

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Strategi *Index Card Match*.

a. Pengertian Strategi *Index Card Match*

Strategi berasal dari kata Yunani *strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Strategi dapat pula diartikan sebagai suatu ketrampilan mengatur suatu kejadian atau peristiwa. Secara umum sering dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Iskandarwasid, dan Dandang Sunendar, strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Yang dianggap berkaitan langsung dengan pengertian strategi dalam pengajaran bahasa adalah bahwa strategi merupakan rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk sasaran khusus.¹

Istilah strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.²

Strategi adalah sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat berhasil guna dan tercapai. Strategi mengajar merupakan tindakan guru melaksanakan rencana mengajar artinya usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan,

¹ Dadang Sunendar Iskandarwassid, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), 2.

² Majid Abdul, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 3.

bahan, metode, alat serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya strategi mengajar adalah tindakan nyata dari guru untuk melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien.³

Strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.⁴

Menurut Joni yang telah dikutip dalam bukunya Hamdani berpendapat bahwa yang dimaksud strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Menurut J.R David dalam bukunya Syarif Sumantri mendefinisikan strategi sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁶

Pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksud dari tujuan strategi tersebut adalah agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara maksimal, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara isi

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 147.

⁴ Aswan Zain Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 5.

⁵ Hamdani M.A, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 18.

⁶ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 279.

komponen pengajaran tersebut. Atau dalam bahasa kerennya strategi berarti pilihan pola dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁷

Adapun definisi operasional strategi dalam penelitian ini adalah strategi merupakan rencana kegiatan guru dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar dan sekaligus mendidik siswanya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁸

Strategi *index card match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa dijadikan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.⁹

Strategi *index card match* adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah salah satu teknik intruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategies* (strategi pengulangan). Strategi *index card*

⁷ Ngilimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2006), 1.

⁸ Riris Nur Kholidah Rambe, "Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 1 (2018): 99.

⁹ Ayu Aryani Sekar Zai Ani Hisyam, Munthe Bermawy, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2004), 69.

match ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.¹⁰

Strategi *index card match* adalah strategi mencari pasangan dengan cara memasangkan potongan kertas yang berisi pertanyaan dengan potongan kertas yang berisi jawaban atas pertanyaan tersebut. *Index Card Match* merupakan salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dengan meninjau kembali apa yang telah dipelajari sebagai aktivitas yang menyenangkan.¹¹

Index Card Match adalah cara belajar yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran, dimana model pembelajarann ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* digunakan untuk mengulang materi sebelumnya. Selain untuk mengulang 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. Selain itu siswa juga melakukan diskusi dengan temannya sesuai dengan materi, sehingga siswa bisa memahami materi yang diajarkan guru serta proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif. Melalui model pembelajaran ini, siswa diajak berinteraksi secara aktif satu sama lain sehingga seluruh siswa terlibat aktif

¹⁰ St Darojah, "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tauhid Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 3, no. 2 (2018): 461.

¹¹ Kurniasih Dedeh Winisandia Dinta, Fitriani, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Teori Hibridisasi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sungai Raya," *Ar-Razi Jurnal Ilmiah* 6, no. 2 (2018): 42.

dalam proses pembelajaran serta dapat memahami konsep materi dengan cara yang menyenangkan.¹²

Index Card Match merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kertas yang berisikan pertanyaan serta jawaban. *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya atau sesudahnya dengan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* yaitu dengan mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Kemudian siswa mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut.¹³

b. Langkah-Langkah Strategi Index Card Match

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

¹² Hanim Nafisah, “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak,” *Jurnal Biotik* 5, no. 2 (2017): 142.

¹³ Arifin La Fua Jumarddin, Zuhari, “Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah,” *Jurnal Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2017): 39–40.

- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Minta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- 9) Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹⁴

Penerapan pembelajaran ini merupakan proses pendidikan yang dilakukan siswa secara aktif dan menyenangkan. Penerapan ini menyatakan bahwa proses pendidikan dilakukan siswa bukan guru. Guru menerapkan strategi *index card match* dalam pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Strategi seperti ini merupakan proses pembelajaran yang dalam suasana belajarnya menimbulkan rasa senang dan tidak membosankan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Index Card Match

Kelebihan strategi *index card match*:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

¹⁴ ZaiAni Hisyam, Munthe Bermawy, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2004), 69-70

- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Kelemahan strategi *index card match*:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyesuaikan tugas.
- 2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- 3) Lama untuk membuat persiapan.
- 4) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- 5) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- 6) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.¹⁵

d. Tujuan Strategi Index Card Match.

Adapun tujuan Strategi Index Card Match adalah:

- 1) Siswa dapat menemukan pasangan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai untuk selanjutnya dibacakan secara bergantian.
- 2) Siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar.
- 3) Siswa dapat menumbuhkan daya kreatifitas seperti belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran.¹⁶
- 4) Melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.
- 5) Siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat.

¹⁵ Riris Nur Kholidah Rambe, "Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Tarbiyah* " 25, no. 1 (2018): 101–102.

¹⁶ Kurniasih Dedeh Winisandia Dinta, Fitriani, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Teori Hibridisasi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sungai Raya," *Ar-Razi Jurnal Ilmiah* 6, no. 2 (2018): 42.

- 6) Siswa mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran.
- 7) Siswa berani mengungkapkan gagasan.¹⁷

Dari beberapa tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Index Card match* untuk membantu siswa dalam memahami apa yang disampaikan guru sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal dan dapat menjadi pedoman dalam pembelajaran serta diharapkan siswa lebih mudah dan memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup, menyenangkan, dan menyemangati siswa untuk selalu belajar.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalah “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.¹⁸

Menurut Diaz Carlos dikutip dari syarif Sumantri pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).¹⁹

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional

¹⁷ Arifin La Fua Jumarddin, Zuhari, “Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah,” *Jurnal Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2017): 40.

¹⁸ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 19.

¹⁹ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 2

dilakukan oleh guru.²⁰ Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PMB), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Coley dalam Sagala dikutip dari Ahmad Susanto Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.²¹

Adapun definisi operasional pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sedangkan pembelajaran tentu saja sudah tidak asing lagi di telinga kita. Pembelajaran merupakan terjemahan dan *learning*. Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan, mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusar pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

²⁰ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 18

²¹ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 186

Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran, guru mengajar dalam prespektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Kata pembelajaran sudah kita ketahui sebagai suatu proses membelajarkan siswa, serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Bila kita mensimbiosekan kedua pengertian strategi dan pembelajaran maka akan ada pengertian bahwa strategi pembelajaran adalah penggunaan atau penerapan rencana yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.²²

Kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.²³

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI sebagaimana dikutip Abdul Halim Fatani, matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.²⁴ Selain itu

²² Riris Nur Kholidah Rambe, “Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Tarbiyah* " 25, no. 1 (2018): 99–100.

²³ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013)184

²⁴ Halim Fathani Abdul, *Matematika Hakikat Dan Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 22.

matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.²⁵

Matematika adalah pengetahuan yang mengenai kuantitas dan ruang, salah satu cabang dari sekian banyak cabang ilmu yang sistematis, teratur, dan eksak. Matematika adalah angka-angka dan perhitungan yang merupakan bagian dari hidup manusia. Matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan. Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik. Matematika membahas fakta-fakta dan hubungan-hubungannya, serta membahas problem ruang dan waktu.²⁶

Menurut Ruseffendi dikutip dari Heruman matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.²⁷

Pengertian matematika tidak didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan matematika terhadap bidang studi yang lain. Kalau ada definisi tentang matematika maka itu bersifat tentatif, tergantung kepada orang yang mendefinisikannya. Bila seorang tertarik dengan bilangan maka ia akan mendefinisikan matematika adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan. Beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi

²⁵ Halim Fathani Abdul, *Matematika Hakikat Dan Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 19.

²⁶ Halim Fathani Abdul, *Matematika Hakikat Dan Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 24

²⁷ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 1.

bidang lain, dan sebagainya. Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa definisi tentang matematika yaitu:²⁸

- a. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi.
- b. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak.
- c. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya.
- d. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.
- e. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.
- f. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema.
- g. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Adapun definisi operasional matematika adalah pengetahuan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan yang mengajarkan tentang bilangan-bilangan dan perhitungan kali, bagi, tambah dan kurang dalam fakta-fakta dan hubungan-hubungannya, serta membahas problem ruang dan waktu.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan (1)

²⁸ Muhlisrarini Hamzah Ali, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 47.

topik yang sedang dibicarakan, (2) tingkat perkembangan intelektual peserta didik, (3) prinsip dan teori belajar, (4) keterlibatan aktif peserta didik, (5) keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dan (6) pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.²⁹

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

b. Prinsip Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

- 1) Prinsip motivasi. Motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Motivasi ada yang berasal dari dalam atau intrinsik dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar atau ekstrinsik. Motivasi intrinsik mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri dan ingin maju.
- 2) Prinsip latar. Pada hakikatnya siswa telah memiliki pengetahuan awal. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu mengetahui pengetahuan, keterampilan dan pengalaman apa yang telah dimiliki siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berawal dari suatu kekosongan.
- 3) Prinsip menemukan. Pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari guna menemukan sesuatu. Oleh karena itu bila diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi tersebut siswa akan merasa senang atau tidak bosan.
- 4) Prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Pengalaman yang diperoleh melalui

²⁹ Ismanto, "Manajemen Pembelajaran Matematika Di Sekolah," *Majalah Numerika Media Komunikasi Penggemar Matematika* 1 no.1, Program Studi Tadris Matematika Jurusan Tarbiyah IAIN Kudus (2017): 21.

bekerja merupakan hasil belajar yang tidak mudah terlupakan. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar sebaiknya siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan atau “*learning by doing*”.

- 5) Prinsip belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif.
- 6) Prinsip hubungan sosial. Dalam beberapa hal kegiatan belajar akan lebih berhasil jika dikerjakan secara berkelompok. Dari kegiatan kelompok siswa tahu kekurangan dan kelebihanannya sehingga tumbuh kesadaran perkunya interaksi dan kerja sama dengan orang lain.

Dari prinsip-prinsip tersebut di atas nampak bahwa semuanya dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa senang sehingga siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk menunjang penerapan prinsip-prinsip tersebut di atas guru dalam mengelola pembelajaran perlu:

- 1) Menyajikan kegiatan yang beragam sehingga tidak membuat siswa jenuh.
- 2) Menggunakan sumber belajar yang bervariasi, di samping buku acuan.
- 3) Sesekali dapat bekerjasama dengan masyarakat, kantor-kantor, bank, dan lain sebagainya sebagai sumber informasi yang terkait dengan praktek kehidupan sehari-hari.
- 4) Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, karena belajar akan bermakna apabila berhubungan langsung pada permasalahan lingkungan sekitar siswa.
- 5) Kreatif menghadirkan alat bantu pembelajaran. Proses ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran atau dapat

menolong proses berfikir siswa dalam membangun pengetahuannya.

- 6) Menciptakan suasana kelas yang menarik, misalnya pajangan hasil karya siswa dan benda-benda lain, peraga yang mendukung proses pembelajaran.³⁰

c. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Memang, tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika sebagai berikut:

- 1) Penanaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata “menenal”. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat

³⁰ Hidayati Kurnia, “Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Islam* 9.no.2 (2011): 159–160.

menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

- 2) Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan *kedua*, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.
- 3) Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan *kedua*, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.³¹

³¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 2-3

d. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Pembelajaran matematika disusun dan dikembangkan oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Alasan ini karena penerapan variasi strategi pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kesenangan siswa untuk belajar matematika. Selama beberapa bulan interaksi guru dengan siswa melalui transformasi pelajaran matematika akan menjadikan mereka jenuh karena suasana terjebak pada rutinitas. Dengan adanya variasi strategi pembelajaran matematika yang direncanakan maka siswa akan senang belajar matematika.³²

Di dalam standar kompetensi mata pelajaran matematika SD dan MI, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah. Kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 3) Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

³² Hamzah Ali, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 148

- 4) Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah dan
- 5) Mamiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.³³

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.³⁴

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam 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) Mangomunikasikan gagasan dan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Mamiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang yang memungkinkan

³³ Hidayati Kurnia, "Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Di Sekolah Dasar," *Pendidikan Islam* 9.No.2 (2011): 158–159.

³⁴ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013)189

³⁵ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 190.

siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, penelitian belum menemukan judul yang sama, akan tetapi penelitian mendapatkan karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Adapun karya tersebut antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Laili Rahmawati yang berjudul *“Studi Analisis Implementasi Metode Index Card Match (Mencari Pasangan) DALAM Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII MTS NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013”* proses pelaksanaan metode *index card match* di MTS NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus sudah memenuhi hasil yang diinginkan yaitu dapat membantu daya ingat peserta didik atas penggunaan metode tersebut. Keberhasilan tersebut didukung adanya penguasaan guru dalam menggunakan metode *index card match*, kemampuan dalam menggunakan metode *index card match*, serta guru dapat melaksanakan metode *index card match* dengan baik dan sesuai dengan teori pelaksanaannya.³⁶ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu fokus pada metode *index card match*, selain itu juga terdapat perbedaan dengan penelitian ini yang menekankan pada pemahaman materi matematika.
2. Skripsi yang ditulis oleh Mas’udah dengan judul *“Upaya meningkatkan Baca Tulis Al-Qur’an Melalui Metode Index Card Match di RA Muslimat NU Angin-angin Buko Wedung Demak Tahun Ajaran 2012/2013”*, adapun hasilnya telah dilakukan dengan baik. Upaya dilakukan dengan menggunakan metode *index card match* ternyata dapat meningkatkan kemampuan anak baca tulis Al-Qur’an berupa baca tulis surat Al-Fatihah melalui metode *index card match* di RA Muslimat NU Angin-angin Buko

³⁶ Laili Rahmawati, *“Studi Analisis Implementasi Metode Index Card Match (Mencari Pasangan) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas VIII MTS NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Ajaran 2012/2013,”* Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus (2013).

Wedung Demak dapat digambarkan yaitu pada pra siklus sebesar 18,18% siklus I sebesar 40,90% siklus II sebesar 72,72%, pada siklus III sebesar 95,45% berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan informasi dan masukan bagi mahasiswa, para tenaga pengajar, para peneliti dan semua pihak yang membutuhkan di lingkungan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.³⁷ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu fokus pada metode *index card match*, selain itu juga terdapat perbedaan, dimana dalam penelitian Mas'udah meningkatkan kemampuan baca tulis Al-Qur'an sedangkan yang dilakukan peneliti saat ini oleh peneliti menekankan pada pembelajaran matematika.

3. Skripsi yang ditulis Dyas Erfira Rosary dengan judul *"Penerapan Reciprocal Teaching Model dan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015"*. Hasil penelitian menunjukkan dengan diterapkan *Reciprocal Teaching Model* dan strategi *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Karanganyar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelima indikator keaktifan siswa yaitu *visual, activities, oral activities, listening activities, mental activities, dan emotional activities*. Jumlah siswa pada penelitian adalah 36 siswa, dengan hasil pada siklus I sebesar 68,36%. Selain itu, dengan penerapan *Reciprocal Teaching Model* dan strategi pembelajaran *index card match* juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Karanganyar pada tingkatan hasil ranah kognitif hafalan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), dan analisis (C4). Hasil tersebut ditunjukkan pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 72,22% (26

³⁷ Mas'udah, *"Upaya Meningkatkan Baca Tulis Al-Qur'an Melalui Metode Index Card Match Di RA Muslimat NU Angin-Angin Buko Wedung Demak Tahun Ajaran 2010/2011,"* Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang (2011).

siswa) dan siklus II sebesar 97,22% (35 siswa).³⁸ Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dyas Erfira Rosary adalah sama-sama mengkaji mengenai metode pembelajaran *index card match* dan perbedaan terletak pada subjek yang diteliti, pada penelitian Dyas Erfira Rosary menggunakan penerapan *Reciprocal Teaching Model*, dan objek pada penelitian tidak hanya hasil belajar, tapi keaktifan belajar siswa. Objek pada penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran matematika.

4. Skripsi yang ditulis Siti Zulaikah yang berjudul “Penerapan Metode Index Card Match dalam Pembelajaran Materi Surah An-Nashr Kelas 1 di MI Futuhiyyah Mranggen Demak Tahun Ajaran 2013/2014.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Qur’an Hadist kelas 1 MI Futuhiyyah Mranggen Demak dengan penerapan metode *index card match* secara keseluruhan sudah cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya penyusunan RPP dan instrumen pembelajarannya sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Suasana pembelajaran juga terlihat aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta didik dalam bertanya, membacakan kartu yang dipegang masing-masing, keaktifan guru dalam memberikan jawaban.³⁹ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu fokus pada metode *index card match*, selain itu juga terdapat perbedaan dengan penelitian ini dan perbedaan terletak pada subjek yang diteliti, pada penelitian Siti Zulaikah fokus pada pembelajaran Materi Surah An-Nashr, sedangkan Objek pada penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran matematika.

C. Kerangka Berfikir

³⁸ Dyas Erfira Rosary, “Penerapan Reciprocal Teaching Model Dan Strategi Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015,” *Pendidikan Akuntansi* 1 No.1, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang (2015).

³⁹ Siti Zulaikah, Fakultas Ilmu, and Tarbiyah, “Penerapan Metode Index Card Match Dalam Pembelajaran Materi Surah An-Nashr Kelas Satu Semester II Di Mi Futuhiyyah Mranggen Demak,” (2014).

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk memenuhi berbagai tuntutan terhadap kualitas generasi bangsa, yaitu tuntutan budaya, tuntutan sosial, dan tuntutan perkembangan siswa, karena melihat begitu pentingnya pendidikan manusia, maka pendidik harus selalu mendapatkan perhatian, seperti keluarga, lembaga pendidikan dan masyarakat.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di MI Roudlotul Muhtadin Ketilingsingolelo Welahan Jepara yang mengkaji tentang angka-angka dan persoalan hitungan yang mengajarkan tentang bilangan-bilangan dan perhitungan kali, bagi, tambah dan kurang dalam fakta-fakta dan hubungan-hubungannya, serta membahas problem ruang dan waktu. Di dalamnya sarat akan materi yang hanya bisa disampaikan dengan metode ceramah maupun praktis.

Ceramah maupun praktis memang merupakan metode klasik yang masih digunakan dalam dunia pendidikan. Metode ceramah maupun metode praktis dikatakan sebagai metode yang paling efektif untuk menyampaikan pembelajaran matematika. Penulis setuju dengan hal itu, namun jika dilakukan hanya ceramah dan praktisnya saja, maka pengembangan terhadap daya pikir untuk menyampaikan argumen peserta didik tidak dapat dielakkan lagi.

Disinilah guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menjadi tugas guru untuk menerapkan suatu strategi pembelajaran yang tepat agar mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan mampu mengatasi proses pembelajaran yang monoton sehingga hasil yang diharapkan benar-benar dapat dicapai secara maksimal. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *index card match*. Penerapan strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menekankan kegiatan siswa berupa pengulangan (*review*). Namun demikian, materi barupun tetap bisa dijadikan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan materi yang telah diajarkan. Siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas. Jadi ketika siswa melakukan pembelajaran secara mandiri, dan memiliki

kemauan untuk bertanya pada guru sehingga tercipta suasana suasan belajar yang baru, menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

Untuk memperjelas kerangka berfikir penulis sajikan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1. Kerangka Berfikir