

## Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Menghitung Keliling dan Luas Segitiga melalui Model Pembelajaran *Index Card Match*

Aar Marwati<sup>1\*</sup>, Romdani<sup>2</sup>, Ilmi Noor Rahmad<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara Jakarta, Indonesia

\*aarmarwati66@gmail.com

### Abstrak

Tujuan Penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa materi menghitung keliling dan luas segitiga melalui model pembelajaran *index card match* pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan mengikuti model Kemimis dan Taggart yang dilakukan dalam 3 siklus, dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (observasi), dan *reflecting* (refleksi). Waktu penelitian dari bulan Februari sampai Agustus 2020 dengan subyek penelitian 12 orang siswa SD. Instrumen pengumpul data melalui test, wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan pada siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata test matematika pada setiap siklus meningkat yaitu pada siklus I = 64,17 siklus 2 = 71,25 dan siklus 3 = 91,67. Pada siklus I, ada 4 siswa telah mencapai KKM (33,33%), pada siklus II ada 7 siswa telah mencapai KKM (58,17%), dan pada siklus III ada 11 siswa telah mencapai KKM dengan presentase ketuntasan belajar 91,67%. Hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar matematika melalui model pembelajaran *index card match* adalah menyenangkan bagi siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: *index card match*, pemahaman konsep matematika, PTK.

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologis. Secara umum pendidikan dilaksanakan untuk maksud yang positif dan struktural, pelaksanaanya dilakukan untuk membimbing, membina manusia dalam kehidupan. Manusia secara kodratnya dikarunai kemampuan-kemampuan dasar yang bersifat rohaniah dan jasmaniah.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang berkenaan dengan memahami ide-ide matematika yang menyeluruh dan fungsional (Lestari & Yudhanegara, 2015; Kurniasi & Juwita, 2019). Pemahaman konsep lebih penting daripada sekedar menghafal. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Karena salah sedikit memberikan arahan kepada siswa pasti konsep yang akan di pahami siswa tidak akan bisa di pahami

oleh siswa (Lestari & Yudhanegara, 2015). Menurut Susanto (2013), pemahaman konsep adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik dan sebagainya. Pemahaman konsep merupakan pembelajaran lanjutan yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika (Susanto, 2013; Tarwana, Alghadari & Marlina, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Matematika di pelajari oleh siswa ketika di sekolah untuk membekali mereka dengan beberapa kompetensi antara lain kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Raharjo dan Daryanto, 2012). Menurut Sri Anitah (Hamzah & Muhlisrarini, 2014) pengertian matematika tidak didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan materi matematika terhadap bidang studi yang lain. Kalau ada definisi tentang matematika maka itu bersifat tentatif, tergantung kepada orang yang mendefinisikannya. Bila seseorang tertarik dengan bilangan maka ia akan mendefinisikan adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan harus mengaktifkan siswa agar pembelajaran menjadi bermakna. Langkah-langkah pembelajaran bermakna menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah) yang meliputi tahapan menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Satu diantara pembelajaran yang mempunyai Langkah-langkah *scientific* adalah model pembelajaran *Index Card Match*.

*Index Card Match* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin & Silberman (2013), yang mana dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa untuk berpasangan dengan siswa lain dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Lebih lanjut, tipe *index card match* adalah cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Menurut Suprijono (2011) model pembelajaran *Index Card Match* ini dapat digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Selain untuk mengulangi materi pembelajaran, model ini juga mengajak siswa belajar dengan menyenangkan karena ketika mencari kartu pasangan siswa bisa berkeliling kelas sesuai waktu yang ditentukan oleh guru dan berdiskusi dengan temannya sesuai dengan materi matematika sehingga siswa bisa memahami materi matematika yang di ajarkan guru (Suprijono, 2011). Aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya. Melainkan bagaimana juga menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah khusus yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 03 Februari 2020 yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Mampir Cileungsi, pembelajaran belum sesuai yang diharapkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Interaksi antara siswa dengan guru dan interaksi antara siswa dengan siswa belum berjalan dengan

baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, ada siswa yang hanya diam dan ada siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya. Selain itu, siswa belum memahami tentang konsep matematika dan hasil belajar matematika juga hanya mencapai 16,00%.

Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak berani untuk menanyakan kesulitan dalam memahami materi maupun dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Inisiatif siswa kurang, hal tersebut nampak ketika guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya maupun berpendapat tidak dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Dari data nilai hasil belajar siswa diketahui bahwa nilai rata-rata mencapai 55,0. Angka ini jauh dibawah Kriteria Ketuntasan (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75,0. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa kemampuan pemahaman yang menjadi dasar dari pembelajaran matematika siswa, masih kurang dan perlu ditingkatkan di SD tersebut.

