

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
SDN No. 102 INPRES BONTOKADATTO
KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

JUNARDI

10540 9129 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Agustus,2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 902

SURAT PERNYATAA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **JUNARDI**

NIM : 10540 9129 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match*
Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V
SDN No. 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten
Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

JUNARDI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 902

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **JUNARDI**

Stambuk : 10540 9129 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

JUNARDI

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Perjuangan hidup

bukan selalu menjadi milik orang yang lebih kuat dan lebih cepat.

Tetapi cepat atau lambat pemenangnya

adalah orang yang dapat memanfaatkan waktu

dan berpikir bahwa ia mampu

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan,
maka apabila kamu selesai (dari satu urusan) kerjakanlah
dengan sungguh-sungguh urusan lain dan hanya kepada Tuhanmulah
hendaknya kamu berharap. (Q.S Al-Anashrah :8)

Karya ini ku persembahkan,,,,,

Kepada Ayahandaku dan Ibundaku tercinta

sebagai wujud rasa hormat, kasih sayang dan kecintaanku kepadamu

Semoga karya ini dapat memberi senyum kebahagiaan atas pengorbanan,

ketulusan, keikhlasan cintamu dan menjadi awal untuk datangnya kesuksesan.

Aamiin.

ABSTRAK

Junardi. 2018. *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sukmawati dan Pembimbing II Hamdana Hadaming.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika, aktivitas siswa dalam pembelajaran, respon siswa dan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar. Desain penelitian yang digunakan adalah *the one group pretest-posttest*, yaitu suatu penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok perbandingan tetapi dilakukan tes awal. Subjek Penelitian adalah siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Hasil analisis menunjukkan bahwa: Skor rata-rata tes awal (*Pretest*) hasil belajar matematika siswa adalah 51,9 berada pada kategori Sangat Rendah. Sedangkan skor rata-rata tes akhir (*posttest*) hasil belajar matematika siswa adalah 74,44 berada pada kategori sedang. Besar peningkatan hasil belajar matematika siswa yang dihitung dengan Uji Gain sebesar 0,42 dengan kategori sedang. Rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa mencapai kriteria efektif, yaitu 71,38%. Angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan strategi *index card match* positif yakni 77,5%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* pada siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Index Card Match*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang karena-Nya kita hidup dan hanya kepada-Nya kita kembali. Dari-Nya segala sumber kekuatan dan inspirasi terindah dalam menapaki jalan hidup ini, Dialah yang memberikan begitu banyak nikmat khususnya kesehatan dan kesempatan sehingga proposal yang berjudul " *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN. No 102 Inprs Bontokadatto Kab.Takalar* " dapat penulis selesaikan. Shalawat dan taslim semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan yang baik bagi ummat manusia sampai akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya proposal ini dapat diselesaikan walaupun dalam wujud yang sederhana. Oleh karena itu ucapan terima kasih dan penghargaan yang istimewa dengan segenap cinta dan hormat penulis haturkan kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tuaku Ayahanda (Almarhum) Rama Jarre dan Ibunda tercinta Nira yang telah mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis. Semoga apa

yang beliau berikan kepada penulis bernilai kebaikan dan dapat menjadi penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Terima kasih penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah sangat membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya :

1. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Aliem Bahri. S.Pd.,M.Pd. Ketua jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Sukmawati, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Hamdana Hadaming, S.Pd.,M.Si. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama dibangku kuliah.
7. Bapak Nurhamsyah,S.Pd. Kepala Sekolah SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN No.102 Inpres Bontokadatto

8. Bapak/Ibu guru SDN No.102 Inpres Bontokadatto atas segala bantuan dan kebersamaannya dengan penulis selama melakukan penelitian
9. Teman-teman seperjuangan kelas PGSD D angkatan 2014 yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu, terimah kasih atas segala kekompakan, kerja sama, dan pengertiannya selama bersama-sama dalam masa perkuliahan.
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar GENERATIF 2014 yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu, terimah kasih atas segala kekompakan, kerja sama, dan pengertiannya selama bersama-sama dalam masa perkuliahan.
11. Keluarga besar UD Tri Jaya Karya Sampurna atas segala bantuan dan dukungannya secara moril maupun material kepada penulis.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis, dan tidak sempat disebutkan satu persatu namanya, selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan muat bila dicantumkan dan dituturkan dalam ruang yang terbatas ini, kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terimah kasih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya Hanya Allah Subuhana Wata'ala yang dapat memberikan imbalan yang setimpal. Sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga saran dan kritik tersebut menjadi motivasi kepada penulis untuk lebih tekun lagi

belajar.penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga aktivitas kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. *Amin.*

Makassar, Juni 2018

Junardi,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Teori-teori Pendukung dan Hasil Penelitian yang Relevan	8
1. Pembelajaran Matematika	10
2. Hakikat Belajar	10
3. Hasil Belajar	11

4. Strategi Pembelajaran	13
5. Strategi Index Card Match dalam Pembelajaran	14
6. Hasil Penelitian yang Relevan	19
B. Kerangka Pikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel	25
C. Definisi Operasional Variabel	26
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisi Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	48
A. Simpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi penelitian	26
3.2 Hasil Uji Validasi Soal Siswa Kelas V SDN 16 Sayowang Kabupaten Takalar	28
3.3 Validasi Butir Soal Siswa Kelas V SDN 16 Sayowang Kabupaten Takalar	28
3.4 Standar ketuntasan hasil belajar matematika	32
3.5 Kriteria ketuntasan hasil belajar	33
3.6 Kategori tingkat N gain	34
4.1 Hasil Pengelolaan Data Hasil Belajar Matematika Secara Umum Siswa Kelas V SDN No. 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar	35
4.2 Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	36
4.3 Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	37
4.4 Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Setelah di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	38
4.5 Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Setelah di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	40

4.6	Frekuensi dan Presentase Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Berdasarkan Rentang Gain	40
4.7	Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar	41
4.8	Hasil Respon Siswa Terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
4.1 Grafik Skor Hasil Belajar Mate matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	37
4.2 Grafik Skor Hasil Belajar Mate matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi <i>Index Card Match</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

JUDUL LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Perangkat Pembelajaran	53
LAMPIRAN B : Kisi-Kisi Soal	85
LAMPIRAN C : Instrumen Penelitian	86
LAMPIRAN D : Analisis Validitas dan Realibilitas	98
LAMPIRAN E : Data Hasil Penelitian	103
LAMPIRAN F : Dokumentasi dan Daftar Hadir Siswa	109
LAMPIRAN G : Persuratan	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini dikarenakan matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan penalaran dan pola pikir manusia. Peran matematika sangat penting di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diharapkan dengan matematika seseorang dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pendidikan berlangsung dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan dapat beradaptasi secara baik dalam kehidupan masyarakat. Pentingnya peranan pendidikan ini terlihat jelas dalam rumusan tujuan pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk proses belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam proses pendidikan sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami siswa (Trianto,2009:2).

Masalah utama dalam pembelajaran dan pengajaran pada pendidikan formal dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap termasuk dalam proses pembelajaran matematika. Terbukti dengan masih rendahnya daya serap siswa yang tergambar melalui prestasi belajar yang diperoleh sebagai indikator mutu pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian matematika di Indonesia tahun 2016 di tingkat Satuan Pendidikan yang berbeda, rata-rata nilai yang diperoleh sebanyak 48,24-59,17, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari informasi tersebut, menunjukkan bahwa belum ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Hal ini tampak bahwa hasil belajar yang senantiasa masih sangat memprihatinkan karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik berkembang secara mandiri melalui proses berfikir. Trianto (2009:5). Hal lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah adanya metode atau strategi pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, misalnya metode atau strategi pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, tidak adanya penggunaan suatu

alat bantu dalam proses pembelajaran, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar.

