

Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SDN Rambutan 02

Devi Permatasari¹✉, Mubarak Ahmad²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Jl. Tanah Merdeka No. 20
permatasaridv14@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Index Card Match learning method on the ability to understand math story problems. The research method used is a quasi-experimental with non-equivalent control group design. The research was conducted by observing and giving pretest-posttest in the form of 16 multiple choice questions to the fourths' grade students of SDN Rambutan 02. The results of this study indicate that the Index Card Match learning method affects the ability to understand math story problems where students become easier to solve story problems, mathematics, especially in the flat material. In addition, students also play an active role in learning so that the learning atmosphere becomes fun. This is supported by hypothesis testing using t-test obtaining $t_{count} > t_{table}$ which is $3,925 > 2,001$ and a significant value < 0.05 of $0.000 < 0.005$ so that H_1 is accepted which states that there is a significant influence on understanding math story problems.

Keywords: Index Card Match, Ability to Understand, Math Problems

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya terdapat pengaruh metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap kemampuan memahami soal cerita matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Penelitian dilakukan dengan melakukan pengamatan dan memberikan pretest-posttest berupa 16 butir soal pilihan ganda pada siswa kelas IV SDN Rambutan 02. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap kemampuan memahami soal cerita matematika yang dimana siswa menjadi lebih mudah menyelesaikan soal cerita matematika khususnya pada materi bangun datar. Selain itu siswa juga berperan aktif dalam pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut didukung pada pengujian hipotesis menggunakan uji- t memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,925 > 2,001$ dan nilai signifikan $< 0,05$ sebesar $0,000 < 0,005$ sehingga H_1 diterima yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada pemahaman soal cerita matematika.

Kata kunci: *Index Card Match*, Kemampuan Memahami, Soal Cerita Matematika

Copyright (c) 2022 Devi Permatasari, Mubarak Ahmad

✉ Corresponding author: Devi Permatasari

Email Address: permatasaridv14@gmail.com (Jl. Tanah Merdeka No. 20)

Received 19 June 2022, Accepted 27 July 2022, Published 24 October 2022

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1543>

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar yang baik meniscayakan suatu pembimbingan yang intensif dan berkualitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hartiningrum & Ula, 2019). Permasalahan yang masih terjadi hingga saat ini yakni banyak siswa yang tidak mencapai hasil belajar yang maksimal terlebih lagi saat ini guru dan siswa terkena dampak pandemik Covid-19 yang menetapkan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Prabowo et al., 2020). Kegiatan PJJ membuat guru tidak dapat mengawasi pembelajaran siswa secara langsung meski pembelajaran tersebut sudah mengadopsi kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga pembelajaran tatap muka (PTM) masih dianggap lebih

efektif (Simandraolo, 2021). Hal itu karena guru mampu memantau belajar siswa secara langsung setiap harinya. Namun kegiatan belajar mengajar yang sering dilakukan adalah guru hanya menjelaskan materi dan siswa kemudian diminta berlatih terkait materi tersebut tanpa mencermati apakah materi yang disampaikan sudah dimengerti oleh siswa atau belum.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat adalah satu diantaranya solusi yang bisa dilakukan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika agar siswa dapat aktif, cermat dan paham pada pelajaran matematika sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan sebagaimana yang disampaikan (Nuriati & Amidi, 2022). Metode pembelajaran juga merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga menurut Hamruni hal tersebut dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran (Sueni, 2019). Metode pembelajaran terbagi menjadi beberapa diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, debat, *brainstorming* dan lain sebagainya (Lufiana, 2018). Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran matematika salah satunya pada soal cerita yang menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi bangun datar lalu meminta siswa mengerjakan soal nampak kurang optimal. Masih banyak siswa yang belum seutuhnya memahami materi dari soal tersebut, yang ditandai dengan hal itu terlihat dari hanya 10% siswa yang mencapai indikator kompetensi pada materi bangun datar.