Selain itu, rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Keaktifan guru cenderung menjadikan siswa pasif, hanya melihat dan mendengarkan guru menyampaikan pelajaran, membuat siswa menjadi bosan dan berdampak kurang tertarik pada pelajaran matematika. Kemudian cara guru menyampaikan pelajaran masih dominan menggunakan model konvensional, banyak Latihan dan tugas, serta kurang memperhatikan potensi siswa. Guru juga kurang memberi kesempatan yang luas untuk mengembangkan daya pikir serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara mandiri.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan siswa dan guru di kelas IV SD Negeri Mampir Cileungsi adalah dengan mengaplikasikan model *index card match* (ICM). Pada model ini guru dibantu media pembelajaran yang menarik, kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan sebanyak jumlah siswa siswa dibagi 4 kelompok dimana dari kelompok tersebut dibagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban siswa memasangkan pertanyaan dengan jawaban yang sudah guru berikan, bagi siswa yang sudah menemukan pertanyaan dan jawaban yang sesuai siswa duduk berdekatan dengan yang memegang pasangan kartunya jika semua siswa sudah menemukan pasangan kartunya 2 orang tersebut secara bergiliran maju kedepan untuk membacakan pertanyaan dan menjelaskan jawaban yang sudah mereka pasangkan.

Dengan adanya kegiatan ini, siswa dituntut untuk aktif dan berinteraksi dengan temannya untuk memecahkan masalah. Akhirnya mereka mengkontruksi pengetahuan yang mereka dapatkan. Pembentukan pengetahuan siswa akan menghasilkan suatu pemahaman dalam diri siswa tersebut. Menurut Marwan menyatakan bahwa kelebihan *model index card match* adalah sebagai berikut: Menumbuhkan kegembiraan dan belajar mengajar, Materi pelajaran yang di sampaikan lebih menarik perhatian siswa, Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

Berdasarkan Permasalahan diatas, dan karena kondisi itulah maka penulis tertarik untuk mengaplikasikan model pembelajaran *index card match* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi menghitung keliling dan luas segitiga.

Menurut Istarani (2011), langkah-langkah model Pembelajaran Index Card Match (ICM) adalah: (1) Mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk

memotong kertas dalam pembuatan kartu; (2) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas; (3) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; (4) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan yang akan dibelajarkan, setiap kertas berisi satu pertanyaan; (5) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat; (6) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; (7) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh siswa yang lain akan mendapatkan jawaban; (8) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah ada yang menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk berdekatan. Jelaskan juga kepada mereka agar tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain; (9) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya; (10) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan membuat kesimpulan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2007), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang di hadapi guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan peneliti lain, diantaranya yaitu, masalah yang di angkat adalah masalah yang di hadapi oleh guru dikelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar (Arikunto, 2007).

Tahapan PTK ini mengikuti Rancangan Kemmis dan Taggart mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), dan pengamatan (*observasi*) dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak dipisahkan, terjadi dalam waktu yang sama, kemudian refleksi.

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor dengan jumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda, observasi, dokumentasi dan wawancara. Dan semua instrument divalidasi dengan teknik triangulasi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan pada kelas IV Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor dalam upaya peningkatan pemahaman konsep matematika materi menghitung keliling dan luas segitiga melalui model pembelajaran *Index Card Match* Pada Tabel 1 adalah data yang diperoleh peneliti sebelum penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

Tabel 1. Data Pretes Pemahaman Konsep Matematika

| No | Hasil Belajar   | Pretes |
|----|-----------------|--------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 80     |
| 2. | Nilai Terendah  | 50     |
| 3. | Nilai Rata-rata | 56,41  |
| 4. | Ketuntasan (%)  | 16,67% |

Dari Tabel 1, diketahui bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 50 dengan nilai rata-rata 56,41 dan presentase ketuntasannya yaitu 16,67%. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini terlihat bahwa pemahaman konsep siswa materi menghitung keliling dan luas segitiga pada siswa kelas IV SDN Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor masih rendah. Tingkat hasil belajar ini di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Metode pembelajaran yang digunakan guru di SDN Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, belum diterapkannya model pembelajaran yang menyenangkan dan hanya terpaku kepada buku saja sehingga mengakibatkan siswa pasif dan merasa bosan. Sehingga perlunya penerapan model pembelajaran *Index Card Match* agar siswa lebih memahami dalam pembelajaran.

Pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika siswa setelah penerapan model *Index Card Match*.

