

Penerapan strategi *index card match* pada bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa

Ayu Ninda Yudiana^{1*}, Naning Kurniawati¹, Nurul Ilmiyah²

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

²SMA N 4 Bojonegoro, Indonesia

*Corresponding author.

Email : ayuninda1310@gmail.com

Abstract

Mathematics learning so far is still less varied, so interest in learning mathematics is very low, which has an impact on student learning outcomes. This can be seen from the results of the observation of students' interest in learning mathematics in class VII B of SMP Islam Darussalam Kedungrejo, which is still relatively low, so a learning strategy is needed to attract students' interest, namely the strategy Index Card Match. The purpose of this study is to find out how the implementation of the strategy Index Card Match in the discussion of two-dimensional shapes increases interest in learning mathematics. The researcher used a qualitative descriptive method. Active learning strategy (Index card math) is a strategy that emphasizes the active role of students in the classroom. This strategy is expected to be able to build students' independence in the learning process. This research was conducted at SMP Islam Darussalam Dungmas Kedungrejo Sumberejo Bojonegoro in class VII with a total of 21 students. Data was collected by interview, observation, and documentation. The results of data collection indicate that each student has a low interest in learning mathematics. However, after the implementation of the strategy Index Card Match based on the learning outcomes test of 21 students, the classical learning mastery was 80.9%; it was proven that the Implementation of Learning with the strategy Index Card Match in the two-dimensional shapes learning had a major influence on the student's learning interest. Meanwhile, in the results of the questionnaire, it is known that the average percentage of all aspects observed is 93% responding positively and 7% responding negatively. This can indicate that more than 75% of students, responded positively to the Learning with Strategy Index Card Match.

Keywords: Interest in Learning, Two-Dimensional Shapes, Index Card Match

Abstrak

Pembelajaran matematika selama ini masih kurang bervariasi sehingga minat belajar matematika sangat rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi minat belajar matematika siswa di kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo yang masih tergolong rendah, sehingga diperlukan strategi pembelajaran untuk menarik minat siswa yaitu dengan strategi Index Card Match. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi Index Card Match pada pembahasan bangun datar dalam meningkatkan minat belajar matematika. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Strategi pembelajaran aktif (Index card math) merupakan strategi yang menekankan pada peran aktif siswa di dalam kelas. Strategi ini diharapkan mampu membangun kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Darussalam Dungmas Kedungrejo Sumberejo Bojonegoro kelas VII yang berjumlah 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki minat belajar matematika yang rendah. Namun setelah penerapan strategi Index Card Match berdasarkan tes hasil belajar sebanyak 21 siswa, ketuntasan belajar klasikal sebesar 80,9%; terbukti Implementasi Pembelajaran dengan strategi Index Card Match pada pembelajaran Bentuk Datar memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Sedangkan pada hasil kuesioner diketahui rata-rata persentase seluruh aspek yang diamati adalah 93% memberikan respon positif dan 7% memberikan respon negatif. Hal ini dapat menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa memberikan respon positif terhadap Pembelajaran dengan Strategi Index Card Match.