Berdasarkan observasi di SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Tahun Ajaran 2017/2018 diperoleh informasi bahwa kurang siswa tertarik untuk belajar matematika hanya sebagian kecil yang melibatkan diri secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung antara lain: mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, mengerjakan soal di papan tulis, berdiskusi dan melakukan suatu kegiatan, kurang terjalin kerja sama antara yang satu dengan yang lainnya hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar Matematika sekitar 60% yaitu 18 siswa dari 30 siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Observasi lebih lanjut diketahui bahwa penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, pemberian pertanyaan tidak secara menyeluruh, guru kurang mengaktifkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga guru pada umumnya hanya mengajar dengan metode penugasan dan ceramah saja. Dengan metode ceramah, seorang guru hanya berperan mentransfer ilmu yang dimilikinya tanpa mempertimbangkan aspek kesiapan akibatnya bersifat pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat informasi sepenuhnya dari guru saja, tidak terjadi komunikasi dua arah antara guru dan salah satunya dikarenakan merasa segan untuk bertanya kepada guru.

Kondisi seperti itu, tentunya perlu diadakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang ditempuh, yakni guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi yang

tepat, bervariasi dan disukai oleh siswa. Selain itu, guru juga harus lebih kreatif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan lebih menarik perhatian siswa. Karena strategi pembelajaran merupakan modal bagi guru di lapangan, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran yang dirancang hendaknya membuat siswa aktif secara fisik dan mental. Untuk itu, hendaknya guru memilih strategi belajar yang memungkinkan anak mendengar, melihat, bertanya, berdiskusi, dan melakukan suatu kegiatan, sehingga proses pembelajaran menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Strategi pembelajaran yang dianggap tepat untuk menerapkan kondisi di atas salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif *index card match*. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga dapat meningkatkan keaktifan, terutama pada kelompok kecil, karena yang pandai bertanggung jawab terhadap yang kurang paham. Dengan demikian yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan yang kurang paham dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehingga keduanya terjalin kerja sama dan saling membantu. Suyitno (Prawira,dkk ,2014).

Indeks card match merupakan pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Aliva Sophyani dan Dhian Kristiana pada tahun 2014 dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Kelas V SDN 2 Nambangrejo setelah diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Indeks card match* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 79,44. Aliva sophyani dan Dhian kristiana (2014;5)

Jadi, dari beberapa diuraikan diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan Strategi pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar** “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* ?
3. Bagaimana respon siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran matematika ?
4. Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*
3. Untuk mengetahui respon siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran matematika
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Sebagai acuan dalam penerapan strategi dan model pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa.
 - b. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Dapat melatih diri agar terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan semangat kerja sama.

a. Bagi guru

Menjadikan salah satu alternatif program pembelajaran bagi para pendidik.

b. Bagi sekolah

Sebagai upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai latihan bagi penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-teori Pendukung dan Hasil Penelitian yang Relevan

1. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathenein* artinya berfikir atau belajar. Matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan system, struktur dan alat. Pembelajaran matematika di rancang dengan tujuan guru harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika dengan menciptakan suasana lingkungan yang melibatkan partisipasi aktif siswa di dalamnya. Ismail dkk (Hamzah dan Muhlisrarini 2014:48)

Menurut Hamzah (Ningsih,dkk 2014:3) matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika, dan intuisi dan kontruksi, generalitas, dan individualitas serta mempunyai cabang ilmu lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis.

Menurut Suhito (Shopyani 2013: 3), “belajar matematika tidak sekedar *learning to know*, melainkan harus ditingkatkan menjadi *learning to do*, *learning to be*, hingga *learning to live together*”. Tidak dipungkiri lagi bahwa matematika banyak memiliki kegunaan dan kegunaan matematika tidak hanya tertuju pada peningkatan kemampuan perhitungan campuran kuantitatif saja tetapi juga untuk penataan cara berfikir, khususnya dalam pembentukan kemampuan analisis, membuat sintesis dan evaluasi hingga mampu memecahkan masalah.

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha seorang guru untuk membelajarinya (mengarahkan interaksi dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan diharapkan. Dari makna tersebut sudah jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan. Trianto (2009:17)

Menurut Freudhental (Sundayana 2016:24) pembelajaran matematika merupakan upaya untuk meningkatkan daya nalar peserta didik, meningkatkan kecerdasan peserta didik, dan mengubah sikap positifnya. Umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh pengerjaan soal, serta meminta mengerjakan soal yang sejenis soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menekankan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numeric dalam *kehidupan* sehari-hari. pembelajaran matematika merupakan upaya atau cara yang dilakukan untuk membantu dalam

mengembangkan konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi antara guru dan siswa, proses pembelajaran matematika bertugas mematematisasikan lingkungan sekitar. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses dimana siswa yang di arahkan dan dilatih untuk menemukan sesuatu secara mandiri.

2. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan mental yang tidak dapat diamati dari luar. Apa yang terjadi dalam diri seseorang tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang tersebut. Hasil belajar hanya bisa diamati, jika seseorang telah menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar. Karenanya, berdasarkan perilaku yang ditampilkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang telah belajar.

Belajar merupakan suatu proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu (1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah di pahami, (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi belajar berarti sesuatu yang benar-benar belum diketahui tetapi keterkaitam antara pengetahuan yang ada dengan pengetahuan baru. Trianto (Anthony Robbins.2009;16). Sedangkan menurut Syah (2011:68) belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Belajar didefinisikan dalam tiga macam rumusan, yaitu rumusan kuantitatif, institusional, rumusan kualitati.Syah (Biggs ,2011:67).

- a. Secara kuantitatif, belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa.
- b. Secara institusional, belajar dipandang sebagai proses validasi terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dengan proses mengajar. Ukurannya ialah, semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.
- c. Secara kualitatif, belajar ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa.

Beberapa pendapat di atas mengenai belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar, sumber belajar dapat berupa buku, guru atau sesama teman.

3. Hasil Belajar

Bloom et al (Kurniawan,2014:11). mengelompokkan hasil belajar itu menjadi menjadi tiga bagian yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik

- 1) Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ranah ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) aplikasi, d) analisis, e) evaluasi dan f) kreativitas.

2) Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi.

3) Hasil belajar Psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara rileks hingga kompleks yang terbimbing hingga gerak kreatifitas.

Purwanto (2011: 48) mengemukakan bahwa dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Purwanto (2011:44).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini merupakan tolak ukur seberapa jauh siswa memahami materi yang telah di ajarkan. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya dalam kegiatan belajar.

4. Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a pacticular educational goal*. J.R.david (Sanjaya 2009:126). Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Kemp (Sanjaya 2009:126) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dick dan carey (Sanjaya 2009:126) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama sama untuk menimbulkan hasil belajar pada .

Berdasarkan hasil studi Gulo (Kurniawan 2014:160) atas sejumlah pengertian strategi berdasarkan asal usul kata, awal penggunaannya, serta pengertian strategi pembelajaran dari beberapa ahli, ia menyimpulkan bahwa ;

- 1) Strategi belajar mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan tujuan pengajaran dapat tercapai secara efektif.
- 2) Cara-cara membawakan pengajaran itu merupakan pola dan urutan umum perbuatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Pola dan urutan perbuatan guru-murid merupakan suatu kerangka umum kegiatan belajar mengajar yang tersusun dalam suatu rangkaian bertahap menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Kurniawan (2014:175) terdapat beberapa factor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan strategi pembelajaran (langkah-langkah, metode, media dan peralatan yang akan digunakan). Diantaranya yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sifat materi yang akan dipelajari, karakteristik siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, alokasi waktu yang tersedia dan waktu pelaksanaan pembelajaran, serta kebijakan pendidikan tentang proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pandangan tentang strategi pembelajaran diatas, selanjutnya dikemukakan pengertian baru tentang strategi pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar.

5. Strategi *Index Card Match* dalam Pembelajaran

Satu hal yang sangat penting dalam upaya menerapkan strategi pembelajaran aktif *index card match* di dalam kelas adalah merubah paradigma

teacher centered (peran guru) yang biasanya sebagai pusat atau menjadikan siswa sebagai *students centered* (berpusat pada siswa), artinya siswa mengambil alih tanggung jawab dalam proses pembelajaran, guru mengontrol berbagai kegiatan dalam proses belajar tersebut.

