

Model Index Card Match Berbantuan Magic Box pada Pembelajaran Matematika Dasar

Riri Dwi Damayanti¹, Puput Wahyu Hidayat¹, Aldino¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: riridwidamayanti6@gmail.com

Kata kunci:

Index Card Match, Magic Box, motivasi belajar, hasil belajar, matematika.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model Index Card Match berbantuan media Magic Box di kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas V yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi guru, observasi siswa, angket motivasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek yang diukur. Aktivitas guru meningkat dari 73% (kategori baik) pada siklus I menjadi 88,40% (kategori sangat baik) pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 62,90% (kategori cukup) menjadi 85,10% (kategori baik). Motivasi siswa juga meningkat dari 67,70% (kategori baik) menjadi 86,90% (kategori sangat baik). Selain itu, hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata nilai 67,70 dengan ketuntasan 66,60% pada siklus I menjadi rata-rata nilai 82,50 dengan ketuntasan 92,50% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model Index Card Match berbantuan media Magic Box terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Keywords:

Index Card Match, Magic Box, Learning Motivation, Learning Outcomes, Mathematics.

Abstract

This study aims to improve students' motivation and mathematics learning outcomes through the implementation of the Index Card Match model assisted by Magic Box media in grade V at SDIT Andalusia Muara Bungo. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of two meetings with stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 27 fifth-grade students, comprising 14 boys and 13 girls. Data were collected through teacher observation, student observation, motivation questionnaires, and learning achievement tests. The findings revealed significant improvements in all measured aspects. Teacher activity increased from 73% (good category) in cycle I to 88.40% (very good category) in cycle II. Student activity rose from 62.90% (fair category) to 85.10% (good category). Student motivation also improved from 67.70% (good category) to 86.90% (very good category). Furthermore, students' learning outcomes increased from an average score of 67.70 with 66.60% mastery in cycle I to an average score of 82.50 with 92.50% mastery in cycle II. Therefore, the application of the Index Card Match model assisted by Magic Box media is proven effective in enhancing students' motivation and mathematics learning outcomes in elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa, termasuk keterampilan berpikir logis, kritis, dan sistematis yang tercermin dalam pembelajaran matematika [1]. Matematika bukan hanya sekadar pelajaran hitungan, melainkan juga sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, nalar, serta kreativitas siswa [2]. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika masih sering dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan oleh siswa sekolah dasar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu, masalah rendahnya motivasi belajar matematika juga ditemukan pada siswa di berbagai sekolah dasar swasta maupun negeri. Pada SDIT Andalusia Muara Bungo, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa cenderung enggan terlibat aktif dalam diskusi, kurang antusias menjawab pertanyaan, dan cepat merasa bosan ketika guru menyampaikan materi dengan metode konvensional. Rendahnya keterlibatan tersebut berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar, di mana sekitar sepertiga siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika. Fakta ini memperkuat urgensi perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Tantangan utama yang dihadapi guru dalam mengajar matematika di sekolah dasar adalah bagaimana menyajikan materi yang abstrak agar mudah dipahami dan menarik minat siswa. Metode ceramah atau latihan soal secara berulang tanpa variasi membuat siswa cepat kehilangan fokus. Selain itu, rendahnya penggunaan media pembelajaran inovatif juga menjadi faktor penyebab berkurangnya keterlibatan siswa. Guru sering kali menghadapi keterbatasan dalam menemukan strategi pembelajaran yang mampu memadukan aktivitas fisik, keterlibatan kognitif, dan suasana belajar menyenangkan secara bersamaan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan model pembelajaran aktif yang didukung media kreatif untuk menjawab tantangan tersebut.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif, khususnya tipe kooperatif, mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Fitri *et al.* [3] menemukan bahwa penggunaan model *Index Card Match (ICM)* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn melalui aktivitas *Index Card Match* yang membuat siswa aktif dan terlibat. Penelitian serupa oleh Islam *et al.* [4] menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Namun, sebagian besar penelitian masih terbatas pada penerapan model tanpa dukungan media inovatif yang dapat memaksimalkan suasana belajar.