Satu diantaranya metode pembelajaran yang dianggap cukup meninjau kemampuan siswa yaitu metode *Index Card Match* yang merupakan metode pembelajaran mencocokkan kartu antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban sehingga melalui metode ini siswa dapat diaplikasikan untuk latihan soal dengan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat mengerjakan soal (Prabowo et al., 2020). Selain itu Suwartini mengemukakan bahwa metode *Index Card Match* membuat siswa belajar menyampaikan pendapat serta menjadi pendengar yang baik ketika temannya menyampaikan pendapatnya (Suwartiani, 2017). Sementara menurut Hisyam Zaini metode pembelajaran *Index Card Match* ialah cara belajar siswa yang sudah memiliki pengetahuan mengenai pelajaran yang akan disampaikan sehingga bertujuan untuk melatih siswa untuk memahami materi lebih mendalam (Yuniantika, 2018). Sebagaimana dalam Bloom yang mengatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari hal yang sudah diketahui lalu disampaikan dengan bahasa sendiri. Oleh karena itu siswa yang paham mampu menyebutkan, membedakan, memberi contoh dan memecahkan permasalahan salah satunya dalam pelajaran matematika (Heruman dkk: 2012). Kemampuan memahami ini didukung oleh *National Council of Teacher of Mathematics* yang mengatakan bahwa kemampuan matematika mengacu pada lima standar yang juga sejalan dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan dengan luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah khususnya pada soal cerita matematika (Utami & Amidi, 2022). Pemahaman juga didefinisikan sebagai kemampuan mengungkapkan apa yang telah diketahuinya (Handayani & Aini, 2019). Adapun soal cerita yang merupakan bentuk evaluasi siswa mendapat materi tertentu sehingga

dapat disimpulkan soal cerita adalah kalimat yang menggunakan bahasa sehari-hari namun diubah menjadi kalimat matematika sebagai bentuk evaluasi materi yang telah dipelajari (Wahyuddin, 2017). Sehingga pentingnya pemahaman dalam matematika yaitu memahami konsep serta mampu menjelaskan kembali konsep tersebut yang nantinya dapat digunakan untuk memecahkan masalah (Fradisa, L. Primal, D. Gustira, 2022). Sementara matematika merupakan sumber dari keilmuan lain yang dalam artian ilmu matematika merupakan cikal bakal ilmu lain yang menyebabkan matematika bermanfaat untuk siswa (Diva & Purwaningrum, 2022). Dalam menyelesaikan soal cerita matematika yang baik dan benar dibutuhkan pemecahan masalah yang tepat dimana siswa mampu mengurai soal dengan menganalisis dan mengatur data dan inti dari permasalahan tersebut berdasarkan soal yang didapatkannya (Aziyah & Nugroho, 2022).

Pada penelitian sebelumnya oleh Wahyu Ragil Prabowo, Djoko Purnomo dan Qoriati Mushafanah (2020) yang menyatakan metode kooperatif tipe *Index Card Match* mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keefektifan siswa, sikap sosial dan kerja sama antar siswa dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,827 > 2,020$. Adapun oleh Firda Halawati (2020) yang memperoleh peningkatan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 59% serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,383 > 1,684$ dan memiliki kriteria tinggi sehingga metode *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut juga diteliti oleh Arik Umi Pujiastuti (2020) dalam penelitiannya yang menganalisis metode *Index Card Match* pada pembiasaan literasi bahasa produktif siswa SD dengan kesimpulan hasil kemampuan bahasa produktif siswa secara klasikal sebesar 67,26% pada siklus I dan 87,2% di siklus II sementara hasil respon siswa diberikan pada akhir siklus sebesar 98,56%.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan melihat hasil ujian harian siswa kelas IV SDN Rambutan 02 terhadap soal cerita matematika, masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memahami maksud dari soal tersebut dan setelah mencermati potensi metode pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan kompetensi siswa dari peneliti sebelumnya salah satunya dalam mempelajari matematika terutama soal cerita matematika serta permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas IV SDN Rambutan 02 dalam memahami soal cerita matematika.