Tabel 2. Data Pemahaman Konsep Matematika Siswa Siklus I

| No | Hasil Belajar   | Siklus I |
|----|-----------------|----------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 80       |
| 2. | Nilai Terendah  | 50       |
| 3. | Nilai Rata-rata | 64,17    |
| 4. | Ketuntasan (%)  | 33,33%   |

Dari Tabel 2, diketahui bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 50 dengan nilai rata-rata 64,17 dan presentase ketuntasannya yaitu 33,33%. Pembelajaran dengan model *Index Card Match* ini terlihat bahwa pemahaman konsep matematika siswa materi menghitung keliling dan luas segitiga pada siswa kelas IV SDN Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor masih rendah. Tingkat hasil belajar ini masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan kemampuan belajar siswa setelah penerapan model *Index Card Match*.

Tabel 3. Data Pemahaman Konsep Matematika Siswa Siklus II

| No | Hasil Belajar   | Siklus II |
|----|-----------------|-----------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 80        |
| 2. | Nilai Terendah  | 60        |
| 3. | Nilai Rata-rata | 71,67     |
| 4. | Ketuntasan (%)  | 58,33%    |

Dari Tabel 3, diketahui bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 60 dengan nilai rata-rata 71,67 dan presentase ketuntasannya yaitu 58,33%. Pembelajaran dengan model *Index Card Match* ini terlihat bahwa pemahaman konsep matematika siswa materi menghitung keliling dan luas segitiga pada siswa kelas IV SDN Mampir Cileungsi Kabupaten Bogor masih rendah. Tingkat hasil belajar ini masih di bawah (kriteria Ketuntasan Minimal) KKM yaitu 75. Pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan kemampuan belajar siswa setelah penerapan model *Index Card Match*.

Tabel 4. Data Pemahaman Konsep Matematika Siswa Siklus III

| No | Hasil Belajar   | Siklus III |
|----|-----------------|------------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 100        |
| 2. | Nilai Terendah  | 70         |
| 3. | Nilai Rata-rata | 84,17      |
| 4. | Ketuntasan (%)  | 91,67%     |

Dari Tabel 4, diketahui bahwa nilai tertinggi siswa yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 70 dengan nilai rata-rata 84,27 dan presentasi ketuntasannya yaitu 91,67%. Peningkatan pemahaman konsep matematika dapat dilihat dari nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Index Card Match*. Nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 100, nilai rata-rata meningkat yang awalnya 71,67 menjadi 84,17. Presentasi Ketuntasan siklus II dari 58,33% meningkat pada siklus III menjadi 91,67%.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini sampai pada siklus III, terlihat bahwa 11 siswa yang tuntas belajar dan 1 siswa yang tidak tuntas belajar, kebanyakan hasil belajar siswa rata-rata meningkat, ekalipun ada siswa yang nilainya tetap ataupun menurun. Hal ini dilihat bahwa 11 siswa yang dapat menjawab tes dengan baik, sedangkan 1 siswa masih belum dapat menjawab tes dengan tepat atau dapat dikatakan belum tuntas, dan perlu perhatian lebih. Namun karena target capaian PTK telah terpenuhi, maka siklus dihentikan pada siklus III. Berikut adalah rekapitulasi capaian data peningkatan pemahaman siswa pada konsep matematika.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Pemahaman Konsep Matematika

| No | Hasil Belajar   | Pretes | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|-----------------|--------|----------|-----------|------------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 80     | 80       | 80        | 100        |
| 2. | Nilai Terendah  | 50     | 50       | 60        | 70         |
| 3. | Nilai Rata-rata | 56,41  | 64,17    | 71,67     | 84,17      |
| 4. | Ketuntasan (%)  | 16,67  | 33,33%   | 58,33%    | 91,67%     |

Setelah melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *IndexCard Match* pada mata pelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas segitiga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Pada awal pelaksanaan *pree test* atau sebelum dilaksanakannya penerapan model pembelajaran *Index Card Match* siswa memiliki nilai rata-rata hasil belajar sebesar 56,41 dan hanya 2 siswa (16,67%) orang dinyatakan lulus tuntas belajarnya. Tingkat hasil belajar ini di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika yang bernilai 75.

Selanjutnya dilakukan tindakan pembelajaran dengan model *Index Card Match* pada siklus I. Hasil tes menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa dalam memahami isi materi menghitung keliling dan luas segitiga meningkat menjadi 33,33% siswa yang dinyatakan tuntas masih berjumlah 4 orang dengan nilai rata-rata 64,17. Nilai rata-rata dan presentase ketuntasan dalam satu kelas meningkat, akan tetapi yang diperoleh siswa belum mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75 sehingga peneliti harus melanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II tindakan pembelajaran kembali menerapkan model *Index Card Match*. Penerapan dan perbaikan model ini menunjukkan siswa memahami materi menghitung keliling dan luas segitiga. Hasil tes menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 58,33% dari yang semula hanya sebesar 33,33% dimana siswa yang dinyatakan tuntas belajar berjumlah 7 orang dengan mendapat nilai rata-rata 71,67 akan tetapi masih belum juga mencapai nilai KKM, sehingga peneliti harus melanjutkan ke siklus III.