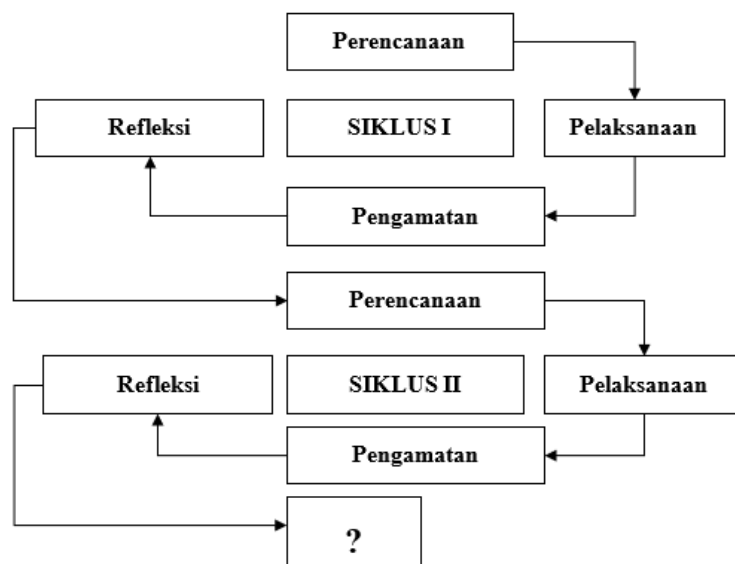
Di sisi lain, penelitian mengenai penggunaan media kreatif seperti *Magic Box* masih relatif jarang dikaitkan dengan model pembelajaran kooperatif. *Magic Box* berfungsi sebagai media permainan yang dapat memunculkan rasa penasaran, kegembiraan, serta interaksi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa studi awal menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa, namun belum banyak yang mengintegrasikan *Magic Box* dengan model *ICM* khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya *research gap*, yaitu kurangnya penelitian yang mengkaji efektivitas kombinasi model *Index Card Match* dengan media *Magic Box* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Penelitian ini hadir untuk melengkapi kekosongan tersebut dengan menguji penerapan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* pada pembelajaran matematika kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo. Dengan mengintegrasikan model kooperatif yang menekankan aktivitas siswa dan media kreatif yang menarik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa kombinasi strategi pembelajaran inovatif mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan model konvensional.

Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian tentang model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media kreatif sebagai strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Sementara itu, secara praktis penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam menyediakan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan, serta bagi peneliti lain sebagai rujukan untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai inovasi pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo pada mata pelajaran Matematika. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Index Card Match* berbantuan media *Magic Box*. PTK dipandang sesuai karena menekankan pada siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang hingga tercapai perbaikan yang diharapkan. Model penelitian tindakan yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan asumsi apabila hasil pada siklus pertama belum optimal maka dilakukan perbaikan pada siklus kedua [5].



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo. Siswa kelas V berjumlah 27 orang dengan rincian 17 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif karena berdasarkan observasi awal ditemukan masalah berupa rendahnya motivasi belajar serta banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika. Objek penelitian meliputi motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus melalui empat tahapan sesuai model PTK Kemmis & McTaggart, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan instrumen observasi, serta persiapan media *Magic Box* dan kartu *Index Card Match*; (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dengan menerapkan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*; (3) Observasi (*Observing*), peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas guru dan siswa serta mencatat perkembangan motivasi dan hasil belajar; dan (4) Refleksi (*Reflecting*), menganalisis hasil observasi untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil tes belajar matematika dengan menghitung rata-rata nilai siswa dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Aktivitas guru mencapai kategori sangat baik dengan persentase minimal 75%.
2. Aktivitas dan motivasi siswa mencapai kategori baik dengan persentase minimal 75%.
3. Hasil belajar matematika siswa meningkat, dengan minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70,00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, pengukuran motivasi belajar, serta tes hasil belajar matematika. Setiap data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui perkembangan dari siklus I ke siklus II. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada proses maupun hasil pembelajaran setelah diterapkan model *Index Card Match* berbantuan media *Magic Box*. Peningkatan terlihat dari semakin baiknya kualitas pelaksanaan pembelajaran

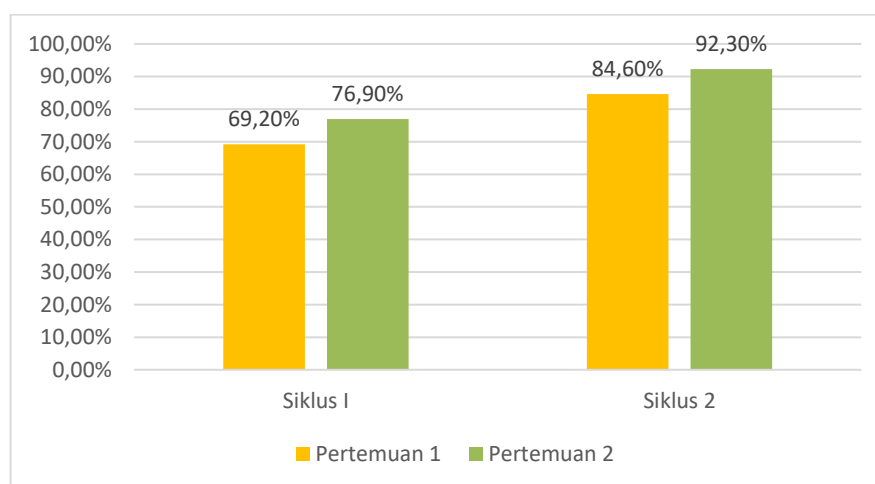
oleh guru, meningkatnya keterlibatan siswa, bertambahnya motivasi belajar siswa, hingga tingginya persentase ketuntasan hasil belajar matematika.

A. Hasil Observasi Guru

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru menunjukkan peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Rata-rata skor observasi guru pada siklus I mencapai 73% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,40% dengan kategori sangat baik. Rincian hasil observasi guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru

No	Kegiatan	Nilai Persentase		Nilai Rata-Rata	Kategori
		Pertemuan			
		I	II		
1	Siklus I	69,20%	76,90%	73%	Baik
2	Siklus II	84,60%	92,30%	88,40%	Sangat Baik



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru

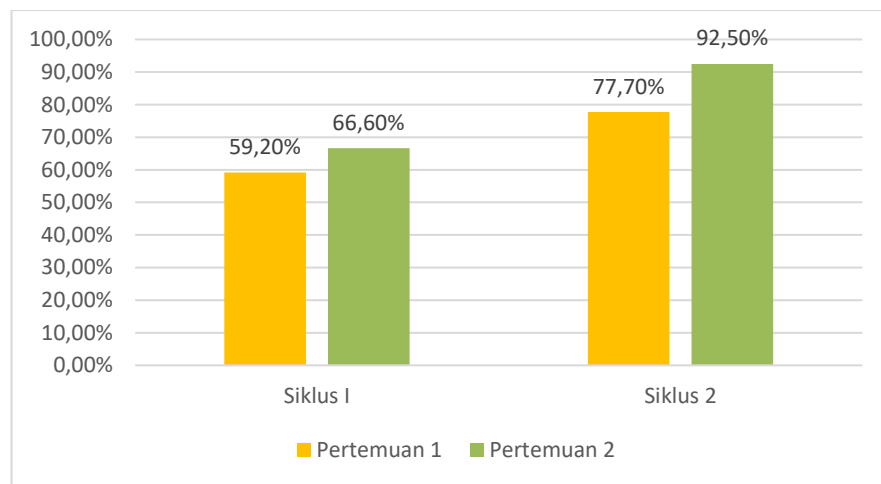
Berdasarkan tabel dan grafik, terlihat bahwa pada siklus I aktivitas guru berada pada kategori baik, meningkat dari 69,20% pada pertemuan pertama menjadi 76,90% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, aktivitas guru meningkat lebih lanjut menjadi 84,60% pada pertemuan pertama dan 92,30% pada pertemuan kedua, keduanya masuk kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan guru semakin konsisten dalam menerapkan langkah-langkah Model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*.

B. Hasil Observasi Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata skor aktivitas siswa mencapai 62,90% dengan kategori cukup, kemudian meningkat menjadi 85,10% dengan kategori baik pada siklus II. Rincian hasil observasi siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa

No	Kegiatan	Nilai Persentase		Nilai Rata-Rata	Kategori
		Pertemuan			
		I	II		
1	Siklus I	59,20%	66,60%	62,90%	Cukup
2	Siklus II	77,70%	92,50%	85,10%	Baik



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik

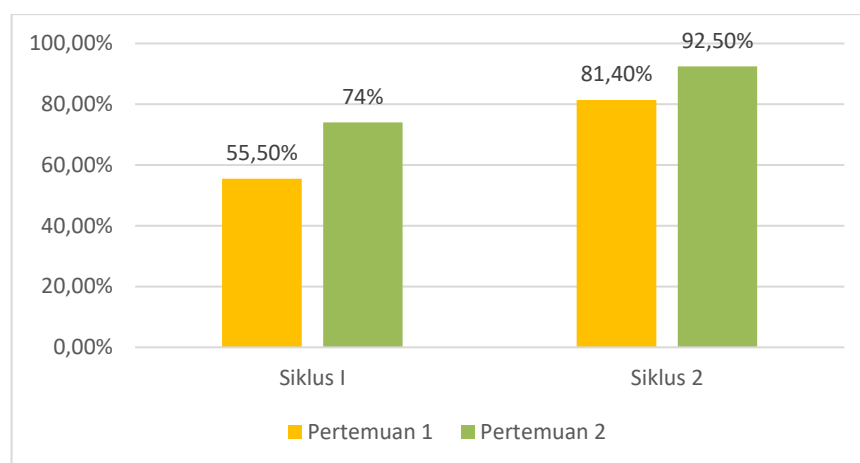
Pada siklus I, aktivitas siswa masih terbatas dengan skor 59,20% pada pertemuan pertama dan 66,60% pada pertemuan kedua, keduanya dalam kategori cukup. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 77,70% pada pertemuan pertama dan 92,50% pada pertemuan kedua, dengan kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menggambarkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*. Gambar 2 menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran pada siklus II, yang berarti penerapan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* mampu mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

C. Motivasi Siswa

Motivasi siswa dalam pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata skor motivasi siswa mencapai 67,70% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 86,90% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Rincian hasil motivasi siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Motivasi Siswa

No	Kegiatan	Nilai Persentase		Nilai Rata-Rata	Kategori
		Pertemuan			
		I	II		
1	Siklus I	55,50%	74%	67,70%	Baik
2	Siklus II	81,40%	92,50%	86,90%	Sangat Baik



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Motivasi Siswa

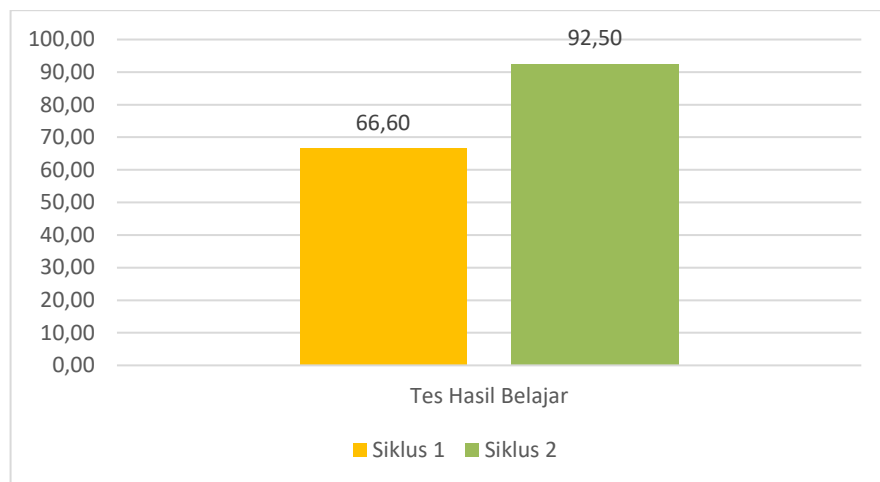
Pada siklus I, motivasi siswa masih terbatas dengan skor 55,50% pada pertemuan pertama dan 74,00% pada pertemuan kedua, keduanya dalam kategori baik. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 81,40% pada pertemuan pertama dan 92,50% pada pertemuan kedua, dengan kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menggambarkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box*. Gambar 3 memperlihatkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* mampu meningkatkan motivasi siswa, karena siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

D. Hasil Tes Belajar

Tes hasil belajar matematika siswa dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan dari segi jumlah siswa yang tuntas. Data lengkap dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tes Hasil Belajar Matematika Siswa

Pelaksanaan Tindakan	Ketuntasan		Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	18	9	66,60%	33,40%
Siklus II	25	2	92,50%	7,50%



Gambar 4. Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, pada siklus I terdapat 18 siswa (66,60%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (33,40%) belum tuntas. Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 67,7, yang termasuk kategori sedang. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 orang (90,90%) dan hanya tersisa 2 siswa (9,10%) yang belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 82,50, yang termasuk kategori tinggi.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo. Perubahan dari kategori sedang pada siklus I menuju kategori tinggi pada siklus II menjadi bukti bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Index Card Match* berbantuan media *Magic Box* secara konsisten mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo. Peningkatan ini dapat dilihat dari empat aspek utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi siswa, dan hasil belajar siswa yang keseluruhannya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pertama, dari aspek aktivitas guru, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan. Pada siklus I, aktivitas guru berada pada kategori baik dengan skor 73%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,40% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menggambarkan bahwa guru semakin terampil dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif melalui model *Index Card Match* yang dipadukan dengan *Magic Box*. Hal ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa [6] yang menyatakan bahwa model pembelajaran aktif seperti *Index Card Match* menuntut guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan terstruktur. Dengan demikian, keberhasilan guru dalam menguasai langkah-langkah pembelajaran berdampak langsung pada peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa.

Kedua, dari aspek aktivitas siswa, terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I (62,90%, kategori cukup) ke siklus II (85,10%, kategori baik). Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti mencari pasangan kartu, berdiskusi, maupun menjawab pertanyaan melalui bantuan media *Magic Box*. Keterlibatan siswa yang meningkat ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan media yang menarik dapat meminimalisasi kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi siswa. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa harus berinteraksi dengan lingkungan belajar untuk membangun pengetahuannya sendiri [7].

Ketiga, motivasi belajar siswa juga meningkat secara signifikan dari 67,70% (kategori baik) pada siklus I menjadi 86,90% (kategori sangat baik) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Magic Box* mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar matematika yang umumnya dianggap sulit dan membosankan. Hasil ini mendukung penelitian Khumasi *et al.* [8] yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, serta memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Peningkatan motivasi ini juga selaras dengan temuan penelitian Hardina [9] yang menyebutkan bahwa pembelajaran aktif berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa secara signifikan.

Keempat, hasil belajar siswa juga memperlihatkan peningkatan yang jelas. Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas hanya 66,60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92,50%. Rata-rata nilai kelas juga meningkat dari 67,70 (kategori sedang) pada siklus I menjadi 82,50 (kategori tinggi) pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* tidak hanya meningkatkan keaktifan dan motivasi, tetapi juga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih *et al.* [10], yang menyatakan bahwa model *Index Card Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari, mencocokkan, dan menguatkan konsep yang dipelajari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan erat antara aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi, dan hasil belajar. Guru yang konsisten menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang pada gilirannya berdampak pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media *Magic Box* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dan termotivasi. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) dalam proses belajar, di mana model *Index Card Match* dengan media *Magic Box* memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* tidak hanya relevan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, tetapi juga efektif dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, baik dari aspek proses maupun hasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDIT Andalusia Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Index Card Match* berbantuan media *Magic Box* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada aktivitas guru dari kategori baik (73%) pada siklus I menjadi sangat baik (88,40%) pada siklus II, aktivitas siswa dari kategori cukup (62,90%) pada siklus I menjadi baik (85,10%) pada siklus II, motivasi belajar siswa dari kategori baik (67,70%) pada siklus I menjadi sangat baik (86,90%) pada siklus II, serta hasil belajar siswa yang meningkat dari rata-rata nilai 67,70 dengan ketuntasan 66,60% pada siklus I menjadi rata-rata nilai 82,50 dengan ketuntasan 92,50% pada siklus II; dengan demikian, penggunaan model *Index Card Match* berbantuan media *Magic Box* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan media kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa seperti matematika. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji efektivitas model *Index Card Match* berbantuan *Magic Box* pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi tentang strategi pembelajaran inovatif di dunia pendidikan.

REFERENSI

- [1] Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53-64. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/3311>
- [2] Melati, L. A. S., Prihastari, E. B., & Restuningsih, A. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Soal HOTS Pecahan. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 482-494. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.376>
- [3] Fitri, D. M., Arihi, L. O. S., & Rusmin, L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 142-154. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v6i2.82>
- [4] Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- [5] Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

- [6] Khairunnisa, N. R. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran ICM (Index Card Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi di SDN 25 Teluk Pakedai. *Jurnal Manajemen, Akuntansi dan Pendidikan*, 480-486. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i3.89>
- [7] Mandar, Y., & Sihono, S. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>
- [8] Khumasi, K. K. N., Fadhilah, N., Putri, S. M., Hikmah, A. D. N., Nuraeni, E., & Winandika, G. (2025). Analisis Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 307-321. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1974>
- [9] Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 67-76. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i2.260>
- [10] Ningsih, W., Zainal, Z., & Ilmi, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SD Negeri 79 Pinrang. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 148-155. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/3148>