METODE

Penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif jenis kuasi eksperimen dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Pada penelitian kuantitatif eksperimen ini terdapat dua kelas (kelompok) yaitu kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi tindakan dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberi tindakan yang dimana tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sebab akibat (E, 2014). Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* sebagai langkah awal mengetahui kompetensi awal dan *posttest* untuk mengetahui kompetensi setelah diberi perlakuan untuk melihat perbedaannya. Penelitian

dilaksanakan di SDN Rambutan 02 dengan populasi seluruh siswa kelas IV dan sampel yakni kelas IV-A sebagai kelas kontrol serta kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang masing-masing sebanyak 30 siswa. Pemberian metode pembelajaran *Index Card Match* dilakukan di kelas eksperimen sementara di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah. Berikut gambar desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Keterangan

E : Kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan)

K : Kelas kontrol (kelas yang tidak diberi perlakuan)

O1 : *pre-test* kelas eksperimen

O2 : *post-test* kelas eksperimen

O3 : *pre-test* kelas kontrol

O4 : *post-test* kelas kontrol

X : Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match*

Instrumen yang digunakan berbentuk lembar observasi dan tes soal cerita pada materi bangun datar. *Pretest* dan *posttest* soal yang diberikan berupa 16 butir soal pilihan ganda yang sudah melewati uji validasi. Pengujian validasi melalui ahli materi yaitu dosen matematika, wali kelas kelas IV dan siswa kelas IV selain sampel penelitian. Dari perhitungan uji validitas dengan *Point Biserial* diperoleh 32 butir soal dinyatakan valid sementara uji reliabilitas menggunakan KR-20 (Kuder dan Richardson) dengan interpretasi nilai r_{11} sebesar 0,843 yang memiliki klasifikasi tinggi. Peneliti juga melakukan uji tingkat kesulitan yang menyatakan bahwa dari 40 butir soal terdapat 9 butir soal memiliki taraf sedang dan 31 butir soal lainnya memiliki taraf yang mudah. Setelah mendapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas peneliti melanjutkan penelitian karena instrumen sudah layak digunakan. Sementara pada uji syarat analisis peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN DISKUSI

Setelah mendapatkan instrumen penelitian yang valid dan reliabel peneliti melakukan penelitian dengan diawali pemberian *pre-test* yang berisi soal cerita matematika dengan harapan siswa mampu membedakan keliling dan luas serta bentuk bangun datar untuk memecahkan soal tersebut. Berikutnya peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* di kelas eksperimen yang dimana peneliti berperan sebagai guru serta bertugas untuk mengarahkan juga

mengamati siswa selama diberi perlakuan. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengkondisikan siswa untuk siap melaksanakan pembelajaran. Ketika siswa sudah siap belajar, peneliti menjelaskan cara bermain dan aturannya serta sudah menyiapkan kartu *Index* yang berisi pertanyaan dan jawaban. Langkah kedua peneliti mencampurkan kedua kartu berisi pertanyaan dan jawaban hingga tercampur lalu bagikan kepada siswa satu persatu.



Gambar 1. Pembagian Kartu *Index* (Sumber: file pribadi peneliti)

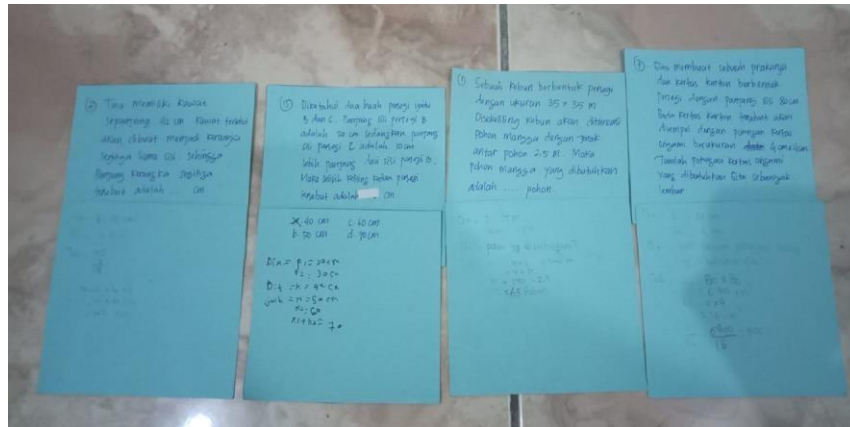
Seraya menunggu siswa mendapatkan pasangan kartunya, peneliti mengamati proses tersebut dimana siswa terlihat aktif dan antusias serta menemukan pasangan kartu yang didapat dengan cermat dan fokus meski butuh waktu lama serta suasana kelas yang sedikit gaduh.



Gambar 2. Proses Pencarian Pasangan Kartu (Sumber: file pribadi peneliti)

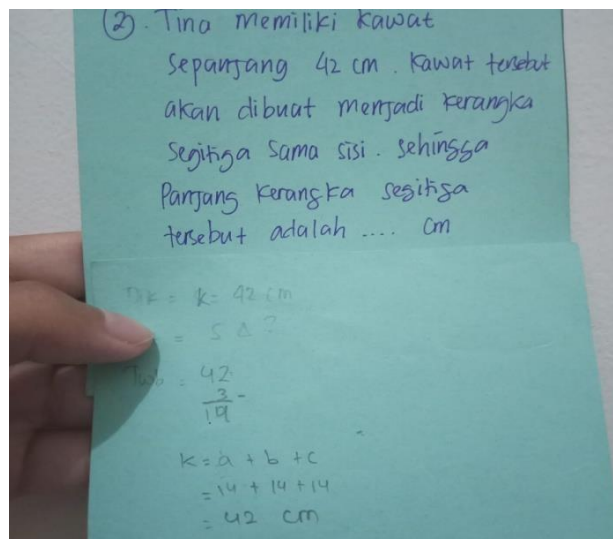
Pada proses pencarian pasangan antara kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki masing-masing siswa baik siswa yang memegang kartu pertanyaan maupun kartu jawaban saling berusaha untuk mencari jawabannya. Hal itu membuat siswa tampak mengolah informasi yang mereka dapat sesuai dengan kartu pertanyaan maupun jawaban yang dimiliki, dimana siswa berusaha memahami soal cerita matematika dan memecahkannya sehingga mendapatkan pasangan kartu yang dimilikinya.

Sebagaimana dalam kemampuan memahami soal cerita terdapat beberapa yang indikator yaitu siswa mampu menyampaikan apa yang diketahui dari apa yang dijelaskan, dalam hal ini siswa mampu membedakan apa yang diketahui serta yang ditanya pada soal tersebut kemudian siswa mengelompokkan objek dari contoh yang diberikan dimana dalam hal ini siswa dapat mengubah bentuk soal cerita ke model matematika dan siswa mampu memberi kesimpulan dari apa yang telah diketahui dan dikerjakan, dalam hal ini siswa mampu memberikan jawaban akhir yang searah dengan pertanyaan (Handayani & Aini, 2019).



Gambar 3. Pencocokan Kartu *Index* (Sumber: *file pribadi peneliti*)

Berdasarkan gambar diatas siswa telah memenuhi indikator pemahaman soal cerita dimana siswa dapat memilah apa yang diketahui dan ditanya dari soal tersebut, mampu mengubah ke model matematika dan siswa mampu memberikan jawaban akhir sesuai dengan pertanyaan. Selain itu siswa juga dapat menentukan apakah soal tersebut termasuk soal keliling atau luas serta menyelesaikannya sesuai dengan bangun datar yang tertera pada soal.



Gambar 4. Salah Satu Kartu Siswa yang Cocok (Sumber: *file pribadi peneliti*)

Setelah mendapatkan pasangan kartunya masing-masing dan duduk berdampingan dengan pemilik pasangan kartunya peneliti merangsang siswa untuk maju kedepan dan mengemukakan pendapatnya berdasarkan hasil yang telah dimilikinya lalu mengoreksi bersama apakah jawabannya benar atau tidak sekaligus memberi penguatan atas jawaban yang disampaikan. Selama proses pembelajaran siswa tampak sportif dan mau berdiskusi bersama mengenai hasil yang telah temannya sampaikan. Sementara di kelas kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan materi yang sama yaitu bangun datar dalam bentuk soal cerita. Pada kelas kontrol setelah mempersiapkan siswa dalam kondisi siap belajar, siswa diminta untuk memperhatikan papan tulis dimana peneliti mengulang kembali tentang bangun datar lalu memberi contoh soal seraya memberi penjelasan. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa tampak seperti diantara paham atau tidak karena hanya diam menyimak penjelasan yang di papan tulis. Sikap siswa yang demikian membuat peneliti memberi siswa kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami namun tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Hal tersebut membuat peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu memberikan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh siswa.



Gambar 5. Siswa Mengerjakan Soal (Sumber: *file pribadi peneliti*)

Usai menunggu siswa mengerjakan soal latihan tersebut peneliti melihat ke seluruh penjuru kelas untuk memperhatikan siswa dalam mengerjakan soal tersebut dan siswa tampak serius mengerjakan. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan peneliti memberikan *post-test* sebagai tahap akhir dari penelitian untuk melihat hasil kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Kemudian peneliti melakukan uji syarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS Statistics 25. Pada pengujian normalitas peneliti memakai *Kolmogorov-Smirnov* untuk melihat data tersebut normal atau tidak normal dengan ketentuan jikalau $\text{sig} > 0,05$ data dapat dinyatakan berdistribusi normal dan jikalau $\text{sig} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil hitung uji normalitas:

Tabel 1. Uji Normalitas

No	Kelompok	Sig	Keterangan
1	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0.150	Normal
2	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0.154	Normal
3	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0.105	Normal
4	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0.189	Normal

Dari bagan diatas menunjukkan bahwa *pretest-posttest* siswa baik kelas kontrol dan eksperimen mempunyai nilai sig > 0,05 yang dimana pada *pretest* kelas kontrol sebesar 0,150 dan *posttest* sebesar 0,154. Sedangkan pada *pre-test* kelas eksperimen sejumlah 0,105 dan pada *post-test* sejumlah 0,189. Sehingga membentuk kesimpulan kedua kelompok data tercatat berdistribusi normal.

Ketika data sudah dinyatakan berdistribusi normal, berikutnya uji homogenitas. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kesamaan varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas yaitu uji Lavene dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 dengan taraf signifikasi 0,05 dan bilamana sig > 0,05 maka data tersebut dinyatakan homogen sedangkan jika sig < 0,05 maka data dapat dinyatakan tidak homogen. Berikut hitungan uji homogenitas.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Kategori	Sig	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	0,465	Homogen
<i>Post-Test</i>	0,950	Homogen

Dari hasil uji homogenitas pada tabel diatas diketahui nilai signifikasi *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai signifikasi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varians yang sama atau homogen.

Tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan uji-t yang terdiri dari *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Data yang digunakan pada *paired sample t-test* adalah *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen untuk melihat apakah ada pengaruh dari metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap kemampuan memahami soal cerita matematika. Dimana data dikatakan signifikan jikalau $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan sig < 0,05. Berikut hasil *paired sample t-test* pada *pretest-posttest* kelas eksperimen:

Tabel 3. Uji-t *Paired Sample t-test*

Data	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig (p)
<i>Pre-test</i>	64,16	4,684	2,045	0,000
<i>Post-test</i>	77,70			

Berdasarkan tabel diatas terdapat rata-rata *pretest* sejumlah 64,16 dan rata-rata *post-test* sejumlah 77,70 sehingga mengalami kenaikan sebesar 13,54. Selain itu diperoleh juga apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,684 > 2,045$ dan mempunyai nilai sig $0,000 < 0,05$. Maka dari itu dapat dinyatakan terdapat kenaikan yang signifikan pada nilai siswa kelas eksperimen.

