

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Index Card Match

a. Pengertian Model Index Card Match

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan media kartu berisi pertanyaan dan jawaban untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam penerapannya, guru menyiapkan sejumlah kartu yang terdiri dari dua jenis, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Siswa diminta untuk berinteraksi dan saling mencari pasangan kartu yang sesuai antara pertanyaan dan jawabannya.

Zahwa dan Erwin (2022) menyatakan bahwa *Index Card Match* adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar menggunakan kartu indeks atau potongan kertas kecil yang memuat informasi penting terkait materi pembelajaran. Melalui aktivitas ini, siswa terlibat langsung dalam proses belajar secara aktif dan kolaboratif.

Melalui model ini, pembelajaran menjadi lebih menarik karena melibatkan gerak, diskusi, dan kerja sama antar siswa. Selain itu, model ini juga membantu siswa dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan guru.

b. Langkah-langkah Model *Index Card Match*

Berdasarkan Apriyanti, dkk. (2021), langkah-langkah model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
- 2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separu bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan atau sudah dipelajari.
- 4) Pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di buat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan seperuh siswa akan mendapatkan 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 di peroleh kepada temannya yang lain selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

c. Kelebihan dan kekurangan model *Index Card Match*

Menurut Susanti (2022), model pembelajaran *Index Card Match* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas:

Kelebihan model pembelajaran *Index Card Match*:

- 1) Menumbuhkan situasi yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian yang dilakukan bersama pengamat dan penilai.

Kekurangan model pembelajaran *Index Card Match*:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.
- 2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan.
- 3) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal keterampilan dasar mengajar.
- 4) Suasana kelas menjadi ribut sehingga dapat mengganggu kelas lain.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai akibat dari proses belajar seseorang terkait dengan perubahan perilaku pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Hasil belajar

dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes (Sari, 2020).

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Fernando, dkk, 2024).

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri seseorang (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik sendiri yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, perhatian belajar, kondisi fisik dan kesehatan, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor internal meliputi, metode guru dalam mengajar, ruang kelas, lingkungan keluarga, kurikulum, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Marlina, dkk, 2021).

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Nur dan Anisa (2023), indikator hasil belajar siswa mencerminkan capaian yang diperoleh selama mengikuti proses pendidikan di sekolah. Capaian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu:

- 1) Aspek kognitif, yaitu pengetahuan yang diperoleh siswa dan dapat dilihat dari hasil evaluasi seperti ulangan harian maupun ujian semester.
- 2) Aspek efektif, yaitu perilaku dan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan keaktifan.
- 3) Aspek psikomotorik, yaitu keterampilan siswa yang terlihat kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas praktik yang diberikan oleh guru. Tugas ini biasanya dikerjakan di rumah dan hasilnya dikumpulkan sebagai bahan penilaian di sekolah.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan konsep bilangan, pola, struktur, ruang, dan hubungan antar simbol, yang disusun secara logis dan sistematis. Menurut Sari dan Sulastri (2021), Matematika adalah ilmu yang membantu siswa dalam memahami logika berpikir, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan secara rasional. Matematika tidak hanya berkaitan dengan angka, tetapi juga membentuk cara berpikir kritis dan terstruktur.

Wulandari, Rahmah, dan Ningsih (2020) menyatakan bahwa Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, dan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam pendidikan, ekonomi, maupun ilmu pengetahuan lainnya.

Dalam konteks pendidikan dasar, Matematika berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis siswa. Seperti dijelaskan oleh Fitriani dan Nurhayati (2022), pembelajaran Matematika

yang efektif dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mendalam serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Dengan demikian, Matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang mengajarkan siswa untuk berpikir logis dan sistematis, serta mengembangkan kemampuan analitis dalam memecahkan masalah melalui simbol, angka, dan pola yang teratur. Pembelajaran Matematika tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang dilalui siswa dalam memahami dan menyelesaikan suatu masalah.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar memiliki tujuan yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang standar ini yang disempurnakan pada kurikulum 2013, mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Tujuan pembelajaran Matematika tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan terkait konsep Matematika. Akan tetapi, memiliki keterampilan untuk menerapkan konsep Matematika dalam memecahkan masalah, serta memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika.

c. Karakteristik Matematika

Ariani, Helsa, dan Ahmad (2021), menyatakan bahwa pembelajaran Matematika mempunyai beberapa karakteristik yakni:

- 1) Pembelajarannya memakai metode spiral

Maksudnya adalah setiap materi atau bahan yang akan dibahas selalu dikaitkan dengan bahan atau materi sebelumnya. Karena setiap materi yang akan dibahas saling bergantung atau terikat jadi ketika kita akan mempelajari materi yang baru itu adalah pengembangan dari materi sebelumnya.

- 2) Pembelajarannya bertahap

Bahan yang akan diajarkan atau dipelajari akan diberikan secara bertingkat mulai dari yang tahap dasar (sederhana) menuju ketahap yang rumit. Pada pembelajaran Matematika SD biasanya dimulai dari yang nyata (konkret) setelah siswa paham lalu ketahap yang berikutnya yaitu ke gambaran sebuah objek (semi konkret) setelah itu baru ketahap berikutnya yaitu simbol-simbol (abstrak).

3) Pembelajaran memakai metode induktif

Artinya dalam pembelajarannya menggunakan cara berpikir dari keadaan khusus lalu menuju ke keadaan yang umum. Contohnya dalam pelajaran bangun datar tidak dimulai dengan mengajarkan pengertian dari bangun datar tapi dimulai dari gambarnya terlebih dahulu atau contohnya lebih dahulu. Sehingga peserta didik akan memahami konsep dari materi tersebut.

4) Menganut kebenaran konsistensi

Maksudnya tidak adanya perselisihan (pertentangan) kenyataan yang satu dengan kenyataan lainnya atau kebenaran yang satu dengan kebenaran lainnya. Sebuah pernyataan dinyatakan benar apabila pernyataan terdahulunya telah diakui benar.

5) Pembelajaran hendaknya bermakna

Artinya cara pemberian dan pengajaran topik atau materi mementingkan pengertian dari pada hafalan.

Dari paparan tentang karakteristik pembelajaran Matematika dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika itu begitu enak dan tidak membosankan sehingga siswa akan senang dan suka untuk belajar matematika. Akan tetapi dari banyak pendapat bahwa pembelajaran Matematika itu adalah pelajaran yang rumit dan susah untuk diselesaikan. Oleh itu setiap karakteristik diatas harusnya bermakna dan cara mengajarnya harus menyenangkan terkhusus untuk SD/MI agar tercapai segala tujuan yang akan di capai.

B. Kerangka Pikir

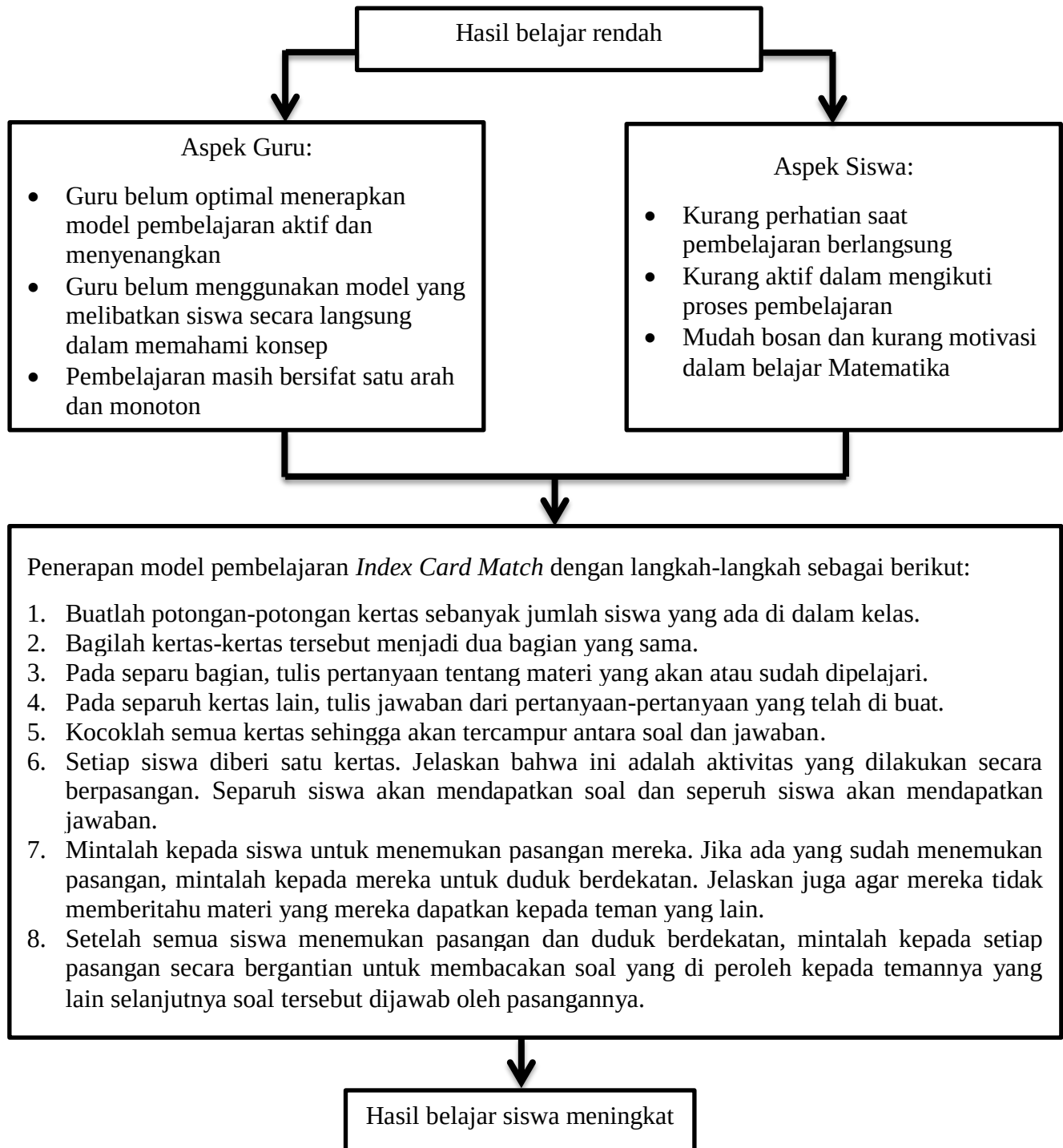
Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III UPT SDN 7 Malimbong Balepe', ditemukan bahwa capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika masih rendah, ditunjukkan oleh sebagian besar siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal, serta menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran adalah karena model pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional, minim interaksi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini membuat proses belajar menjadi membosankan dan tidak menantang, sehingga tidak mendukung perkembangan kompetensi siswa secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, model pembelajaran *Index Card Match* dipilih sebagai strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Model ini termasuk dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara aktif, bergerak, berinteraksi, dan bekerja sama. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan minat dan kesenangan dalam belajar.

Melalui penerapan model *Index Card Match*, siswa diberikan ruang untuk belajar secara aktif, membangun pemahaman melalui interaksi, serta menunjukkan keterampilan kognitif dan sosial yang relevan dengan tujuan

pembelajaran. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara optimal dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka pikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian teori dan kerangka pikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “jika menggunakan model *Index Card Match*, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas III UPT SDN 7 Malimbong Balepe’ akan meningkat”.