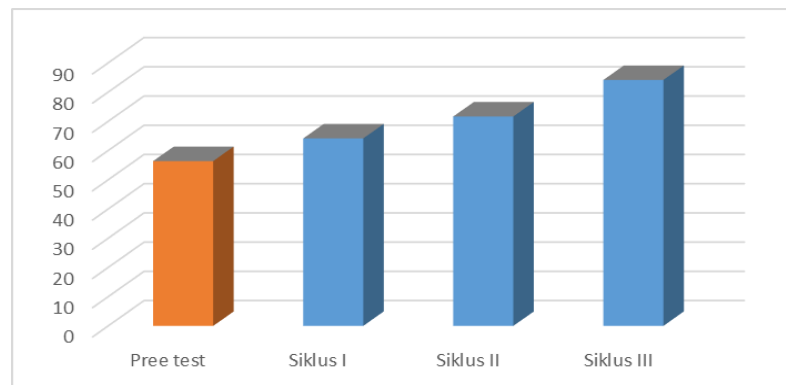
Pada siklus III tindakan pembelajaran kembali menggunakan model *Index Card Match*. Penerapan dan perbaikan sedikit dan memberikan pemahaman yang lebih model pembelajaran ini menunjukkan pemahaman siswa memahami materi menghitung keliling dan luas segitiga meningkat dengan nilai rata-rata 84,17 dan presentase ketuntasan 91,67% dimana siswa dinyatakan tuntas sebanyak 11 orang dengan presentase 91,67% dan 1 orang tidak tuntas dengan presentase 8,33% sehingga peneliti tidak harus melanjutkan ke siklus berikutnya karena hasil belajar siswa telah mencapai nilai KKM dan kriteria yang diharapkan oleh peneliti.

### Pembahasan

Pembelajaran model *Index Card Match* yang dilaksanakan pada mata pelajaran matematika materi menghitung keliling dan luas segitiga pada siswa kelas IV di SDN Mampir Cileungsi berdasarkan dari peningkatan hasil belajar matematika tidak lepas dari peran aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dapat dilihat bahwa guru sangat berperan penting dalam peningkatan pemahaman konsep matematika. Untuk itu guru harus benar-benar mengikuti langkah-langkah yang ada dalam penerapan model pembelajaran *Index Card Match* agar pemahaman konsep siswa dalam pelajaran matematika siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Jadi Peningkatan pemahaman konsep matematika yang didapat siswa kelas IV SDN Mampir Cileungsi dalam pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran *Index Card Match* yang dapat menambah keaktifan dan semangat siswa dalam belajar karena saling memotivasi satu sama lain dan mencari penyelesaian masalah secara bersama-sama. Dengan demikian dari Hasil Observasi dapat dibuktikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi menghitung keliling dan luas segitiga pembelajaran matematika di kelas IV SDN Mampir yang terletak di Jl kp Mampir Kec. Cileungsi, Kab. Bogor Prov. Jawa Barat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka pemahaman konsep matematika siswa mengalami peningkatan, Untuk mengetahui peningkatan presentase ketuntasan dapat dikemukakan melalui grafik tersebut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* pada pembelajaran matematika dengan materi menghitung keliling dan luas segitiga, telah meningkatkan pemahaman konsep matematika kelas IV SD Negeri Mampir Cileungsi. Pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (Pencocokan kartu index). Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I, siklus II dan siklus III hampir sama, siklus I, siklus II dan siklus III dilaksanakan dengan mencocokkan kartu.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata tes dan presentase ketuntasan belajar siswaa dipratindakan, tes akhir siklus I, siklus II dan siklus III. Nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 56,41, nilai rata-rata pada akhir siklus adalah 64,17, nilai rata-rata pada akhir siklus II adalah 71,67 dan nilai rata-rata pada akhir siklus III adalah 84,17. Pada kondisi awal , 2 siswa telah mencapai KKM dengan presentase ketuntasan belajar 16,67. Pada akhir tes akhir siklus I sebanyak 4 siswa atau 33,33% tes akhir siklus II yaitu 7 siswa atau 58,33% dan tes akhir siklus III yaitu 11 siswa atau 91,67%.

### REFERENSI

- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto, R. M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media 3.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kurniasi, E. R., & Juwita, I. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa Ditinjau dari Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah. *Edutainment*, 7(1), 21-34.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.



- Silberman., & Melvin L. (2013). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Sumaryati, I., Rahayu, R., & Utaminingsih, S. (2018). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sd melalui model guided discovery learning berbantuan permainan kaki bima. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 59-66.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia.
- Tarwana, W., Alghadari, F., & Marlina, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Tim Penyusun Kamus Pusat (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka.