MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE "INDEX CARD MATCH"

Rini Mei Hastuti[1], Wakhudin[2]

[1]*Sekolah Dasar Negeri 2 Karangtalun Kidul, Banyumas, Jawa Tengah*
[2]*Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah*
E-mail : rinimeihastuti@gmail.com[1], wakhudin@gmail.com[2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap prestasi belajar Matematika serta keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas enam se-Gugus Permadani, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Peserta didik kelas enam SDN 1 Gerduren menjadi sampel di penelitian ini melalui teknik *simple random sampling*. Pengujian terhadap hipotesis menggunakan uji t yaitu *paired sample t-test* berbantuan aplikasi spss 26. Data prestasi belajar Matematika diperoleh melalui dua kali tes yaitu pretest dan post-test. Data keterampilan kolaborasi diperoleh melalui observasi dan angket. Penghitungan angket menggunakan skala likert. Pengujian terhadap hipotesis penelitian dengan uji t sampel berpasangan memperoleh nilai signifikansi 0.003 atau < 0.05 yang berarti H_0 ditolak. Artinya, pembelajaran Matematika menggunakan *Index Card Match* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Sedangkan perhitungan pada skala likert menunjukkan interval penilaian terhadap pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik adalah sebesar 86.14%. Hal ini mengindikasikan sebanyak 86.14% peserta didik menyatakan sangat setuju jika keterampilan kolaborasi mereka pada pembelajaran Matematika berubah menjadi lebih baik.

Kata Kunci : *Index Card Match, Prestasi belajar Matematika, Keterampilan kolaborasi*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Index Card Match learning model on students' Mathematics learning achievement and collaboration skills. The study used a Quasi Experimental with a One Group Pretest-Posttest design. The population of this study were sixth grade students in the Permadani Cluster, Purwojati District, Banyumas Regency, Central Java. Sixth grade students of SDN 1 Gerduren were selected as samples in this study through a simple random sampling technique. Hypothesis testing used the t-test, namely the paired sample t-test assisted by the SPSS 26 application. Mathematics learning achievement data were obtained through two tests, namely pretest and post-test. Collaboration skills data were obtained through observation and questionnaires. The calculation of the questionnaire used a Likert scale. Testing the research hypothesis with a paired sample t-test obtained a significance value of 0.003 or <0.05, which means that H0 is rejected. This means that Mathematics learning using Index Card Match has an effect on students' learning achievement. While the calculation on the Likert scale shows that the assessment interval for the effect of the index card match learning model on students' collaboration skills is 86.14%. This indicates that as many as 86.14% of students stated that they strongly agreed that their collaboration skills in Mathematics learning had changed for the better.

Keywords : *Index Card Match, Math Learning Achievement, Collaboration Skills*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor penentu kemajuan suatu negara adalah kualitas sumber daya manusia. Pendidikan menjadi alat yang digunakan untuk mencetak kualitas manusia yang unggul. Pendidikan pun harus berkualitas dan mampu mencetak generasi bangsa yang unggul (Elvira 2021: 94). Pemerintah berupaya merealisasikan harapan tersebut. Pendidikan mengambil peran turut serta meningkatkan kapasitas diri. Pendidik bisa melakukan berbagai usaha untuk dapat membentuk sumber daya manusia yang cerdas secara intelektual, misalnya dengan optimalisasi kegiatan pembelajaran (Utama 2015).

Usaha dan pengorbanan para pendidik untuk dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya yaitu memastikan bahwa kegiatan belajar telah sesuai dengan tujuan negara. Guru, perlu memastikan bahwa aktivitas belajar yang dirancang dapat mengonstruksi kemampuan awal yang dimiliki peserta didiknya. Peserta didik terfasilitasi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, sesuai logika, dan kreatif dalam mengolah pengetahuannya. Ketika peserta didik dilibatkan dalam kegiatan belajar maka mereka merasa diakui keberadaannya dalam pembelajaran sehingga tujuan belajar bisa dicapai (Nurgiansah 2022: 15).

Sumber lain menyebutkan bahwa sebagai salah satu syarat agar peserta didik mengalami pengalaman belajarnya sendiri adalah dengan memastikan mereka aktif dalam setiap kegiatan. W. Johnson and T. Johnson (2019), menjelaskan bahwa pengalaman belajar peserta didik dapat dirancang dengan aktivitas yang menuntun mereka untuk aktif. Pengalaman yang dialami peserta didik secara langsung dapat memberikan makna tersendiri bagi mereka. Guru, harus dapat sepenuhnya memaksimalkan partisipasi aktif peserta didik.