Kata kunci: Minat Belajar, Bangun Datar, Index Card Match

Submitted August 2023, Revised September 2023, Published October 2023

How to cite: Yudiana, A. N., Kurniawati, N., & Ilmiyah, N. (2023). Penerapan strategi *index card match* pada bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 7(2), 103-111.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah serangkaian proses dimana terjadinya penyaluran pikiran-pikiran nilai yang luhur yang bersifat memelihara dan memajukan serta membangun ke arah yang lebih baik untuk generasi ke depan (Agung, 2017:1). Pendidik merupakan suatu bentuk kegiatan yang telah dirancang sedemikian rupa guna memberikan fasilitas pembelajaran yang baik sehingga mampu menumbuhkan kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran suatu proses yang sangat penting untuk dilakukan. Dalam melakukan pembelajaran harus dilakukan dengan efektif, pembelajaran efektif harus mengandung beberapa muatan, diantaranya adalah: penggunaan metode pembelajaran, cara pembelajaran, kurikulum, serta harus didukung dengan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang lengkap, dan karakter dari pendidik itu sendiri dalam mengelola pembelajaran dan aspek pembelajaran yang lainnya (Rahardjo, 2012:16). Pendidik berperan dalam mengaktifkan dan mengefisienkan dalam proses belajar, yang berarti pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar menjadi nyaman, membuat bahan ajar yang menarik sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi yang ada pada peserta didik. Peserta didik merupakan subyek utama dalam pembelajaran maka pendidik harus mampu memberikan stimulus yang tepat sehingga peserta didik siap menerima pembelajaran dengan baik (Rahardjo, 2012:1). Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik tidak hanya berperan sebagai pengajar saja akan tetapi juga berperan sebagai pendorong, fasilitator, dan pembimbing. Proses perkembangan peserta didik menjadi tanggung jawab pendidik sehingga proses kegiatan di kelas harus selalu dalam pengawasan pendidik. Pemberian materi pembelajaran kepada peserta didik merupakan sebagian kegiatan dalam proses belajar sebagai suatu proses yang memiliki dinamika pada segala fase dalam perkembangan peserta didik. Pembelajaran harus dilakukan dengan efisien, untuk mencapai pembelajaran yang efisien diperlukan strategi pembelajaran yang baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Slameto, 2010).

Dalam penerapan pembelajaran yang efektif tidak lepas dari kendala dan hambatan, tak terkecuali pada pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VII SMP Islam Darussalam Kedungrejo pada mata pelajaran matematika terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta didik. Kendala yang dialami adalah: Pembelajaran yang tidak variatif, cenderung monoton terkesan membuat siswa malas dalam belajar karena merasa bosan, dan jika ada tugas tidak rapi dalam mengerjakan dan di rumah tidak memiliki jadwal belajar, peserta didik tidak juga disiplin dalam sekolah. Beberapa kendala tersebut menggambarkan kondisi bahwa proses pembelajaran matematika masih kurang efektif dilihat dari minat belajar matematika.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika harus segera mendapat perhatian yang lebih guna mencegah hasil belajar siswa yang rendah sebagaimana dikemukakan oleh Sembiring dan Mukhtar (2013:228) bahwasannya siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung memiliki hasil yang baik, begitupun sebaliknya. Rendahnya minat belajar matematika tentunya tidak terlepas dari peranan guru (Susanto, 1998:10). Guru sebagai pengajardiharuskan memiliki kecakapan berdimensi ranah cipta (pengetahuan), ranah rasa (sikap) dan karsa (ketrampilan). Ranah pengetahuan dan ketrampilan guru meliputi penguasaan program pengajaran di kelas, pemahaman kurikulum materi yang diajarkan, strategi pembelajaran, sumber belajar dan teknik atau bentuk penilaian (Kompri, 2016:30).

Berdasarkan observasi di lapangan ada beberapa penyebab rendahnya minat belajar pada siswa terkait pembelajaran matematika diantaranya adalah mengenai tidak adanya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, media yang sangat terbatas sehingga strategi pembelajaran yang menarik tidak bisa berjalan dengan baik. Penerapan strategi pembelajaran menjadi fokus masalah peneliti. Dari uraian kajian teori maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sebuah strategi yang tepat guna dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk lebih tertarik dalam pembelajaran, terciptanya suasana kelas yang kondusif, lebih menarik sehingga pemahaman terhadap materi matematika akan meningkat dengan minat belajar siswa yang meningkat.

Aktif (*active learning*) merupakan salah satu strategi pembelajaran. *Active learning* cenderung mengarahkan pembelajaran kepada *student centris*. Strategi ini untuk mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, siswa harus dapat belajar secara mandiri, kreatif dan menumbuhkan pikiran-pikiran yang inovatif (Zaini, 2013:113). Belajar secara aktif dapat memberikan hasil yang maksimal, sebaliknya, jika peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan guru atau hanya menerima saja apa yang disampaikan tanpa melakukan sesuatu hal itu akan membuat peserta didik mudah lupa dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut mendorong perlukannya perangkat yang bisa menyimpan informasi yang disampaikan oleh guru. Belajar aktif merupakan proses dimana siswa mampu mengikat informasi yang diterima di dalam otak dengan baik (Zaini, 2013:114).

Index card match merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang sesuai dengan kendala yang ada. Strategi ini dapat mengulang materi yang telah disampaikan dengan menyenangkan. Strategi ini juga dapat digunakan untuk pemberian materi baru, namun sebelum pemberian materi guru harus memberikan tugas untuk mempelajari materi atau topik yang akan dibahas pada pembelajaran yang mendatang, hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki bekal pengetahuan terhadap materi yang akan di ajarkan (Zaini dkk, 2008: 67). Metode *Index Card Match* merupakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

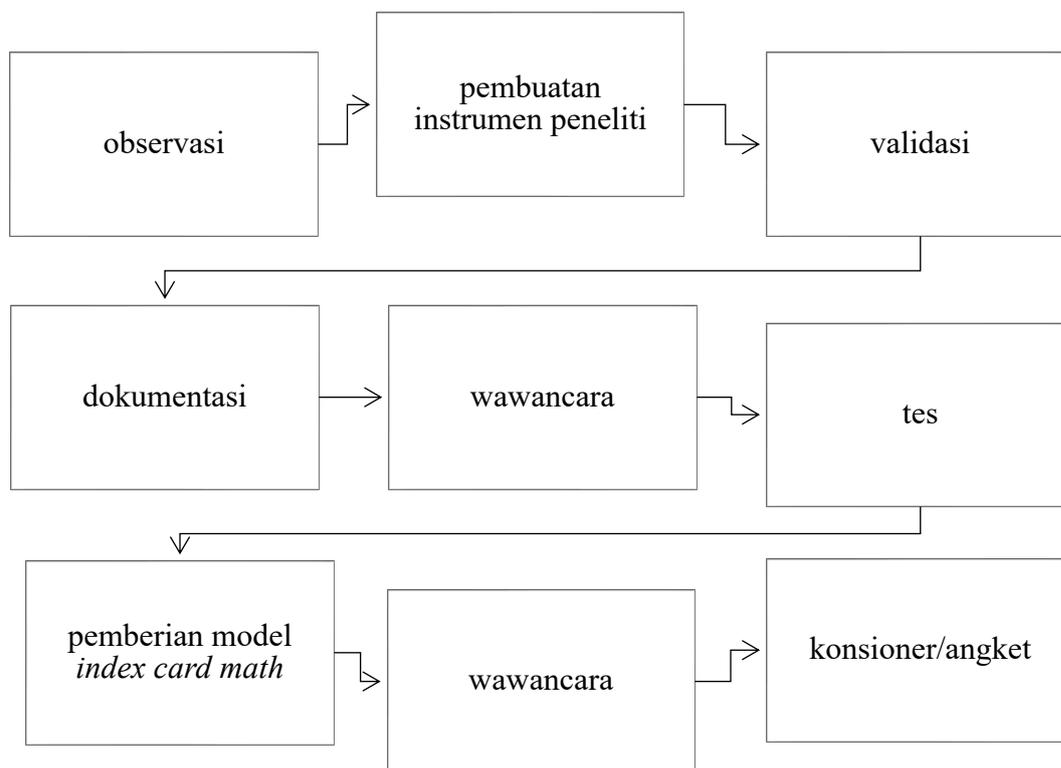
Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui sejauh manapenerapan strategi *Index Card Match* pada bahasan bangun datar dapat meningkatkan minat belajar Matematika. Sehingga peneliti ingin menerakkan strategi *index card match* pada bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Creswell (2012:18) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian untuk mengumpulkan database yang berupa teks, sehingga analisis data berupa melakukan analisis terhadap kalimat . Daripada menggunakan statistik, peneliti menganalisis kata-kata atau gambar untuk menguraikan fenomena atau peristiwa pokok yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut Best & Khan (2006:118) dalam penelitian deskriptif, memusatkan perhatian menyangkut korelasi yang adab antara suatu pendapat yang diutarakan, proses yang berlangsung, efek yang terbukti, atau tren yang berkembang. Hal ini terutama berkaitan dengan kejadian saat ini, meskipun sering mempertimbangkan kejadian sebelumnya).

Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73) mengemukakan penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha menjelaskan fenomena atau peristiwa yang terjadi yang bersifat rekayasa dan alamiah. Selain itu, pada penelitian deskriptif tidak adanya pembedaan *treatment*, perubahan pada variabel tertentu dan manipulasi data. Penelitian deskriptif hanya sebatas memberikan gambaran terhadap kondisi yang terjadi dilapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pendekatan kualitatif diharapkan dapat memberikan gambaran secara detail tentang *statement*, tulisan, atau kegiatan dan perilaku yang bisa di amati dari kelompok masyarakat, individu maupun organisasi tertentu. Penggunaan desain penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan strategi *Index Card Match* yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar matematika.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman yang tertulis tentang wawancara atau daftar pertanyaan, dokumentasi dan observasi untuk mendapatkan informasi atau data penelitian. Instrumen tersebut merupakan pedoaman kuisisioner atau wawancara, dokumentar yang berkaitan dengan metode penelitian yang digunakan (Gulo,2000)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam proses analisis data, wawancara dilakukan pada subjek 2 peserta didik untuk mengetahui minat belajar terhadap pelajaran matematika. Adapun sebelum melakukan tes peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu, berikut adalah cuplikan wawancara kepada peserta didik yang minat dan tidak minat belajar matematika:

Wawancara Sebelum Tes peserta didik yang minat belajar matematika

Pelaku	Cuplikan wawancara
Peneliti	Menurut anda, pelajaran Matematika itu menjenuhkan /membosankan?
Subjek	Tidak bu
Peneliti	Apa yang menyebabkan anda suka dengan mata Pelajaran Matematika?
Subjek	Matematika itu mudah bu, asyik selain itu saya jadi lebih berfikir bu kalau di pelajaran matematika.
Peneliti	Apakah selain di sekolah (diluar jam pelajaran /dirumah) anda selalu belajar matematika?
Subjek	Iya bu
Peneliti	Apakah kamu menyukai matematika sejak dulu atau baru ini
Subjek	Saya menyukai matematika sejak dulu bu.
Peneliti	Okee tetap rajin belajarnya
Subjek	Baik siap bu

Dari hasil wawancara dengan peserta didik menyatakan ketertarikannya terhadap pembelajaran matematika. Ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika yaitu mereka menyukai matematika baik karena aktivitas menghitung, dan pada saat melakukan kegiatan menggambar yang terkait dengan pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi dari dalam diri untuk mempelajari matematika yang dapat dipengaruhi oleh situasi pembelajaran matematika. Mereka mempelajari matematika tidak hanya dilingkup sekolah namun mereka juga menyisihkan waktu untuk belajar matematika secara khusus baik dalam sekolah maupun luar sekolah.

Berdasarkan reduksi maupun triangulasi data yang telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan subjek yang minat dalam pembelajaran matematika, dalam wawancara terdapat bahwa peserta didik menyukai matematika karena menurutnya matematika itu mudah dan asyik selain itu peserta didik beranggapan bahwa dengan belajar matematika mereka lebih bisa berfikir.

Wawancara Sebelum Tes peserta didik yang kurang minat belajar matematika

Pelaku	Cuplikan wawancara
Peneliti	Menurut anda, pelajaran Matematika itu menjenuhkan /membosankan?
Subjek	iya bu, sangat membosankan maka dari itu saya tidak suka mata pelajaran matematika
Peneliti	Apa yang menyebabkan anda kurang suka dengan mata Pelajaran Matematika?
Subjek	Sulit bu ,rumit bu membuat kepala saya pusing kalau mengerjakan
Peneliti	Matematika itu mudah lo, kenapa kalian tidak menyukainya, asal kalian faham rumusnya
Subjek	Tidak mudah bu, saya juga tidak mau menghafalkan rumus matematika
Peneliti	Apakah selain di sekolah (diluar jam pelajaran /dirumah) anda selalu belajar matematika?
Subjek	Tidak bu

Dari hasil wawancara di atas terlihat bahwasanya peserta didik tidak mempunyai minat belajar matematika dikarenakan peserta didik mengerjakan soal tes dengan sungguh-sungguh, namun terkadang pertanyaan yang ada dilembar soal tidak mudah dipahami sehingga membuat peserta didik kesusahan dalam menjawab soal yang diberikan dan ada juga yang mengatakan bahwa apabila peserta didik merasa kesulitan karena waktu yang diberikan tidak cukup untuk menjawab soal maka terkadang peserta didik menjawab dengan mengira-ngira jawaban mana yang benar, kemudian siswa juga kesulitan dalam menghafal beberapa rumus hal ini harus segera ditinjau lanjuti dengan melakukan evaluasi masalah dan menerapkan pembelajaran yang tepat sehingga siswa tertarik menghafal rumus matematika yang terkesan sulit menjadi mudah dan menyenangkan untuk dilakukan. Penyediaan perangkat pembelajaran seperti fasilitas dan media juga harus disusun sedemikian rupa guna keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah cenderung berfokus pada guru yaitu dengan metode ceramah hal ini tentu tidak bervariasi sehingga pembelajaran matematika menjadi membosankan. Selain dari itu siswa juga kurang menyediakan waktu khusus belajar matematika secara rutin dijam sekolah maupun diluar jam sekolah sehingga siswa mengalami kurang pemahaman terhadap materi yang di sampaikan karena terbatasnya waktu pembelajaran yang kurang efektif.

Hasil wawancara sesudah penerapan strategi *Index Card Match*

Wawancara sesudah penerapan *Index Card Match*

No	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban Siswa
----	------------	--------------------------

1.	Apakah anda menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan <i>Index Card Match</i> ?	strategi <i>Index Card Match</i> karena membuat siswa senang dalam pembelajaran matematika, dalam pembelajaran bisa kompetitif dengan teman satu kelas sehingga pembelajaran matematika tidak terasa membosankan. Seperti penuturan salah satu peserta didik “ sebenarnya saya tidak suka matematika tapi saya senang saat pembelajaran dengan <i>Index Card Match</i> . Pembelajaran dengan <i>Index Card Match</i> pembelajaran jadi lebih seru dan menantang kerana tidak perlu melihat buku lagi dan bisa bersaing dengan kelompok lain dan bisa bekerjasama dalam kelompok.
2.	Apakah anda memperhatikan peringkat anda ketika menjawab cepat dalam <i>Index Card Match</i> ?	Sebagianpeserta didik memperhatikan peringkat cepat yang diperoleh ketika pembelajaran <i>Index Card Match</i> kecepatan tersebut dijadikan peserta didik dorongan untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Berikut kutipan dari jawaban salah satu peserta didik“ saya mengamati bagaimana kami bersaing, bagaimana kami beradu cepat dengan kelompok lain untuk menjadi yang terbaik”
3.	Apakah kamu mengerjakan soal kuis Strategi <i>Index Card Match</i> dengan sungguh-sungguh?	Peserta didik mengerjakan dengan antusias namun apabila soal dirasa sulit dan waktu yang diberikan tidak mencukupi peserta didik memutuskan untuk menjawab dengan cara menebak mana pilihan jawaban yang benar.
4.	Menurut lebih baik mana penggunaan soal dengan media atau tidak dengan media?	Lebih suka dengan menggunakan media, lebih seru dan menarik daripada dengan ceramah serta lebih variatif. Terdapat juga siswa yang mengatakan sebagai berikut “ Mungkin dalam pembelajaran matematika lebih baik dilakukan pembelajaran selang-seling supaya tidak jenuh karena bosan” Peserta didik merasa tertarik dengan soal yang dikemas kedalam media yang menarik dan lebih antusias terhadap pembelajaran yang variatif dan berbeda.
5.	Apakah kamu lebih tertarik belajar ketika kita menggunakan strategi <i>Index Card Match</i> ?	Pembelajaran dengan <i>Index Card Match</i> dapat menarik minat siswa daripada biasanya. Peserta didik sangat antusias da bersemangat karena bisa bersaing, berlomba dengan teman atau kelompok lainnya untuk saling berebut jawaban yang benar.

Hasil dan Analisis Tes

Ketuntasan belajar peserta didik menurut petunjuk pelaksanaan kurikulum dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{21} \times 100 \% = 80,9\%$$

Peneliti memberikan tes berupa soal kepada peserta didik untuk mengetahui hasil ketuntasan belajar, selain itu juga bisa dilihat saat pembelajaran berlangsung. Sebesar 80,9% dari 21 siswa dapat menyelesaikan ketuntasan belajar klasikal, hal ini membuktikan bahwa Penerapan Pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Bangun datar memiliki pengaruh pada minat belajar peserta didik.

Jadi Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) diperoleh sebesar 80,9%. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar pada kurikulum, maka ketuntasan belajar peserta didik yang diajar dengan penerapan Pembelajaran dengan Metode *Index Card Match* pada pembelajaran Bangun Datar di Kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro termasuk kategori tuntas. Berikut penyajian data hasil jawaban peserta didik kategori tidak tuntas atau peserta didik yang masih kurang dalam minat belajar matematika.

Pembahasan

Dari uraian hasil deskripsi diatas maka dapat diketahui respon positif tertinggi sebesar 93% dan respon negatif terendah sebesar 7%. Respon peserta didik tertinggi ini dicapai dari peserta didik yang merasa lebih mudah memahami materi pelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Index Card Match*. Adapun aspek tertinggi yaitu 95,2% peserta didik bersemangat untuk belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan dan aspek terendah yaitu 57% sering tidak mendengarkan ketika sedang pembelajaran berlangsung. Dapat diketahui presentase rata-rata dari semua aspek yang diamati 93% merespon positif dan 7% merespon negatif. Hal ini dapat menunjukkan bahwa lebih dari 75% peserta didik kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro merespon positif terhadap Pembelajaran dengan Strategi *Index Card Match*.

Hasil ketuntasan belajar peserta didik dapat diketahui setelah pembelajaran berlangsung dan peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik. Berdasarkan tes hasil belajar dari 21 siswa diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 80,9%, terbukti bahwa Penerapan Pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Bangun datar memiliki pengaruh pada minat belajar peserta didik. Jadi Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) diperoleh sebesar 80,9%. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar pada kurikulum, maka ketuntasan belajar peserta didik yang diajar dengan penerapan Pembelajaran dengan Metode *Index Card Match* pada pembelajaran Bangun Datar di Kelas VII B SMP Islam Darussalam Kedungrejo Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro termasuk kategori tuntas.

Peneliti melakukan proses pengamatan saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas, Aspek yang menjadi fokus pengamatan peneliti adalah bagaimana siswa mengikuti pembelajaran matematika, apakah siswa terlihat tertarik mengikuti pembelajaran dengan antusias atau hanya sekedar mengikuti saja tanpa fokus dengan apa yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Islam Darussalam bahwasannya minat belajar matematikanya rendah terutama pada materi bangun datar. Untuk itu peneliti akan menerapkan strategi *index card match* untuk meningkatkan minat belajar matematika.

Penelitian ini dilakukan sebelum tes tertulis dan sesudah penerapan pembelajaran matematika dengan strategi *Index Card Match*, tahap awal yang dilakukan adalah wawancara. Untuk mempermudah dalam proses analisis data, wawancara dilakukan pada subjek 2 peserta didik untuk mengetahui minat belajar terhadap pelajaran matematika. wawancara tersebut dilakukan di SMP Islam Darussalam. Dari hasil wawancara bahwasanya satu peserta didik terlihat minat belajar matematika dan peserta didik yang satu terlihat kurangnya minat belajar matematika pada peserta didik SMP Islam Darussalam kelas VII-B. Wawancara ini dilakukan sebelum tes tertulis, tahap awal yang dilakukan adalah wawancara. Untuk mempermudah dalam proses analisis data, wawancara dilakukan pada subjek 2 peserta didik untuk mengetahui minat belajar terhadap pelajaran matematika. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan data bahwasanya sebenarnya ada siswa yang menyukai matematika karena pembelajaran matematika membuat tertantang dengan bisa menyelesaikan soal yang ada, sehingga dapat disimpulkan siswa yang tertarik dengan matematika mempunyai dorongan internal. Peran pendidik disini harus bisa menjaga minat siswa dengan memberikan pembelajaran yang

sangat menarik sehingga motivasi siswa tetap ada dan terus berkembang. Hasil wawancara yang lain mendapatkan adanya siswa yang kurang minat dalam pelajaran matematika, siswa mengutarakan bahwa “ matematika itu sulit, rumit, dan kepala saya pusing mengerjakannya”. Dari kutipan tersebut siswa mengalami kendala dengan rumitnya perhitungan dalam matematika sehingga diperlukan strategi khusus yang diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan minat siswa untuk terus belajar matematika.

Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah strategi active learning untuk siswa, yaitu dimana siswa di dorong penuh untuk selalu aktif dalam pembelajaran, sehingga dominasi guru di dalam kelas sedikit berkurang. Hasil dari penerapan *Index Card Match* pada pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan *Index Card Match* yang telah dilakukan peneliti memberikan siswa rasa tertarik dengan mereka ingin bersaing di dalam kelas baik dengan antar teman ataupun saat berkelompok, hal ini mendorong budaya kompetitif yang positif sehingga secara tidak langsung siswa mampu dan memiliki motivasi lebih dalam belajar matematika. Siswa tidak hanya ingin bersaing dengan kelompok lain akan tetapi dalam pembelajaran *Index Card Match* siswa terpacu dengan waktu yang diberikan sehingga berusaha keras menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pembelajaran matematika dengan *Index Card Match* juga menggunakan media yang membuat siswa senang dan pembelajaran menjadi lebih seru, perhatian siswa teralih kepada penggalian potensi diri masing-masing tidak lagi hanya mendengarkan guru saat menerangkan yang cenderung membosankan dan sulit untuk dipahami. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu mengenai penerapan *Index Card Match* diantaranya adalah penelitian dari (Roida, 2012) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* mengenai minat belajar siswa daripada tidak menggunakan strategi pembelajaran, kemudian hasil penelitian yang dilakukan juga pembelajaran matematika dengan strategi *Index Card Match* dapat merubah kebiasaan siswa dengan lebih baik, sehingga dari pengaruh yang diberikan terhadap minat siswa secara tidak langsung hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan pengujian yang lebih lanjut diketahui bahwa jika siswa mengalami peningkatan minat dalam pembelajaran maka secara bersamaan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, apabila minat siswa dalam belajar tinggi maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan strategi *Index Card Match* pada bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar matematika kelas VII SMP Islam Darussalam Dungmas Kedungrejo Sumberrejo Bojonegoro dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan meningkatnya minat belajar matematika peserta didik di kelas VII SMP Islam Darussalam Kedungrejo setelah diterapkannya strategi *index card match* dengan hasil tes diperoleh 80,9% dan hasil minat dari angket diperoleh 93%. Maka pelaksanaan Pembelajaran Strategi *Index Card Match* pada pembelajaran Bangun Datar di kelas VII efektif ditinjau dari minat peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung. (2017). *Penerapan Pembelajaran Aktif (Active Learning) dengan strategi index card match*.
- Best, J. W. (2006). *Research in education. USA: Pearson Education, Inc.*
- Cresswell, J. w. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research 4th ed. Massachusetts: pearson.*
- Dewiyani, S. (2015). Improving Students Soft Skills using Thinking Process Profile Based on Personality Types. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, pp 118-129.
- Giganti, P. (2007). Why Teach Problem Solving, Part I: The World Needs Good Problem Solvers!. *ComMuniCator*, 31(4), 15-16.
- Gulo. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo Anggota IKAPI.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rahardjo. (2012), *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gavamedia.

Siagian, Roida Eva Flora. 2012. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, vol. 2, no. 2, 122- 131.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Susanto, T. (1998) *Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zaini, H. (2013). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.