

PENERAPAN STRATEGI INDEKS CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT

Irma Sari Daulay¹, Winda Wahyuni Nasution², Winda Wahyuni Nasution³,
Salsabilah Rizki Mintana Nasution⁴, Rizzy Riady Syaputra⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Institut Agama Islam Padang Lawas, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 66 B, Sumatera Utara, Indonesia
Email: irmasaridaulay5@gmail.com

Article History

Received: 27-01-2026

Revision: 24-02-2026

Accepted: 07-05-2026

Published: 14-05-2026

Abstract. This study aims to increase students' interest in learning Mathematics, especially the material of arithmetic operations of integers, through the application of the Index Card Match learning strategy. The study was conducted at SD Negeri 0209 Bahal Batu with subjects of grade VI students in the even semester of the 2024/2025 academic year. The type of research used was Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, learning outcome tests, and documentation. The results of the study showed a significant increase in students' interest in learning after the implementation of the Index Card Match strategy. This was seen from the average increase in students' interest in learning from 62.4 in cycle I to 83.1 in cycle II so that students had achieved or exceeded the Minimum Competency (KKM). Based on the results of qualitative and quantitative analysis, the Index Card Match strategy proved effective in creating a pleasant learning atmosphere and increasing students' interest in learning mathematics.

Keywords: Index Card Match Strategy, Learning Interest

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi operasi hitung bilangan bulat, melalui penerapan strategi pembelajaran Index Card Match. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 0209 Bahal Batu dengan subjek siswa kelas VI pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah diterapkan strategi Index Card Match. Hal itu dilihat dari rata-rata minat belajar siswa meningkat dari siklus I 62,4 menjadi 83,1 pada siklus II sehingga siswa telah mencapai atau melampaui KKM. Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif, strategi Index Card Match terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika.

Kata Kunci: Strategi *Index Card Match*, Minat Belajar

How to Cite: Daulay, I. S., Nasution, W. W., Nasution, W. W., Nasution, S. R. M., & Syaputra, R. R. (2026). Penerapan Strategi *Indeks Card Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 3532-3539. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5099>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 (Ayat 1) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pentingnya arti pendidikan menuntut guru untuk lebih bertanggung jawab dalam proses pembelajaran di kelas sehingga terjadi peningkatan pada pengetahuan dan keterampilan siswa.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang sangat berperan dalam mencerdaskan bangsa, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas maka secara otomatis kemajuan suatu bangsa akan semakin cepat. Pendidikan dasar khususnya SD sangat menentukan langkah kedepan seseorang dalam melanjutkan jenjang pendidikannya. Penyelenggaraan dini. Dari hasil observasi di atas terlihat adanya permasalahan yaitu rendahnya minat belajar matematika siswa SD Negeri 0209 Bahal Batu. Hurlock menyatakan “pada semua usia, minat memainkan peran yang penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Hal ini terutama besar selama masa kanak-kanak. Selama masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar.

Kurikulum 2013 telah disusun sedemikian rupa agar fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat terwujud. Matematika suatu mata pelajaran yang termuat di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Matematika merupakan syarat kelulusan di setiap satuan pendidikan. Matematika adalah mata pelajaran yang tidak lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Menurut Sumarmo dalam Tandilling bahwa matematika memiliki dua arah pengembangan yaitu memenuhi kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang (Tandailing, 2012).

Disadari bahwa matematika sangat penting peranannya dalam rutinitas kehidupan manusia terlebih dalam meningkatkan tarap kehidupannya sehingga dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 37 mengatakan mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah *national of teacher mathematics* NCTM (2000) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan

pilihan yang lebih banyak dalam menentukan masa depannya, kemampuan matematika akan membuka pintu masa depan yang produktif. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika sangat berpengaruh dalam meningkatkan produktivitas bagi yang memahami dan dapat mengerjakan matematika. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika, terdapat kondisi yang dapat menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa SD Negeri 0209 Bahal Batu menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, dari 25 siswa 5 siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru seperti siswa terlihat sering mengobrol dengan temannya ketika berlangsungnya proses pembelajaran, 5 siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru hal tersebut dapat dilihat ketika guru bertanya siswa hanya terdiam serta siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan kepada guru, 4 siswa tidak dapat mempresentasikan hasil diskusi karena anak terkesan malu dan takut untuk berbicara di depan teman-temannya, 7 siswa tidak pernah memberikan tanggapan ketika belajar selain itu siswa bingung dan tidak dapat memecahkan soal dan latihan yang diberikan guru. Selain itu ada juga 4 siswa yang tertidur ketika guru sedang menjelaskan di depan serta siswa tidak mencatat penjelasan guru di depan kelas.

Penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar sehingga anak mudah bosan sehingga sulit memahami pelajaran, kurangnya penggunaan media saat pembelajaran, kecemasan siswa selama proses pembelajaran dimana banyak dari siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika sangat menakutkan sehingga mereka kurang semangat dan percaya diri dalam bertanya, menyampaikan pendapat, dan juga menjawab pertanyaan langsung dari gurunya. Selain itu guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran tradisional dimana dalam pelaksanaannya dominan menggunakan metode ceramah dan terkesan monoton sehingga siswa tidak aktif selama pembelajaran.

Hal ini dapat menyebabkan kebosanan dan akhirnya menurunkan minat anak dalam pembelajaran. Guru perlu memilih pendekatan dan media yang tepat dalam pembelajaran matematika. Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Seorang guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan intelektual anak, karena itu mempengaruhi hasil belajar anak. sebagaimana yang diungkapkan Sanjaya (2019) bahwa tujuan dari pengelolaan pembelajaran adalah terciptanya kondisi

lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa tidak terpaksa apalagi tertekan. Peran dan tanggung jawab guru sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning) harus menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, baik iklim sosial maupun iklim psikologis.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang diinginkan tersebut adalah strategi *index card match*. Strategi belajar aktif type *index card match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. *Index Card Match* merupakan Strategi *index card match* juga mendorong siswa untuk terlibat aktif, menjadikan pembelajaran sepenuhnya berfokus pada mereka (Zahwa & Erwin, 2022; Halawati, 2020). Strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya dan melatih peserta didik untuk mempunyai rasa tanggung jawab akan apa yang telah dipelajari sebelumnya dengan cara yang menyenangkan (Fahrudin et al., 2021; Rambe, 2018; Joneska et al., 2016). Dalam strategi pembelajaran ini siswa di tuntut untuk menguasai dan memahami komsep melalui pencarian kartu index, dimana kartu index terdiri dari dua bahagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar matematika.

Pertimbangan strategi pembelajaran *index card mathematic* dilihat dari beberapa penelitian terdahulu, seperti Siddik (2016), Fauzi (2015), Lubis (2011). Secara keseluruhan hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa strategi pembelajaran *index card mahtematic* lebih baik daripada pembelajaran langsung yang diterapkan oleh guru matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* dengan menggunakan strategi *index card match* dimana penelitian ini memaparkan upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan strategi *index card match* pada mata materi operasi hitung bilangan bulat di SD Negeri 0209 Bahal Batu, maka penggunaan strategi penelitian tindakan kelas (PTK) dipandang relevan dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah, bisa juga dikatakan bahwa PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi nyata dimana praktik pelaksanaan pembelajaran tersebut dilakukan di dalam kelas (Ghony, 2008). Penelitian ini menggunakan dua siklus, maka penulis akan melaksanakan PTK dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapat data (Sanjaya, 2009). Berdasarkan instrumen data tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan juga sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan tes.

- Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bersifat sistematis dan diarahkan untuk merekam keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, seperti keaktifan bertanya, menjawab, kerja sama dalam kelompok, serta antusiasme mengikuti permainan *Index Card Match*.
- Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap materi operasi hitung bilangan bulat sebelum dan sesudah tindakan. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang mencerminkan indikator minat belajar, seperti rasa senang terhadap pelajaran, perhatian selama proses pembelajaran, ketertarikan terhadap metode yang digunakan, serta kemauan untuk belajar lebih lanjut.
- Tes diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung bilangan bulat setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi *Index Card Match*. Tes dilakukan pada akhir setiap siklus dan terdiri dari soal-soal pilihan ganda dan isian singkat yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 0209 Bahal Batu dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan bulat melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum penerapan strategi, minat belajar siswa tergolong sedang hingga rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, kurangnya perhatian saat pembelajaran, serta adanya kecenderungan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Kondisi ini

menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pada pelaksanaan siklus I, strategi Index Card Match mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan kartu berisi soal dan jawaban untuk dicocokkan satu sama lain. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan interaksi antarsiswa, namun masih terdapat siswa yang belum aktif atau mengalami kebingungan dalam mengikuti alur permainan. Dari hasil angket minat belajar, diperoleh rata-rata persentase sebesar 62,4% yang masih berada pada kategori cukup. Sedangkan hasil tes menunjukkan bahwa 68% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sisanya belum tuntas. Suasana kelas mulai menunjukkan perubahan positif, namun belum optimal.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan arahan yang lebih jelas tentang cara bermain, memperbaiki alur pelaksanaan kegiatan, dan memberikan motivasi yang lebih kuat kepada siswa. Pada siklus II, peningkatan terlihat lebih signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mencari pasangan kartu, partisipasi mereka meningkat dalam diskusi kelompok, dan guru juga terlihat lebih leluasa dalam mengelola kelas. Rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 83,1%, yang termasuk kategori tinggi, dan hasil tes menunjukkan bahwa 92% siswa telah mencapai atau melampaui KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan tidak hanya efektif dari sisi suasana belajar, tetapi juga memberikan dampak terhadap pencapaian akademik siswa. Dokumentasi kegiatan yang diperoleh dari foto, catatan guru, dan lembar observasi memperkuat data kuantitatif tersebut. Tampak bahwa siswa lebih aktif tersenyum, terlibat dalam proses pencocokan kartu, serta lebih banyak terjadi interaksi positif di dalam kelas. Guru juga mencatat bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan, yang menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek afektif dan sosial. Secara keseluruhan, hasil dokumentasi ini memperkuat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan bukan hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan semangat dan kemauan mereka dalam belajar.

Strategi pembelajaran *index card match* diantaranya menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang menarik dan mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa, strategi pembelajaran *index card match* berdampak pada peningkatan keaktifan siswa (Saputra & Andika, 2023). Menurut Helmiati (2012) bahwa strategi pembelajaran tipe *index card match* merupakan strategi yang menggunakan cara

menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik saat ingin meninjau ulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya, dengan menggunakan permainan kartu indeks. Dalam penelitian Mohan dkk., (2018) juga berpendapat bahwa permainan kartu indeks mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan kartu. Melalui strategi ini juga peserta didik akan lebih berani dalam mengungkapkan gagasan dari setiap pandangan peserta didik.

Penerapan strategi *index card match* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI SD Negeri 0209 Bahal Batu, baik secara afektif melalui peningkatan rasa senang dan keterlibatan siswa, maupun secara kognitif melalui peningkatan hasil tes belajar. Penerapan strategi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan berbasis partisipasi aktif, yang secara nyata mampu menjawab tantangan pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hasil ini memperkuat bahwa model pembelajaran yang menyentuh sisi emosional dan sosial siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan strategi *index card match* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Perbandingan hasil minat belajar dan hasil tes siswa per siklus

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata minat belajar	62,4%	83,1%
2.	Siswa tuntas (KKM)	68%	92%
3.	Kategori Minat Belajar	Cukup	Tinggi

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* secara efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VI SD Negeri 0209 Bahal Batu pada materi operasi hitung bilangan bulat. Strategi ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh. Melalui dua siklus tindakan, terlihat adanya peningkatan signifikan baik dari aspek afektif, seperti ketertarikan, perhatian, dan antusiasme belajar siswa, maupun aspek kognitif yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil tes dari 68% ketuntasan pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan belajar yang melibatkan interaksi langsung melalui media kartu dan aktivitas berpasangan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, strategi *Index Card Match* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

REFERRENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrudin, A., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.
- Fauzi, M. Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2015.
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1998). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Piaget, J. (1951). *The Child's Conception of the World*. London: Routledge & Kegan Paul.
- S. Mohan B., Vinod Nambiar, Shivaraj Gowda, & Rajeev Arvindakshan. (2018). "Crossword Puzzle: A Tool for Enhancing Medical Students' Learning in Microbiology and Immunology." *International Journal of Research in Medical Sciences* 6(3).
- Saputra, E. B., & Andika, R. (2023). The Effect of Applying Index Card Match (ICM) Active Learning Strategy on Student Learning Outcomes in Information and Communication Technology Subjects in Class IX of SMP Negeri 19 Padang. *Siber International Journal of Education Technology (SIJET)*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.38035/sijet.v1i1.14>.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7503– 7509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>.
- Zaini, H., dkk., (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.