Menurut Sanjaya (Musfira 2012:5) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif *index card match* dapat diartikan sebagai pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Zaini,dkk (Ningsih,dkk 2014:5) *index card match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bias diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topic yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Sedangkan menurut Silberman (Ningsih,dkk 2014:5) strategi pembelajaran *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau materi pelajaran. Teknik *index card match* melibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati proses pembelajaran karena cara ini dikemas seperti sebuah permainan.

Berdasarkan pengembangan Curran (Huda 2016:251) ada beberapa persiapan yang dilakukan guru dalam penerapan strategi *Indeks card match* yaitu :

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi yang berhasil dan sanksi bagi yang gagal (disini, guru dapat membuat aturan bersama-sama dengan).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Faturrohman (2016:196) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran strategi

Indeks card match sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadapan hadapan.
- 3) Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batas maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B, jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing

guru meminta melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.

- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis, yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan yang kepasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Silberman (Wahyuni 2013:26) meyakini bahwa salah satu cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kegiatan belajar aktif adalah dengan membagi kelas menjadi pasangan-pasangan dan membentuk kemitraan belajar. Langkah-langkah pembelajaran *index card match* (ICM) adalah : 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas, 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi 2 bagian yang sama, 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi pertanyaan, 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat, 5) Kocoklah kartu pertanyaan dan kartu jawaban terpisah, hal ini dilakukan agar tidak terdapat pasangan yang sama-sama pintar, 6) Beri setiap siswa satu kertas, jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan separuh siswa akan mendapatkan soal dan setengah yang lain akan mendapatkan jawaban, 7) Minta siswa untuk menentukan pasangan mereka dengan mencocokkan nomor kartu yang mereka

dapatkan. Misalnya siswa yang mendapatkan kartu pasangan nomor 1 akan berpasangan dengan siswa yang mendapatkan kartu jawaban nomor 1 pula, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. 8) Pasangan kelompok akan diacak untuk membecakan dan menjawab pertanyaan secara terperinci. 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan membuat kesimpulan.

Faturrohman (2016:197) Kelebihan strategi *Indeks card match* antara lain :

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar , baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
- 3) Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar .
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan menghargai waktu untuk belajar.

Faturrohman (2016:197) Kekurangan strategi *Indeks card match* adalah :

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak yang akan malu berpasangan dengan lawan.
- 3) Menggunakan startegi *index card match* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Indeks card match* merupakan pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi

baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Strategi ini efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa, kedisiplinan, dan keberanian siswa sehingga dalam penerapannya guru harus mempersiapkan dengan baik agar tidak banyak waktu yang terbuang dalam proses pembelajaran.

6. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Adapun penelitian tersebut sebagai berikut :

Shopyani dan Kristiana (2013) penerapan strategi pembelajaran *index card match* terhadap aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Nembangrejo Sukorejo Ponorogo semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil penelitian penerapan strategi *index card match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 2 Nembangrejo yaitu pada siklus I terdapat satu aspek yang berada pada kriteria cukup baik dan pada siklus II semua aspek sudah memenuhi kriteria baik dan prestasi belajar siswa terdapat ketuntasan secara klasikal pada siklus I yaitu 66,67 % kemudian pada siklus II menjadi 83,33 %. Rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 70,56 dan pada siklus II menjadi 79,44.

Ningsih, dkk (2014) berdasarkan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *index card match (ICM)* pada pembelajaran Matematika siswa kelas VII MTs Negeri Lubuk Linggau tahun pelajaran 2014/2015. Hasil belajar

Matematika siswa kelas VII Negeri Lubuklinggau tahun pelajaran 2014/2015 setelah penerapan strategi *index card match* secara signifikan sudah tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,06 dan presentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 83,3 %.

Wahyuni (2013) pengaruh penggunaan strategi *index card match (ICM)* dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah menengah pertama islam terpadu Bangkinang. Hasil pengolahan data diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,333$ berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1% dengan $df = N_x + N_y - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$. Dalam tabel tidak terdapat $df = 78$, maka dari itu digunakan df yang mendekati 78 yaitu $df = 80$. Dengan df diperoleh dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan 1% sebesar 1,99 dan 2,64. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga terdapat pengaruh penggunaan strategi ICM dalam model pembelajaran langsung terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa dibandingkan siswa yang hanya belajar dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *index card match (ICM)* dalam model pembelajaran langsung yaitu meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah dikemukakan di atas, tentang penerapan strategi pembelajaran *index card match* maka dapat dijelaskan perbedaan dengan penelitian yang penulis laksanakan yaitu penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dengan sampel satu kelas yang dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar siswa kelas V untuk mengetahui hasil belajar, aktivitas siswa, respon siswa dan peningkatan hasil belajar matematika.

Pada penelitian pertama jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V. Pada penelitian kedua dan ketiga dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah pertama atau sederajat. Jadi dari uraian tersebut diatas maka saya terinspirasi melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar.

B. Kerangka Pikir

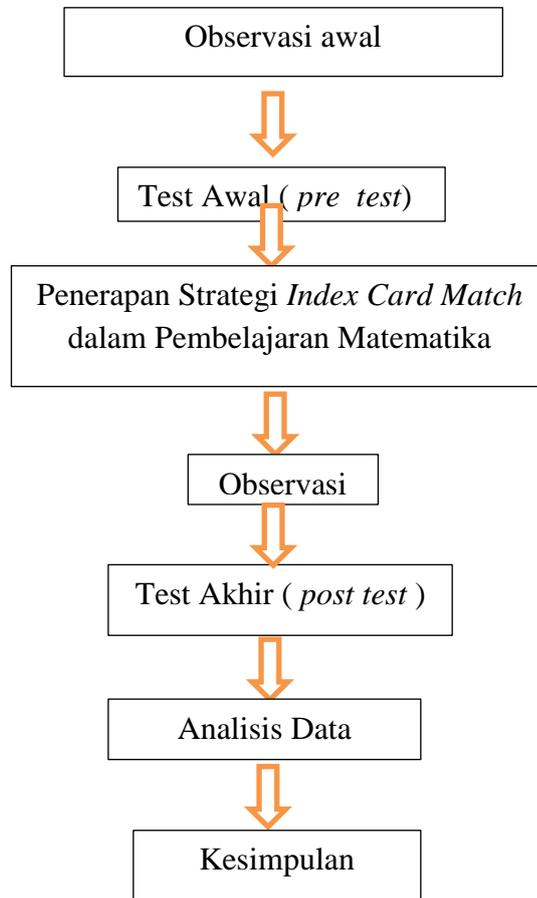
Bertolak dari latar belakang dan kajian pustaka, berikut ini akan dikemukakan kerangka berpikir yang menjadi dasar pengajuan hipotesis penelitian. Pembelajaran matematika siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Karena keabstrakan materi tersebut, realita yang terjadi sekarang ini, banyak siswa yang tidak memahami konsep, cepat melupakan apa yang telah diajarkan dan tidak mampu mengaplikasikannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemberian kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan belajar. Dengan melibatkan siswa yang mampu mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Maka, salah satu strategi yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar matematika yaitu melalui startegi *Index card match*.

Strategi pembelajaran *Index card match* merupakan sebuah strategi pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran *index card match* sebagai strategi alternatif yang dapat memahami karakteristik siswa yang berbeda-beda. Melalui strategi pembelajaran *index card*

match proses pembelajaran pun tidak terlalu didominasi oleh guru, akan tetapi siswa yang dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Strategi pembelajaran *Index card match* yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan kartu pasangan, guru menciptakan pembelajaran yang optimal dengan melibatkan seluruh siswa sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Melalui strategi pembelajaran *index card match* pada penelitian terdahulu menunjukkan adanya keberhasilan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti juga akan melakukan penelitian dengan penerapan strategi *index card match* agar dapat mengetahui pengaruh dan seberapa besar peranan strategi tersebut terhadap hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas, selanjutnya di kembangkan suatu bentuk pengajaran sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

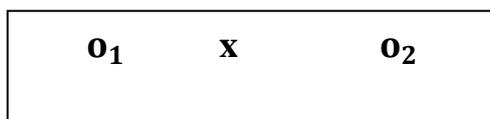
A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimen* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Sugiyono (2016:74)

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *the one group pretest- posttest design* yang dimodifikasi sebagai berikut :



(Sugiyono, 2016:74)

Keterangan :

O₁ = Pengukuran sebelum diberi perlakuan (penerapan strategi *index card match*)/ *pre test*.