Para pendidik ini ternyata belum sepenuhnya dapat melaksanakan tugas tersebut. Hal inilah yang ditemukan pada saat observasi, ternyata sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Jika kegiatan pada pembelajaran konvensional siswa mendengarkan guru berceramah, siswa juga akan mendapat tugas dari guru, serta diberi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh mereka. Pada pembelajaran dengan model konvensional, guru merupakan subjek sedangkan peserta didik hanyalah objek belajar saja (Br Perangin-angin, 2015: 122).

Peserta didik hampir kehilangan kesempatan untuk dapat mengonstruksi pemahamannya. Pembelajaran seperti itu menyebabkan peserta didik tidak terbiasa berpikir kritis. Peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis rendah akan mengakibatkan perolehan kognitif yang rendah pula. Prestasi kognitif memang bukan satu-satunya acuan keberhasilan pembelajaran, namun melalui nilai guru dapat mengetahui progress prestasi belajar peserta didik. Hal inilah yang ditemui pada praktik pembelajaran Matematika (Zakiah and Khairi 2019: 97).

Peserta didik ternyata beranggapan jika Matematika merupakan salah satu momok menakutkan di kelas mereka. Matematika dianggap sebagai pembelajaran dengan tingkat kesulitan tinggi, terlebih bagi mereka yang berada di kelas tinggi (4,5, dan 6) sekolah dasar. Pembelajaran

matematika selama ini dilakukan dengan cara tradisional. Keadaan tersebut perlu mendapat perhatian dan tindak lanjut serius. Salah satu tindak lanjut untuk menghadapi kondisi itu yaitu melakukan variasi terhadap aktivitas belajar matematika (Indriani et al. 2021: 234).

Peserta didik nantinya akan berhadapan dengan konsep dasar Matematika, terlebih lagi ketika menjadi bagian dari manusia dewasa kelak. Mereka harus dibekali dengan kemampuan matematika yang baik dengan tujuan mempermudah pemecahan masalah yang akan mereka temui. Siswa harus mampu berkolaborasi, menjalin komunikasi, berpikir secara kritis, memecahkan permasalahan yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21 sangat tepat jika diterapkan melalui pembelajaran Matematika (Dwi Rahma Putri et al. 2022: 456).

Pembelajaran Matematika juga dipandang sebagai pembelajaran yang sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Gravemeijer et al. 2017). Selain agar peserta didik mampu mengonstruksi pemahaman matematikanya, peserta didik juga diarahkan untuk dapat berkolaborasi dengan peserta didik lainnya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan apa yang dikutip Le, Janssen, and Wubbels (2018) yang secara garis besar menyatakan bahwa, "Pembelajaran dengan kegiatan kolaborasi antar siswa dapat dilakukan oleh mereka dalam kelompok yang bisa terdiri dari dua, tiga, empat, bahkan lima anak dengan tujuan optimalisasi pembelajaran." Guru dapat mengoptimalkan peran dan kerjasama antar peserta didik dengan mencoba berbagai jenis kegiatan yang dapat menumbuhkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Pelajaran Matematika menjadi satu dari beberapa pembelajaran yang mempunyai nilai kebermanfaatan untuk anak didik. Guru pun digadang-gadang dapat merencanakan pembelajaran Matematika yang menarik. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan oleh guru melakukan variasi pada kegiatan belajarnya (Anitra 2021: 9). Pembelajaran kooperatif dapat melibatkan peserta didik ke dalam kerjasama yang tentunya dibimbing oleh guru. Pembelajaran ini penekanannya pada aktivitas berbasis sosial (Suprijono 2009). Pembelajaran kooperatif menjadikan dua orang atau lebih untuk berani mencoba dan belajar sesuatu bersama-sama. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan suatu aktivitas bersama teman mereka, misalnya guru merancang kegiatan kooperatif melalui kuis, permainan, dll. Index Card Match dapat menjadi salah satu solusi yang memfasilitasi kegiatan belajar sambil bermain agar anak mampu belajar sekaligus berkolaborasi dengan temannya (Aghajani and Adloo 2018: 443).

Index Card Match adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan mencari kartu pasangan. Peserta didik terlibat aktif ketika satu persatu sintak Index Card Match dilaksanakan. Mereka dapat menikmati setiap aktivitas karena proses belajar yang menyenangkan, lebih rileks karena menyuguhkan permainan, melatih diri untuk bertanggungjawab terhadap aktivitas, bekerjasama ketika harus menyajikan hasil temuan mereka. Kegiatan belajar yang menyenangkan tersebut tentu akan berdampak positif pada perolehan belajar mereka (Annisa and Marlina 2019: 1049).

