > 47,6\%$).

Pada perlakuan ketiga kelas eksperimen peneliti menggunakan model index card match yang menekankan pada keaktifan siswa lewat kartu berpasangan. Sehingga didapat dari 20 siswa terdapat 165 dari 240 indikator tercapai atau 68,7% keaktifan kelas eksperimen yang tercapai. Keaktifan individu di kelas eksperimen yaitu 3 siswa sangat aktif, 8 siswa aktif, 6 siswa cukup aktif, 3 siswa kurang aktif dan 0 siswa tidak aktif. Sedangkan hasil observasi kelas kontrol dari 21 siswa terdapat 90 indikator dari 189 tercapai atau 47,6% keaktifan kelas kontrol yang tercapai. Keaktifan individu pada kelas kontrol yaitu 2 siswa yang sangat aktif, 7 siswa aktif, 0 siswa cukup aktif, 4 siswa kurang aktif dan 8 siswa tidak aktif. Hasil observasi keaktifan kelas eksperimen lebih aktif dari kelas kontrol ($68,7\% > 47,6\%$).

Pengaruh penggunaan model index card match terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari pengujian hipotesis berdasarkan nilai posttest. Namun sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Syarat yang harus dipenuhi agar data berdistribusi normal adalah apabila nilai kemiringan kurva (k_m) memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$. Artinya, nilai k_m harus kurang dari -1 dan +1.

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai kemiringan kurva (k_m) Pretest pada kelas eksperimen 0,65 dan pada kelas kontrol 0,26. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai k_m memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$. Serta, dapat dilihat pula bahwa nilai k_m Posttest pada kelas eksperimen 0,88 dan pada kelas kontrol 0,32. Hal ini pun menunjukkan bahwa data Posttest berdistribusi normal, karena nilai k_m memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$.

Hasil uji normalitas data berdistribusi normal, selanjutnya data akan di uji kesamaan atau uji homogenitas dengan menggunakan uji-F atau uji Fisher yaitu uji varians terbesar dibagi varians terkecil. Hasil uji homogenitas data pretest didapat $F_{hitung} = 1,58 < F_{tabel} = 2,137$, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen. Uji homogenitas data posttest didapat $F_{hitung} = 1,50 < F_{tabel} = 2,137$ dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

Dari hasil perhitungan hipotesis Uji-t menunjukkan bahwa data yang diperoleh $t_{hitung} = 3,871$ dan harga t_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% pada tabel distribusi diperoleh $t_{tabel} = 2,022$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kesalahan 5% ($3,871 > 2,022$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0

ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan signifikan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Zahra & Erwin (2022) yang mengungkapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan dan dapat dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Index Card Match memiliki pengaruh yang baik terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Zahra & Erwin (2022) yang mengungkapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan dan dapat dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Index Card Match memiliki pengaruh yang baik terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil perhitungan dan pembahasan didapatkan data di kelas kontrol dengan rata-rata keaktifan 47% dan termasuk dalam kategori kurang aktif dalam capaian keaktifan kelas. Keaktifan individu di kelas kontrol terdapat 2 siswa dengan kategori sangat aktif, 5 siswa dengan kategori aktif dan 3 siswa kurang aktif dan 8 siswa tidak aktif. Sedangkan pada kelas eksperimen mempunyai rata-rata keaktifan 65% dalam kategori cukup aktif dalam capaian keaktifan kelas. Kategori keaktifan individu di kelas eksperimen terdapat 2 siswa dengan kategori sangat aktif, 8 siswa dengan kategori aktif, 5 siswa berkategori cukup aktif, 4 siswa berkategori kurang aktif dan 1 siswa berkategori tidak aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *index card match* mempunyai pengaruh terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 40,78 dan *posttest* kelas kontrol 56,66. Sedangkan rata-rata *pretest* kelas eksperimen 45,24 dan rata-rata *posttest* kelas eksperimen 70,53 Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} = 3,871$ sedangkan $t_{tabel} = 2,022$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A.Faktihul Amin, 2016, *Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermakna*. Jurnal Edukasi Volume 2 No.2, Hal 118.
- Annisa, Fadillah & Marlina. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. Jurnal Basicedu. 3(4). 1047-1054. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiarto, M., & Artiono, R. (2019). Geometri dan Permasalahan Dalam Pembelajarannya (Suatu Penelitian Meta Analisis). *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 1(1), 9-18. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol1iss1year2019page9-18>

- Fitra, Anni Nor. 2016. *Pengaruh Model Active Learning Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS AL MA'ARIF Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryani, Desti. 2011. *Pembiasaan Berpikir Kritis Dalam Belajar Matematika Sebagai Upaya Pembentukan Individu yang Kritis*. Jurnal Skripsi, Hal 127.
- Lestari, Tina Dwi. 2018. *Pengaruh Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Unsur-Unsur Bangun Datar Sederhana Kelas II SD Negeri 238 Palembang*. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Mailani, Elvi. 2013. Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 1(1). 8-11. DOI: <https://doi.org/10.24114/esjggsd.v1i1.1286>
- Mirdad, Jamal. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*. 2(1). 14-23. Doi: <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mursalin. 2016. *Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget*. Jurnal Dikma Volume 4 No. 2, Hal 251.
- Najib, D., & Elhefni, E. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 19-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1063>
- Rachmawati, Panca. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Muara Beliti Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zahwa, Nadira Rifiyani & Erwin. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. 6(4). 7503-7509. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>