O_2 = Pengukuran sesudah diberi perlakuan (penerapan strategi *index card match*)/*post-test*

X = Perlakuan (penerapan strategi *index card match*

3. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (Dependen) dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika menggunakan strategi *index card match*.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (Independen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab.Takalar tahun ajaran 2017/2018.

B. . Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono, (2016:80). Subjek populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab.Takalar tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 3.1 Populasi seluruh siswa siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab.Takalar tahun ajaran 2017/2018.

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
V	14	16	30

Sumber : SDN No 102 Inpres Bontokadatto

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono, (2016:81). Dalam penelitian ini, teknik sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab.Takalar yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan pada tahun ajaran 2017/2018.

C. Definisi Operasional Variabel

Secara operasional, variabel yang digunakan dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Strategi *Indeks card match* merupakan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya atau materi baru dengan memberi tugas kepada untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sebagai bekal pengetahuan.
2. Hasil Belajar adalah penguasaan materi yang diperoleh dalam mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan dalam skor setelah mengikuti tes hasil belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar, lembar observasi dan angket respon siswa

1. Tes

Tes yang digunakan sebagai pengumpul data variabel hasil belajar Matematika dengan ranah kognitif. Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah *multiple choice test* (pilihan ganda) yang terdiri dari 15 item soal yang selanjutnya diuji cobakan untuk melihat validitas dan reliabilitasnya. Pemberian skor pada uji coba instrumen adalah skor satu untuk tiap jawaban yang benar dan nol untuk jawaban yang salah.

1) Uji Coba Instrument Tes

Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji validitas dan reabilitas item. Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas butir item adalah dengan menggunakan analisis korelasi *point biserial*.

$$r_{pbis} = \frac{M_i - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto. 2013:326)

Dengan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi biseral

M_i = Mean skor dari subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes.

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh responden)

S_t = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

$$q = 1 - p$$

Hasil perhitungan dengan korelasi *point biserial* dapat dikonsultasikan ke tabel r hasil *product moment* dengan menetapkan taraf signifikan 5%, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur dikatakan valid.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validasi Soal Siswa Kelas V SDN 16 Sayawang Kabupaten Takalar

<i>Butir soal</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<i>r tabel</i>	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43
<i>r hitung</i>	0,51	0,48	0,48	0,55	0,52	-0,2	0,66	0,59	0,62	0,49	0,34
	valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid
<i>Butir soal</i>	12	13	14	15							
<i>r tabel</i>	0,43	0,43	0,43	0,43							
<i>r hitung</i>	0,63	0,02	0,53	0,72							
	valid	tdk valid	valid	Valid							

Berdasarkan tabel 3.1 menunjukkan bahwa uji validasi soal yang dilakukan dengan jumlah responden $N = 21$ didapat $r_{tabel} = 0,43$, jadi item yang dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,43$ (r_{hitung} lebih besar dari 0,43). Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.2 Validasi Butir Soal Siswa Kelas V SDN 16 Sayawang Kabupaten Takalar

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	1.2.3.4.5.7.8.9.10.12.14.15	12
2.	Tidak Valid	6,11,13	3

Berdasarkan tabel 3,2 menunjukkan bahwa dalam penelitian validasi validasi soal diperoleh 12 butir soal yang dinyatakan valid dan 3 butir soal yang dinyatakan tidak valid digunakan sebagai soal tes hasil belajar sebelum

(*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan strategi pembelajaran *index card match* pada siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar

2) Reliabilitas

Untuk menghitung reliabilitas tes hasil belajar Matematika digunakan rumus Kuder Richardson - 20 (KR-20) sebagai berikut :

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

(Sugiono, 2016:132)

Dengan :

r_1 = Reliabilitas menggunakan persamaan KR-20

p = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = proporsi peserta tes menjawab salah ($q = 1-p_i$)

$\sum pq$ = jumlah perkalian antara p dan q

S_t^2 = Varians Total

Item yang memiliki kriteria valid dan mempunyai koefesien reliabilitas tes yang tinggi digunakan untuk tes hasil belajar matematika kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar.

Bedasarkan hasil validasi soal tes, berikut ini adalah perhitungan koefisien reliabilitas tes yaitu 0,685. Jadi, pengujian validitas dikonsultasikan dengan harga r *product moment* pada tabel, Jika $r_{11hitung} < r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan dinyatakan tidak reliabel. Tetapi hasil di atas menunjukkan bahwa $r_{11hitung}$ (0,685) > r_{tabel} (0,438), maka tes instrumen yang di uji cobakan dinyatakan reliabel.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti, observasi dilaksanakan bersama dengan proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan strategi *index card match*.

Aktivitas yang diamati yaitu :

- 1) Siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran
- 2) Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
- 3) Siswa bertanya pada saat proses pembelajaran
- 4) Siswa antusias belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*.
- 5) Siswa mengerjakan soal yang diberikan.
- 6) Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran.

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan lembar instrumen yang digunakan untuk mengetahui pendapat siswa selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dan angket. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

1. Tes hasil Belajar Matematika

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *tretmen*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *index card match*.

b. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *index card match*.dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah diberikan *treatment*, selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui hasil belajar Matematika setelah diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati aktifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika melalui lembar observasi.

3. Angket respon siswa

Angket respon digunakan untuk menjawab pernyataan mengenai respon siswa terhadap pembelajaran. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini di analisis dengan menggunakan analisis statistic deskriptif, aktivitas belajar siswa dan respon siswa serta uji gain.

1. Analisis data hasil belajar siswa

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar matematika di SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar yaitu

Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

No	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	Kurang dari 60	Sangat Rendah
2.	60 – 69	Rendah
3.	70 – 79	Sedang
4.	80 – 89	Tinggi
5.	90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Sudjana (2012:118)

Dalam menganalisis data khususnya untuk mengklasifikasikan ketuntasan hasil belajar digunakan standar penilaian yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kriteria Ketuntasan
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Sumber : SDN No 102 Inpres Bontokadatto, 2017

Kriteria ketuntasan hasil belajar matematika siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 70, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Presentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa dengan skor} \geq 70}{\text{banyaknya siswa}} \times 100\%$$

2. Analisis aktivitas belajar siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Persentase pengamatan aktivitas siswa yaitu:

$$P = \frac{\text{Frekuensi setiap aspek pengamatan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Aktivitas siswa dikatakan berhasil jika minimal 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas yang bersifat fisik maupun mental

3. Respon siswa

Data tentang respon siswa yang diperoleh melalui angket dan analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Persentase dari setiap respon siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah respon siswa tiap aspek yang muncul}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Respon siswa dikatakan efektif jika rata-rata jawaban siswa terhadap pernyataan aspek positif diperoleh persentase $\geq 70\%$.

Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji peningkatan hasil belajar (uji N-Gain). Peningkatan hasil belajar matematika siswa dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (N-Gain) sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Dengan:

S_{maks} = Skor maksimum yang mungkin didapat siswa.

S_{post} = Skor *Pretest*.

S_{pre} = Skor *Posttest*.