Perolehan tersebut merupakan prestasi belajar karena digunakan oleh guru untuk mengukur pemahaman atau penguasaan anak didik mereka terhadap materi. Keberhasilan pembelajaran dapat tercermin dari prestasi belajar peserta didik (Pratamawati et al. 2021). Peneliti beranggapan bahwa rendahnya prestasi belajar yang dicapai peserta didik dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran yang lain dari biasanya agar prestasi belajar mereka dapat optimal.

Peserta didik juga diharapkan mampu berkolaborasi dengan temannya agar keterampilan sosial mereka dapat berkembang. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang mumpuni jika membiasakan diri berkolaborasi (Ulhusna, Putri, and Zakirman 2020: 135). Peneliti tergerak untuk melakukan penelitian yang didasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan tersebut. Penelitian dilakukan sebagai salah satu upaya memperkaya pengetahuan serta pengalaman yang diharapkan dapat memberi dampak yang baik bagi para pendidik.

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu meningkatkan prestasi belajar Matematika, model pembelajaran kooperatif, dan index card match. Pembelajaran Matematika umumnya dilakukan dengan langkah tradisional di mana guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian mengajukan beberapa pertanyaan, dan meminta siswa yang pasif untuk aktif dengan memulai mengerjakan latihan dari buku teks. Pelajaran diakhiri dengan pengorganisasian yang baik dan metode tersebut diterapkan kembali pada pembelajaran selanjutnya (Widayanti and Dwi Nur'aini 2020: 12). Dikatakan, kegiatan belajar yang demikian tidaklah selalu buruk, terkadang ada siswa yang akan lebih mudah mengerti konsep materi yang diajarkan guru melalui soal-soal latihan. Dari soal-soal tersebut, siswa dapat memahami cara penggunaan rumus dan aplikasi materi dalam kehidupan realistik yang kemudian siswa akan memahami konsep dasar materi tersebut (Puryati 2017: 193).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting yang di pelajari pada semua jenjang pendidikan. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, Matematika dimasukkan dalam kelompok dasar yang harus dikuasai siswa. Penyampaian pembelajaran Matematika sangat diperlukan agar siswa dapat memahami dan mengerti mata pelajaran Matematika tersebut. Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, sudah selayaknya guru setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran (Widarsa 2019: 333).

Sementara pembelajaran kooperatif adalah system pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama lainya. Jika siswa duduk bersama dalam kelompok kecil dan mempersilahkan salah seorang di antaranya untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok, ini bukanlah pembelajaran kooperatif. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif ini siswa yang lebih aktif belajar dan peran guru di sini adalah pengelola aktivitas kelompok kecil itu (Eviliyanida 2010: 23).

Beberapa keuntungan yang diperoleh melalui penggunaan pembelajaran kooperatif yakni belajar kooperatif dapat memperkuat pengetahuan, penalaran, dan pemecahan masalah, dapat memperkuat percaya diri dan ketrampilan sosial dan berkomunikasi. Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa memverbalisasikan gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada pembentukan konsep secara efektif. Dibandingkan dengan pembelajaran individual di mana siswa bersaing dengan yang lain atau sendirian, pembelajaran kooperatif secara akademik, pribadi dan sosial lebih berhasil.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran kooperatif berpengaruh sangat besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif pada kelas eksperimen mengubah banyak hasil pembelajaran yang diperoleh oleh siswa dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada kelas kontrol. Hasilnya model pembelajaran kooperatif memberikan pencapaian dan produktivitas yang lebih tinggi daripada pembelajaran kompetitif dan individualistik. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu sarana terbaik untuk memberikan pengaruh positif terhadap iklim ruang kelas dan memotivasi pembelajaran, sehingga meningkatkan sikap positif dan harga diri yang lebih dalam, mendorong pencapaian yang lebih besar dan mengembangkan kemampuan kolaboratif yang lebih baik (Utami, Kadir, and Herlanti 2021: 213).

Sedangkan index card match merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar, karena model ini dapat membuat peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian uji nonparametrik menggunakan uji Wilcoxon dengan nilai 0,000 dinyatakan bahwa model pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi shalat dalam pembelajaran agama Islam. Guru disarankan menggunakan model pembelajaran index card match ketika pembelajaran berlangsung. Karena model ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran (Zahwa and Erwin 2022: 18).