Sementara untuk melihat apakah ada perbedaan nilai yang signifikan terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan uji *Independent Sample t test* dengan kesimpulan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ di taraf signifikan 5% (0,05) dan $sig < 0,05$ bermakna signifikan. Berikut perhitungan uji *independent sample t test* pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 4. Uji-t *Independent Sample t-test*

Data	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig (p)
<i>Post-test</i> kelas kontrol	67,08	3,925	2,001	0,000
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	77,70			

Bedasarkan perhitungan diperoleh rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 67,08 dan sebesar 77,70 pada kelas eksperimen yang dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar 10,62 dibanding kelas kontrol. Diketahui pula t_{hitung} sejumlah 3,925 dengan signifikansi 0,000 yang dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $sig < 0,05$. Sehingga kesimpulannya yaitu ada perbedaan nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian dan perhitungan yang dilakukan melalui syarat analisis hingga pengujian hipotesis dapat terlihat bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* yang diberikan di kelas eksperimen mampu membantu siswa dalam memahami soal cerita matematika khususnya pada materi bangun datar, membuat siswa aktif selama pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Sebagaimana yang diketahui bahwa pemilihan metode pembelajaran menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dan melalui metode pembelajaran *Index Card Match* siswa tidak lagi merasa bosan ketika mengerjakan soal khususnya pada soal cerita matematika karena punya cara baru dalam mengerjakannya yaitu mencocokkan kartu (Prabowo et al., 2020). Hal tersebut juga didukung oleh hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match*.

Adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti yaitu sampel yang digunakan terbatas sehingga tidak bisa diambil secara generalisasi terhadap jenis populasi yang berbeda. Selain itu peneliti juga mengalami keterbatasan waktu dimana penelitian ini dilakukan dengan kondisi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) 100%. Selain keterbatasan waktu proses pembelajaran ada pula kendala lainnya seperti menertibkan siswa untuk kondusif agar bisa menyampaikan maksud pembelajaran saat itu dan tidak bisa memaksa siswa untuk mengerjakan dengan cepat sementara waktu yang tersedia cukup sempit.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini membuktikan pembelajaran ICM memberi pengaruh yang signifikan

terhadap kemampuan siswa memahami materi bangun datar dengan soal cerita pada pelajaran matematika. Hal tersebut nampak pada pencapaian nilai rata-rata *post-test* sebesar 77,07 di kelas eksperimen dan sebesar 67,08 di kelas kontrol sehingga nilai rata-rata pada kelas eksperimen 10,62 lebih besar dibanding kelas kontrol.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Puri Pramudiani, S.Pd, M.Sc sebagai ahli validasi materi, orang tua yang senantiasa mendoakan dan sahabat yang selalu mendukung. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa SDN Rambutan 02 serta seluruh pihak lainnya yang turut berperan serta membantu penelitian ini berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Aziyah, T. F., & Nugroho, A. A. (2022). *Profil siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan pemahaman konsep matematika A . Pendahuluan Matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar dan sudah ada sejak sekolah dasar , sekolah menengah hingga perguruan tinggi yang berperan penting untuk m. 13(1), 151–164.*
- Diva, S. A., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penyelesaian Soal Cerita pada Siswa Diskalkulia ditinjau dari Teori Bruner dengan Metode Drill. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1520>
- E, B. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Fradisa, L. Primal, D. Gustira, L. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Handayani, Y., & Aini, I. N. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi peluang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 06(02), 575–581.
- Hartiningrum, E. S. N., & Ula, N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 79–86. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.707>
- Lufiana, E. (2018). Model dan Metode Pembelajaran Yang Digunakan Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*, 13–42. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9494/5/BAB II.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9494/5/BAB%20II.pdf)
- Nuriati, & Amidi. (2022). Kajian Teori : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Outdoor Learning dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Prisma/*, 5(1), 579–580.
- Prabowo, W. R., Purnomo, D., & Mushafanah, Q. (2020). Metode Kooperatif Tipe Index Card Match Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal*

Mimbar Ilmu, 25(3), 380–390.

- Simandraolo, D. D. (2021). *Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Melalui Bimbingan Belajar Dan Lomba Cerdas Cermat*. 1(2), 134–140. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v1i2.108>
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>
- Suwartiani, S. Al. (2017). Metode Index Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mapel IPS Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 1(1), 1. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v1i1.1
- Utami, P., & Amidi. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bernuansa STEAM Berbasis Outdoor Learning dengan Model PBL untuk Meningkatkan Koneksi Matematis. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 5, 551–558. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54690>
- Wahyuddin, W. (2017). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau dari Kemampuan Verbal. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 148. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.9>
- Yuniantika, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4, 347–352.