Tabel 3.4 Kategori Tingkat N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Meltzer (Nasir, 2013: 34)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika *Pretest* dan *Posttest*

Berikut ini dikemukakan hasil analisis pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto kab Takalar tahun ajaran 2017/2018 yang diajar dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*

Tabel 4.1 Hasil Pengelolaan Data Hasil Belajar Matematika Secara Umum Siswa Kelas V SDN No. 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar

Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	10	12
Skor terendah	2	5
Skor ideal	12	12
Median	6	8,5
Modus	6	9
Standar Deviasi	2,17	1,85
Skor rata-rata	6,3	8,7

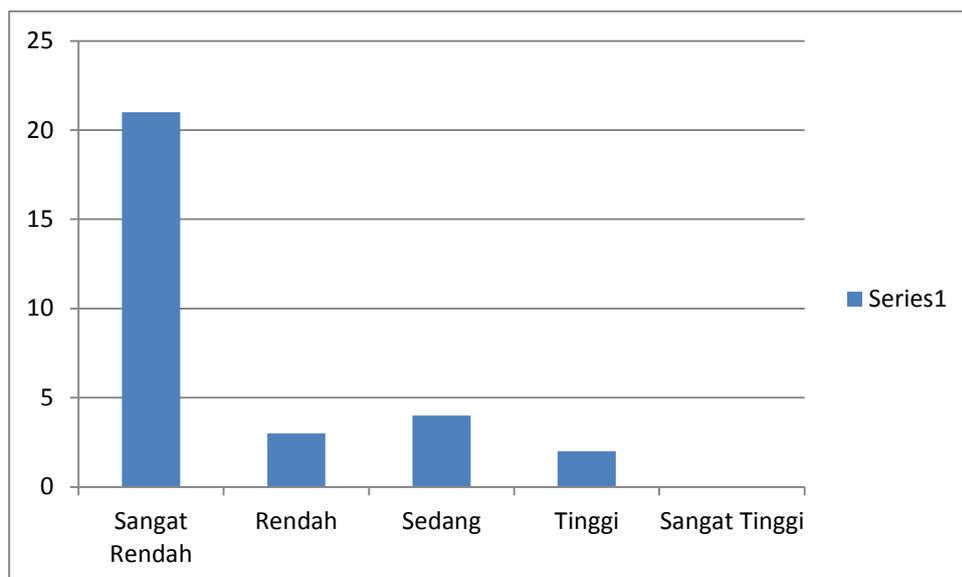
Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika sebelum diajar dengan strategi *indx card match (pretest)* pada sifat-sifat bangun, skor tertinggi diperoleh siswa adalah 10 dan skor terendahnya adalah 2, median diperoleh 6, modus diperoleh 6, standar deviasi atau simpangan baku diperoleh 2,17 dan standar rata-rata diperoleh 6,3. Sedangkan hasil belajar matematika setelah diajar dengan strategi *index card match (posttest)* skor tertinggi diperoleh siswa adalah 12 dan skor terendahnya adalah 5, median diperoleh 8,5, modus diperoleh 9, standar deviasi atau simpangan baku diperoleh 1,85 dan standar rata-

rata diperoleh 8,7. Berikut adalah hasil belajar matematika sebelum di ajar dengan menggunakan srategi *index card match* siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Mate matika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang dari 60	Sangat Rendah	21	70
60 – 69	Rendah	3	10
70 – 79	Sedang	4	13,33
80 – 89	Tinggi	2	6.67
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan kurang dari 60 siswa dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 21 dan presentase 70, 60 – 69 siswa berada dalam kategori rendah dengan frekuensi 3 dan presentase 10, 70 – 79 siswa berada dalam kategori sedang dengan frekuensi 13,33 dan presentase 6,67, 80 – 89 siswa berada dalam kategori tinggi dengan frekuensi 2 dan presentase 6,67, dan 90 -100 siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika sebelum di ajar dengan menggunakan strategi *index card match* pada kategori sangat rendah. Berikut adalah grafik hasil belajar hasil belajar mate matika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar sebelum di ajar dengan strategi *index card match*



Gambar. 4.1 Grafik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa 21 siswa berada pada kategori sangat rendah, 3 siswa berada pada kategori rendah, 4 siswa berada pada kategori sedang, dan 2 siswa berada pada kategori tinggi. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar matematika sebelum di ajar dengan menggunakan strategi *index card match (pretest)* siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar ditunjukkan pada tabel berikut:.

Tabel 4.3 Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
< 70	Tidak Tuntas	24	80
≥ 70	Tuntas	6	20
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar, terdapat 24 siswa berada dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 80 dan 6 siswa berada dalam kategori

tuntas dengan persentase 20. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika secara klasikal belum tercapai.

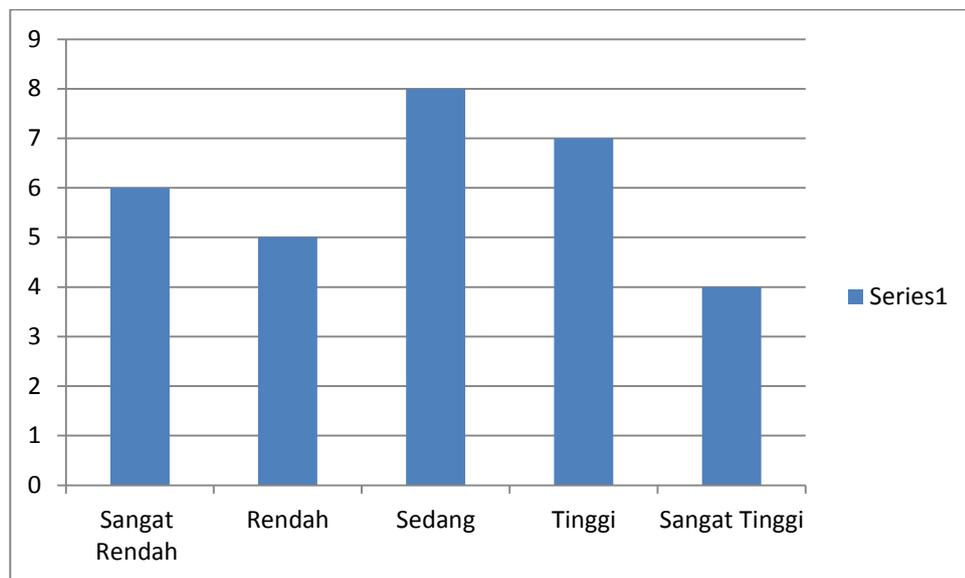
Berdasarkan hasil belajar matematika setelah di ajar dengan menggunakan strategi *index card match (posttest)* siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Setelah di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang dari 60	Sangat Rendah	6	20
60 – 69	Rendah	5	16,67
70 – 79	Sedang	8	26,67
80 – 89	Tinggi	7	23,33
90 – 100	Sangat Tinggi	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan kurang dari 60 siswa dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 6 dan presentase 20, 60 – 69 siswa berada dalam kategori rendah dengan frekuensi 5 dan presentase 16,67, 70 – 79 siswa berada dalam kategori sedang dengan frekuensi 8 dan presentase 26,67, 80 – 89 siswa berada dalam kategori tinggi dengan frekuensi 7 dan presentase 23,33, dan 90 -100 siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 4 dengan presentase 13,33. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar setelah di ajar dengan menggunakan strategi *index card match* diperoleh hasil 74,44 (terdapat pada lampiran E.1) yaitu dapat dikategorikan sedang, sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar matematika sebelum penerapan strategi *index card match (pretest)* adalah 51,92 dan setelah penerapan

strategi *index card match (posttest)* rata-rata hasil belajar matematika adalah 74,44 sehingga dengan menggunakan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar. Berikut adalah grafik hasil belajar hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar setelah diajar dengan strategi *index card match*



Gambar 4.2 Grafik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Sebelum di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan bahwa 6 siswa berada pada kategori sangat rendah, 5 siswa berada pada kategori rendah, 8 siswa berada pada kategori sedang, 7 siswa berada pada kategori tinggi dan 4 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar matematika setelah di ajar dengan menggunakan strategi *index card match (pretest)* siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar ditunjukkan pada tabel berikut

:

Tabel 4.5 Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Setelah di Ajar dengan Strategi *Index Card Match*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
< 70	Tidak Tuntas	11	36,7
≥ 70	Tuntas	19	63,3
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar, terdapat 11 siswa berada dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 36,7 dan 19 siswa berada dalam kategori tuntas dengan presentase 63,3. Hal ini menunjukkan bahwa pada *posttest* ketuntasan hasil belajar matematika secara klasikal memperoleh skor rata-rata siswa sudah mencapai 74,44 dari skor ideal 100.