Model pembelajaran index card match bahkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena index card match adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan. Hasil dari penelitian menggunakan metode studi literatur, maupun menggunakan metode penelitian eksperimen serta penelitian tindakan kelas (PTK), menunjukkan bahwa model pembelajaran index card match dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan memberikan pengaruh positif bagi peserta didik (Ikrom and Hidayah 2021).

Bahkan pada pembelajaran IPA Fisika sekalipun, index card match menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran index card match, karena suasana belajar yang tercipta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut, sehingga model pembelajaran index card match dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Napsawati and Setyaningsih 2022: 65).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian yaitu siswa di sepuluh SD Negeri yang berada di wilayah Gugus Permadani. Siswa kelas 6 SDN 1 Gerduren menjadi sampelnya yang penentuannya menggunakan teknik simple random sampling. Jumlah keseluruhan peserta didik yang menjadi sampel adalah 28 anak. Variabel bebas yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan tipe index card match, sedangkan variabel terikat terdiri atas prestasi belajar Matematika dan keterampilan peserta didik untuk berkolaborasi. Perolehan hasil belajar Matematika diketahui melalui nilai pretest dan posttest. Peneliti menggunakan observasi dan angket untuk mengambil data keterampilan mengenai kolaborasi peserta didik, kemudian menggunakan skala likert untuk menghitung persentase angket yang dibagikan kepada peserta didik.

Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan perolehan nilai pretest dan posttest peserta didik. Analisis data menggunakan analisis inferensial untuk menganalisis apakah variabel independen mendapat pengaruh dari variabel dependen. Peneliti melakukan pengujian syarat terlebih dahulu sebelum melakukan uji terhadap hipotesis. Pengujian syarat analisis yang dilakukan adalah: (a) normalitas sebaran data di mana peneliti melakukan uji normalitas terhadap sebaran data menggunakan uji Saphiro-Wilk (karena sampel yang digunakan < 100) terhadap data sebaran nilai pretest dan posttest peserta didik. Persyaratan data disebut sebagai data normal jika signifikansinya > 0,05 pada uji normalitas Saphiro-Wilk (Rismaningsih 2016).

Peneliti kemudian menentukan pengujian terhadap hipotesis berdasarkan hasil dari uji persyaratan yang berupa uji normalitas tersebut. Peneliti terbantu dengan aplikasi SPSS untuk uji t berupa Paired Sample T-test karena uji normalitas sebaran data terbukti normal. Penentuan uji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan taraf signifikansi 5%. H0 ditolak apabila nilai sig yang diperoleh < 0.05, namun jika nilai sig > 0.05 maka H0 akan diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengujian terhadap hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Uji t merupakan bagian dari statistik parametrik sehingga harus dilakukan uji normalitas sebaran data terlebih dahulu. Peneliti menggunakan SPSS 26 untuk melakukan uji normalitas data. Tabel 1 memperlihatkan hasil uji normalitas data pada penelitian ini. Hasil dari uji normalitas dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan uji selanjutnya, yaitu uji hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan uji paired sample T-test sehingga data sebaran nilai yang berpasangan (dalam hal ini pretest dan posttest) harus terdistribusi normal. Tabel 1 tentang hasil uji normalitas tersebut memperlihatkan jika nilai signifikansi (pada kolom Saphiro-Wilk) adalah 0.231 untuk hasil pretest

dan 0.276 untuk hasil posttest. Peneliti menyimpulkan bahwa sebaran data dikatakan normal karena nilai signifikansinya > 0.05. Data hasil prestasi belajar peserta didik kemudian dianalisis melalui tabel statistik deskripsi. Tabel terdiri dari nilai minimal, nilai maksimal, rerata, serta standar deviasi hasil perolehan pretest dan posttest Matematika. Adanya perbedaan dari perolehan nilai rerata peserta didik sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran index card match. Tabel deskripisi tersebut sebenarnya sudah dapat menjelaskan jika penerapan pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran index card match berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Rerata nilai posttest terlihat lebih baik jika dibandingkan dengan rerata nilai pretest. Peneliti melanjutkan analisis data dengan pengujian terhadap hipotesis menggunakan uji t untuk lebih menguatkan argument tersebut agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil Pengujian Terhadap Hipotesis1

Uji paired sample t-test digunakan untuk menguji terhadap hipotesis1 penelitian ini. Data yang saling berpasangan adalah nilai pretest dan posttest pembelajaran Matematika yang diperoleh dari satu sumber. Meiryani (2021) menyebutkan bahwa terdapat aturan yang dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan pada uji t jika dilihat dari nilai signifikansi. Kedua aturan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi > 0.05 mengindikasikan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak.

Jika nilai signifikasi < 0.05 maka H0 ditolak sementara Ha dapat diterima.

Simpulan dari tabel uji t di atas bahwa ternyata model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match membawa pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik kelas 6 SDN 1 Gerduren pada pembelajaran Matematika.

Hasil Pengujian Hipotesis2

Hipotesis2 yaitu terkait ada dan tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dilakukan menggunakan observasi dan angket. Penghitungan angket menggunakan skala likert. Pranatawijaya, et al. (2019) menjelaskan, skala likert dapat digunakan sebagai alat mengukur pendapat (individu maupun kelompok). Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model index card match. Indikator keterampilan kolaborasi disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang ada. Untuk dapat mengukur berapa banyak peserta didik yang telah dapat menunjukkan keterampilan kolaborasi mereka maka digunakan indikator pengukuran. Maryuliana et al., (2016) menyatakan bahwa penggunaan skala likert adalah untuk menilai terhadap suatu hal melalui skala penilaian. Skala likert memiliki skala jawaban yang bertingkat. Peneliti menggunakan 5 skala bertingkat untuk jawaban pada angket, sebagai berikut:

SS (sangat setuju) dengan skor jawaban 5
S (setuju) dengan skor jawaban 4
R (ragu-ragu) dengan skor jawaban 3
TS (tidak setuju) dengan skor jawaban 2
STS (sangat tidak setuju) dengan skor jawaban 1

Angket dengan skala penilaian menggunakan skala likert dianalisis dan dihitung jumlah jawaban dari reponden. Responden adalah 28 peserta didik kelas 6 SDN 1 Gerduren yang memberikan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan Index Card Match, terdapat 56 jawaban Sangat Setuju (SS) dan 71 menjawab Setuju (S) dari total 5 indikator yang disajikan. Sedangkan 13 jawaban ragu-ragu untuk hasil angket yang dibagikan dengan 5 indikator. Kesimpulan dari penghitungan angket dengan skala likert yaitu mayoritas responden menyatakan setuju bahwa pembelajaran menggunakan index card match berpengaruh pada keterampilan kolaborasi di pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas mereka. Nilai indeks persentase skala adalah 86.14%, hal ini berarti sejumlah 86.14% dari keseluruhan responden menyetujui tentang penerapan pembelajaran model Index Card Match yang memberi pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. Untuk pengujian hipotesis kedua dapat terbukti dengan indeks skala likert sebesar 86.14%, hal ini membuktikan bahwa H0 ditolak.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan Index Card Match memengaruhi perolehan prestasi belajar peserta didik kelas 6 SDN 1 Gerduren pada pembelajaran Matematika. Sebesar 86.14% peserta didik kelas 6 SDN 1 Gerduren menyatakan setuju jika keterampilan kolaborasi pada pembelajaran matematika mereka menjadi lebih baik setelah dilaksanakannya pembelajaran Index Card Match di kelas mereka.

Simpulan 1 diperkuat dengan perolehan nilai sig pada tabel uji paired sample t-test sebesar 0.003. Nilai tersebut < 0.05 yang mengindikasikan jika H0 ditolak dan Ha diterima. Simpulan 2 mendapat penguatan dari hasil observasi terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan model Index Card Match serta hasil perhitungan angket dengan skala likert. Perhitungan menggunakan skala likert menunjukkan hasil nilai indeks persentase adalah sebesar 86.14% yang kemudian dikategorikan masuk pada interval "sangat setuju", hal ini berarti bahwa sejumlah 86.14% responden sangat setuju jika pembelajaran Matematika menggunakan model Index Card Match memberi pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aghajani, Mojtaba, And Mahsa Adloo. 2018. "The Effect Of Online Cooperative Learning On Students' Writing Skills And Attitudes Through Telegram Application." *International Journal Of Instruction* 11(3). Doi: 10.12973/Iji.2018.11330a.

Anitra, Rien. 2021. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6(1). Doi: 10.26737/Jpdi.V6i1.2311.

Annisa, Fadillah, And Marlina Marlina. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Jurnal Basicedu* 3(4). Doi: 10.31004/Basicedu.V3i4.209.

Br Perangin-Angin, Nova Eunike, And . Henok Siagian. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Kelas X Semester Ii Sma Negeri 20 Medan T.P 2013/2014." *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)* 3(2). Doi: 10.24114/Inpafi.V3i2.5133.

Dwi Rahma Putri, Riska, Titik Ratnasari, Desnia Trimadani, Halimatussakdiah Halimatussakdiah, Elvira Nathalia Husna, And Winarni Yulianti. 2022. "Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika." *Science And Education Journal (SICEDU)* 1(2). Doi: 10.31004/Sicedu.V1i2.64.

Elvira, Elvira. 2021. "Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan Dan Cara Mengatasinya (Studi Pada : Sekolah Dasar Di Desa Tonggolobibi)." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 16(2). Doi: 10.56338/Iqra.V16i2.1602.

Eviliyanida. 2010. "Pemecahan Masalah Matematika." *Visipena Journal* 1(2). Doi: 10.46244/Visipena.V1i2.26.

Gravemeijer, Koeno, Michelle Stephan, Cyril Julie, Fou Lai Lin, And Minoru Ohtani. 2017. "What Mathematics Education May Prepare Students For The Society Of The Future?" *International Journal Of Science And Mathematics Education* 15. Doi: 10.1007/S10763-017-9814-6.

Ikrom, Fadhli Dzil, And Siti Choirunnisa Nurul Hidayah. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Elemen* 2(2).

Indriani, Nina, Chelina Aurilia Purwanto, Della Puspita Sari, And Inayatur Rofi'ah. 2021. "Rumus Matematika Yang Dianggap Sebagai Momok Bagi Peserta Didik." *Jurnal Amal Pendidikan* 2(3). Doi: 10.36709/Japend.V2i3.23018.

Le, Ha, Jeroen Janssen, And Theo Wubbels. 2018. "Collaborative Learning Practices: Teacher And Student Perceived Obstacles To Effective Student Collaboration." *Cambridge Journal Of Education* 48(1). Doi: 10.1080/0305764X.2016.1259389.

Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, And Sam Farisa Chairul Haviana. 2016. "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert." *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika* 1(2).

Napsawati, And Agustina Setyaningsih. 2022. "Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri*

Alauddin Makassar 10(1). Doi: 10.24252/Jpf.V10i1.27148.

Nurgiansah, T.Heru. 2022. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius." *Jurnal Basicedu* 6(4). Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3481.

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, And Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. 2019. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains Dan Informatika* 5(2). Doi: 10.34128/Jsi.V5i2.185.

Pratamawati, Manar Huda Setya, Thamrin Hidayat, Muslimin Ibrahim, And Sri Hartatik. 2021. "Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5). Doi: 10.31004/Basicedu.V5i5.1331.

Puryati, Enung. 2017. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menyelesaikan Soal Latihan Matematika Melalui Pembatasan Waktu Pada Setiap Pertemuan." *Prisma* 6(2). Doi: 10.35194/Jp.V6i2.124.

Rismaningsih, Febri. 2016. "Perbedaan Penggunaan Metode Eksperimen Dengan Pendekatan Inkuiri Dan Verifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 49(3):98. Doi: 10.23887/Jppundiksha.V49i3.9014.

Suprijono, Agus. 2009. "Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi." *Pustaka Belajar*.

Ulhusna, Mishbah, Sri Diana Putri, And Zakirman Zakirman. 2020. "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." *International Journal Of Elementary Education* 4(2). Doi: 10.23887/Ijee.V4i2.23050.

Utama, Esen Pramudya. 2015. "Pengembangan Kapasitas Tenaga Pendidik Dan Peran Lembaga Pendidikan Esen Pramudya Utama STAI An Nur Lampung Selatan." *STAI An Nur Lampung Selatan*.

Utami, Putri, Kadir Kadir, And Yanti Herlanti. 2021. "Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif Di Indonesia." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7(1). Doi: 10.21831/Jipi.V7i1.39574.

W. Johnson, David, And Roger T. Johnson. 2019. "Cooperative Learning: The Foundation For Active Learning." In *Active Learning - Beyond The Future*.

Widarsa, I.Wayan. 2019. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika." *Indonesian Journal Of Educational Research And Review* 2(3). Doi: 10.23887/Ijerr.V2i3.21816.

Widayanti, Retna, And Khumaeroh Dwi Nur'aini. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Dan Aktivitas Siswa." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1). Doi: 10.33365/Jm.V2i1.480.

Zahwa, Nadira Rifiyani, And Erwin Erwin. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4). Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3538.

Zakiah, Zakiah, And Fikratul Khairi. 2019. "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang." *El Midad* 11(1). doi: 10.20414/elmidad.v11i1.1906.