Hasil analisis peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar yang dihitung dengan menggunakan rentang Gain ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Frekuensi dan Presentase Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar Berdasarkan Rentang Gain

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	$g > 0,7$	Tinggi	3	10
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	21	70
3	$g < 0,3$	Rendah	6	20
Jumlah			30	100

Keterangan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran E.2

Besar peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar dapat diketahui dari uji-gain melalui skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai Gain yang diperoleh sebesar 0,42 dan berada pada kategori sedang dengan melihat tabel kriteria N-Gain. Berdasarkan hal

tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah di ajar dengan strategi *index card match* berada pada kategori sedang

2. Deskripsi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* selama 6 kali pertemuan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar

No	Aktivitas Siswa	Presentase Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan (%)						Rata-Rata (%)
		I	II	III	IV	V	VI	
1.	Siswa yang hadir saat proses pembelajaran	100	96,7	93,3	70	100	100	93,33
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran	100	83,3	73,3	70	80	86,7	82,22
3.	Siswa bertanya pada saat proses pembelajaran	40	60	36,7	50	50	60	49,44
4-	Siswa yang menjawab pertanyaan yang di ajukan guru	60	40	53,3	30	80	60	53,89
5.	Siswa yang antusias belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran <i>index card match</i>	100	96,7	93,3	70	100	100	93,33
6.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pelajaran	50	70	60	40	56,7	60	56,11
Rata-rata								71,38

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan I sampai VI bahwa siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran dengan jumlah rata-rata presentase 93,33, siswa yang memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran dengan rata-rata presentase 82,22, siswa yang bertanya saat proses pembelajaran dengan rata-rata presentase 49,44, siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan rata-rata presentase 53,89, siswa yang antusias belajar dengan menggunakan strategi *index card match* dengan rata-rata presentase 93,33, dan siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dengan rata-rata presentase 56,11. Rata-rata presentase aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* adalah 71,38 %. Sesuai dengan indikator aktivitas siswa yaitu yang dikatakan aktif jika sekurang kurangnya 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan dari hasil pengamatan rata-rata presentase siswa 71,38% maka aktivitas siswa sudah mencapai kategori aktif. Rata-rata presentase tertinggi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika adalah 93,3 % dan rata-rata presentase terendah adalah 49,44%.

3. Deskripsi Respon Siswa Setelah di Ajar dengan Strategi Pembelajaran *Index Card Match*.

Hasil analisis data respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran matematika yang di isi oleh 30 siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa Terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar

No	Aspek yang Direpon	Respon Siswa		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar matematika.	21	9	70	30
2	Saya selalu memcatat materi yang disampaikan oleh guru matematika	28	2	93,33	6,67
3	Saya sangat senang apabila guru memberikan tugas pada mata pelajaran matematika.	18	12	60	40
4	Saya aktif selama proses pembelajaran matematika dengan cara kartu pasangan.(ICM)	25	5	83,33	16,67
5	Saya selalu bertanya jika ada materi yang belum jelas disampaikan guru	22	8	73,33	26,67
6	Saya mudah memahami materi yang diajarkan dengan kartu pasangan.(ICM)	19	11	63,33	36,67
7.	Saya bersemangat belajar matematika dengan cara kartu pasangan (ICM)	23	7	76,67	23,33
8.	Saya senang dengan cara guru mengajar matematika	30	0	100	0
Rata-rata				77,5	22,5

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada indikator (1) 21 siswa atau 70% senang belajar matematika dan 9 siswa atau 30% tidak senang belajar matematika dengan menggunakan strategi *index card match*, pada indikator (2) 28 siswa atau 93,33% selalu memcatat materi yang disampaikan oleh guru matematika dan 2 siswa atau 6,67% yang tidak selalu memcatat materi yang disampaikan oleh guru matematika, pada indikator (3) 18 siswa atau 60% sangat senang apabila guru memberikan tugas pada mata pelajaran matematika dan 12 siswa atau 40% tidak senang apabila guru memberikan tugas pada mata pelajaran

matematika, pada indikator (4) 25 siswa atau 83,33% aktif selama proses pembelajaran matematika dengan cara kartu pasangan.(ICM) dan 5 siswa atau 16,67% tidak aktif selama proses pembelajaran matematika dengan cara kartu pasangan.(ICM), pada indikator (5) 22 siswa atau 73,33% selalu bertanya jika ada materi yang belum jelas disampaikan guru dan 8 siswa atau 26,67% tidak selalu bertanya jika ada materi yang belum jelas disampaikan guru, pada indikator (6) 19 siswa atau 63,33% mudah memahami materi yang diajarkan dengan kartu pasangan.(ICM) dan 9 siswa atau 36,67% tidak mudah memahami materi yang diajarkan dengan kartu pasangan.(ICM), pada indikator (7) 23 siswa atau 76,67% bersemangat belajar matematika dengan cara kartu pasangan (ICM) dan 7 siswa atau 23,33% tidak bersemangat belajar matematika dengan cara kartu pasangan (ICM), dan pada indikator (8) 30 siswa atau 100% semua senang dengan cara guru mengajar matematika. Hasil analisis data respon siswa terhadap penerapan strategi *index card match* pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 77,5% , dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *index card match* adalah positif dan efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pre eksperimen karena peneliti karena peneliti membandingkan skor hasil belajar sebelum diterapkan strategi pembelajaran *index card match* (pretest) dengan skor hasil belajar setelah diterapkan strategi pembelajaran *index card match* (posttest) pada satu kelompok kelas. Dalam penerapan startegi pembelajaran *index card match* baik guru

maupun maupun siswa sama-sama berperan secara aktif. Guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang memberikan materi kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar. Penerapan strategi pembelajaran *index card match* menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data dapat dikemukakan bahwa hasil belajar matematika sebelum diajar dengan strategi *indx card match (pretest)* pada sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun terdapat satu siswa memperoleh skor 2, tiga siswa memperoleh skor 3, dua siswa memperoleh skor 4, lima siswa memperoleh skor 5, enam siswa memperoleh skor 6, empat siswa memperoleh skor 7, tiga siswa memperoleh skor 8, empat siswa memperoleh skor 9 dan dua siswa memperoleh skor 10. Sedangkan hasil belajar matematika setelah di ajar dengan strategi *index card match* pada sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun (*posttes*) terdapat dua siswa memperoleh skor 5, tiga siswa memperoleh skor 6, satu siswa memperoleh skor 7, lima siswa memperoleh skor 8, delapan siswa memperoleh skor 9, tujuh siswa memperoleh skor 10, dua siswa memperoleh skor 11 dan dua siswa memperoleh skor 12. Berdasarkan Uji Gain terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar setelah penerapan strategi pembelajaran *index card match* dibandingkan sebelum diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match*. Hal itu terlihat dari nilai rata-rata hasil pretest yaitu 51,91 dengan kategori sangat rendah sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 74,44 dengan kategori sedang.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *index card match* menunjukkan banyaknya siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran, siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran, mereka mengaku senang sangat menikmati pembelajaran yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* bahwa rata-rata presentase respon siswa yaitu 77,5% yang merespon positif. Hal ini telah memenuhi kriteria respon positif yang telah ditentukan peneliti yaitu $\geq 70\%$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan siswa selama penerapan strategi *index card match* adalah positif.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Aliva Shopyani dan Dhian Kristiani (2013) pada jenjang yang sama, serta Novita Ningsih,dkk (2014) pada jenjang yang berbeda tentang penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran matematika bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah diajar dengan menggunakan strategi *index card match*. Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, menyajikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa menemukan sendiri solusi dari permasalahan kemudian mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Selain itu, siswa juga mendapat pengetahuan yang esensial dari proses pembelajaran. Keberhasilan strategi pembelajaran ini ditentukan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru, karena

pembelajaran yang efektif apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil analisis dan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika serta respon siswa setelah di ajar dengan strategi *index card match* dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *index card match* efektif digunakan untuk mengajarkan matematika dengan materi sifat-sifat bangun, selain itu hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar mengalami peningkatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar tentang penerapan strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa Skor rata-rata tes awal (*Pretest*) hasil belajar matematika siswa adalah 51,9 dari 30 siswa hanya 6 atau 20% yang memenuhi kriteria minimal (KKM) atau berada pada kategori Sangat Rendah. Sedangkan skor rata-rata tes akhir (*posttest*) hasil belajar matematika siswa adalah 74,44 dari 30 siswa 19 atau 63,3% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sedang
2. Berdasarkan Uji Gain Besar peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar yang dihitung melalui skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh sebesar 0,42 dan berada pada kategori sedang
3. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika Rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match* adalah 71,38 %. Sesuai dengan indikator aktivitas siswa yaitu yang dikatakan aktif jika sekurang kurangnya 70% maka aktivitas siswa sudah mencapai kategori aktif.

4. Hasil respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* bahwa rata-rata presentase respon siswa yaitu 77,5% yang merespon positif. Hal ini telah memenuhi kriteria respon positif yang telah ditentukan peneliti yaitu $\geq 70\%$.maka respon yang diberikan siswa adalah positif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* pada siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kabupaten Takalar yaitu meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran matematika :

1. Karena adanya peningkatan hasil belajar dari penggunaan pengajaran ini maka disarankan kepada guru hendaknya lebih mempertimbangkan penggunaan strategi *index card match*, sebagai salah satu strategi yang perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.
2. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan alat evaluasi. guru dalam memperbaiki kekurangan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi/model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Sebaiknya ketika menerapkan strategi *index card match* ini, guru membuat perencanaan yang matang, sehingga pembelajaran dapat terjadi sesuai dengan yang direncanakan dan pemanfaatan waktu menjadi lebih efektif/
4. Kepada peneliti lain dibidang pendidikan di masa yang akan datang agar melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan strategi pembelajaran *index card match* ini pada materi dan sampel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Jakarta ;Rineka Cipta
- Faturrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamzah, Ali. Muhlissarini. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematik*. Jakarta: Raja Grafiika Persada
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka Belajar
- Kurniawan, Deni.2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung; Alfabeta
- Musfirah. 2012. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sungguminasa*.Makassar; Universitas Muhammadiyah Makassar
- Nasir, Muh. 2013. *Penerapan Penggunaan KIT Ipa (Fisika) Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Takalar*. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ningsih, Novita Dkk. 2014. *Penerapan Strategi Index Card Match (ICM) Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Mts Negeri Lubuklinggau Tahun Ajaran 2014/2015*. Lubuklinggau; STKIP PGRI Lubuklinggau (Diakses 21 Januari 2018)
- Prawira Si Ngurah Putu Suta.Dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tpe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Bandung; E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesa
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta; Pustaka Belajar
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta; Kencana Perdana Media Group
- Shopyani, Aliva. Kristiana,Dhian. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Kelas*

V SDN 2 Nambangrejo Sukarejo Ponorogo Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014. Ponorogo; Universitas Muhammadiyah Ponorogo (Diakses 21 Januari 2018)

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung; Alfabeta

Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung; Alfabeta

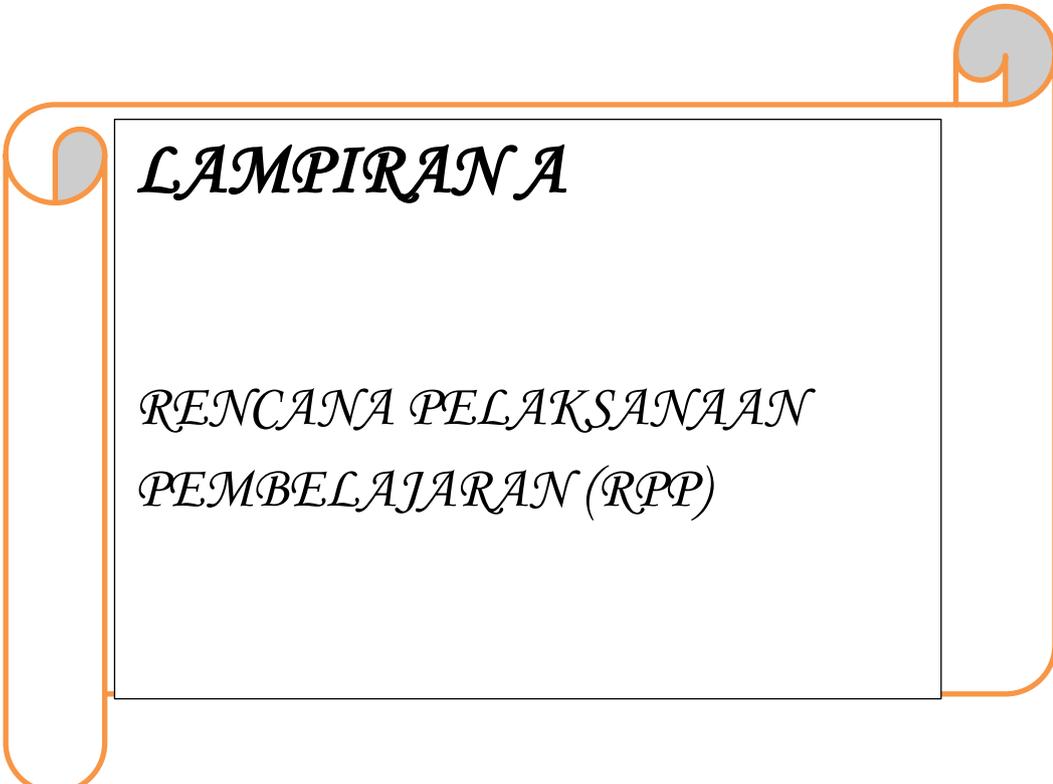
Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta; Rajawali Press

Syamsuri, Sukri.dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. FKIP Unismuh Makassar

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta; Kencana Predana Media Group

Wahyuni, Sri. 2013. *Pengaruh Penggunaan Strategi Index Card Match Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Bangkinang*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (Diakses 21 Januari 2018).

L
A
M
P
I
R
A
N

A decorative border in orange and grey, resembling a scroll, frames the text. The border has rounded corners and a small grey circle at the top right corner.

LAMPIRANA

*RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V/ 2

Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar

C. Indikator

1. Menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Demokratis, Tanggung-jawab , Menghargai Prestasi.

D. Tujuan Pembelajaran

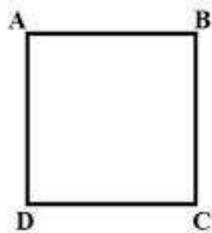
1. Setelah melihat bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang, siswa dapat menyebutkan contoh lain dari bangun segitiga, persegi dan persegi panjang.
2. Setelah memperhatikan penjelasan guru tentang sifat-sifat bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang, siswa dapat menjelaskan sifat-sifat segitiga, persegi dan persegi panjang

E. Materi Pembelajaran

Bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan model ruas garis yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut. Misalnya

- Bidang yang dibatasi oleh 3 ruas garis, disebut bangun segitiga.
- Bidang yang dibatasi oleh 4 ruas garis, disebut bangun segiempat.
- Bidang yang dibatasi oleh 5 ruas garis, disebut bangun segilima dan seterusnya.

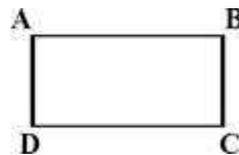
1. Sifat-Sifat Persegi



Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut.

- Memiliki empat ruas garis: AB, DC, AD dan BC.
- Keempat ruas garis itu sama panjang.
- Memiliki empat buah sudut sama besar (90°).

2. Sifat-Sifat Persegi Panjang



Persegi panjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 4 ruas garis: AB, DC, AD dan BC.
- Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang.
- Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar.
- Memiliki empat buah sudut sama besar (90°).

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*

➤ Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran ☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga. ☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya ☞ Pengetahuan prasyarat ☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru menuliskan di papan tulis materi bangun datar ☞ siswa dengan rasa ingin tahu dan disiplin menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru.. ☞ siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang materi tentang macam- macam bangun datar ☞ Siswa diminta menggambarkan bangun datar persegi, dan persegi panjang di papan tulis ☞ Siswa di minta untuk menyebutkan sifat sifat bangun pesegi dan persegi panjang ☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompo B mengambil kartu yang berisi jawaban. 	75 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk mencari pasangan atas pertanyaan dan jawaban yang telah di peroleh ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Guru memberi penguatan kepada siswa yang telah menuliskan jawabannya ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun datar ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. ☞ Guru meminta siswa mempelajari materi selanjutnya dirumah yaitu sifat-sifat bangun segitiga dan jajar genjang. ☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala. 	15 Menit

H. Sumber Belajar

1. Buku matematika kelas 5 SD, Rumiya,dkk.
2. Buku buku referensi yang relevan

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Tes lisan
2. Tes Tertulis

Petunjuk penskoran : $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Takalar, 07 Mei 2018

Guru Kekas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540912914

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamsyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V/ 2

Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar

C. Indikator

1. Menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun macam-macam segitiga, dan jajar genjang
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun datar segitiga, dan jajar Genjang

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Tanggung-jawab , percaya diri

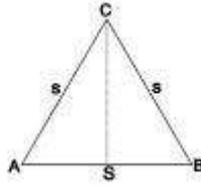
D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menyebutkan bangun datar macam-macam segitiga
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun segitiga
3. Menjelaskan sifat-sifat bangun jajar genjang

E. Materi Pembelajaran

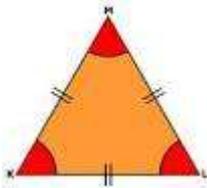
1. Sifat-Sifat Segitiga Sama Kaki



Bangun segitiga sama kaki memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC
- Dua ruas garis kaki sama panjang, AC dan BC.
- Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- Memiliki tiga buah sudut lancip.
- Semua sudutnya sama besar.

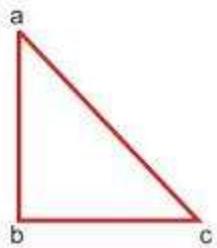
2. Sifat-Sifat Segitiga Sama Sisi



Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC
- Ketiga (semua) ruas garis sama panjang.
- Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- Memiliki tiga buah sudut sama besar (60°).

3. Sifat-Sifat Segitiga Siku-siku

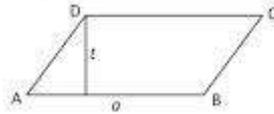


Bangun segitiga siku-siku memiliki sifat sebagai berikut.

- Memiliki 3 ruas garis: AB, AC dan BC
- Memiliki garis tegak lurus pada alas (tinggi)

- c. Memiliki ukuran, alas, dan tinggi.
- d. Memiliki dua buah sudut lancip
- e. Memiliki satu buah sudut siku-siku (90°)

4. Sifat-Sifat Jajar Genjang



Bangun jajar genjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki 4 ruas garis AB, BC, CD dan AD.
- b. Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang.
- c. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- d. Memiliki dua buah sudut lancip.
- e. Memiliki dua buah sudut tumpul.

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran ☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga. ☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya ☞ Pengetahuan prasyarat ☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru menuliskan di papan tulis materi bangun datar 	70 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ siswa dengan rasa ingin tahu dan disiplin menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru.. ☞ siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang materi tentang macam- macam bangun datar ☞ siswa menyebutkan macam macam bangu segitiga ☞ Siswa di minta untuk menyebutkan sifat sifat bangun segitiga dan jajar genjang ☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompo B mengambil kartu yang berisi jawaban. ☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk mencari pasangan atas pertanyaan dan jawaban yang telah di peroleh ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun datar ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. ☞ Guru meminta siswa mempelajari materi selanjutnya dirumah yaitu sifat-sifat bangun 	15 Menit

	<p>trapesium,</p> <p>☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala.</p>	
--	--	--

H. Sumber Belajar

3. Buku matematika kelas 5 SD, Halaman 110 Rumiwati,dkk.
4. Buku buku referensi yang relev

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Tes lisan
2. Tes Tertulis

Petunjuk penskoran : $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Takalar, 08 Mei 2018

Guru Kelas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540 9129 14

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V/ 2

Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar

C. Indikator

1. Mengidentifikasi bangun datar belah ketupat, layang-layang, trapesium, fan lingkaran
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun datar belah ketupat, layang-layang, trapesium, fan lingkaran

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Tanggung-jawab , percaya diri

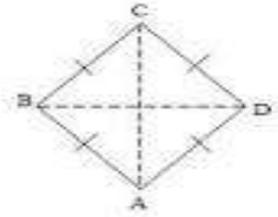
D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menyebutkan bangun datar belah ketupat, layang-layang, trapesium, fan lingkaran
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun Belah ketupat
3. Menjelaskan sifat-sifat bangun layang-layang
4. Menjelaskan sifat-sifat bangun Trapesium
5. Menjelaskan sifat-sifat bangun Lingkaran

E. Materi Pembelajaran

Sifat-Sifat Belah Ketupat



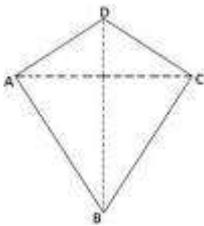
Sifat-Sifat Trapesium



Bangun trapesium memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 4 ruas garis: AB, BC, CD dan AD.
- Garis tinggi = garis tegak lurus pada garis alas.
- Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- Memiliki dua buah sudut lancip.
- Memiliki dua buah sudut tumpul.
- mempunyai 1 simetri putar

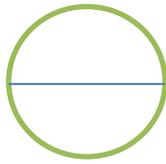
Sifat-Sifat Layang-layang



Bangun layang-layang memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 4 ruas garis: AB, BC, CD dan AD.
- Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang.
- Memiliki dua macam ukuran diagonal
- Memiliki dua buah sudut lancip.
- Memiliki dua buah sudut tumpul
- mempunyai 1 sumbu simetri (simetri lipat) dan 2 simetri putar

sifat sifat lingkaran



bangun lingkaran memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- a. Mempunyai satu titik pusat
- b. Mempunyai garis tengah atau diameter = yang panjangnya 2 kali jari-jari (r)
- c. Jari-jari (r) adalah garis dari titik pusat ke tepi lingkaran
- d. Mempunyai simetri lipat dan simetri putar yang tak terhingga

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya☞ Pengetahuan prasyarat “ Benada apa yang ada di kelas ini yang berbentuk persegi panjang “☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">☞ Guru menuliskan di papan tulis materi bangun datar☞ siswa dengan rasa ingin tahu dan disiplin menyimak penjelasan materi yang	110 Menit

	<p>disampaikan guru..</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang materi tentang macam- macam bangun datar ☞ siswa menyebutkan macam macam bangu segitiga ☞ Siswa di minta untuk menyebutkan sifat sifat bangun segitiga dan jajar genjang ☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompo B mengambil kartu yang berisi jawaban. ☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk mencari pasangan atas pertanyaan dan jawaban yang telah di peroleh ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. ☞ Setelah itu siswa dibagi menjadi 5 kelompok, guru memberi LKS ☞ Siswa membacakan hasil diskusinya secara bergantian. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun datar ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. 	<p>15 Menit</p>

	☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala.	
--	---	--

H. Sumber Belajar

5. Buku matematika kelas 5 SD, Rumiwati,dkk.
6. Buku buku referensi yang relevan

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Tes lisan
2. Tes Tertulis

Petunjuk penskoran : $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Takalar, 09 Mei 2018

Guru Kelas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540 9129 14

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamsyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

Lembar Kerja Siswa

Materi Pokok : sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun
Pertemuan : 3
Indikator : Menuliskan benda-benda yang berbentuk bangun datar
Alokasi waktu : 10 menit

Amatilah benda-benda yang ada di sekitarmu !

Diskusikanlah dengan teman kelompokmu, tuliskan nama benda yang berbentuk bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya ?

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V / 2

Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.4 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

C. Indikator

1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun kubus dan balok.

Karakter siswa yang diharapkan :

*Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Tanggung-jawab ,
percaya diri*

D. Tujuan Pembelajaran

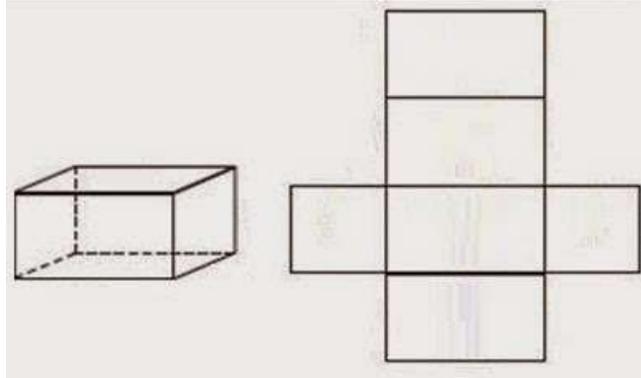
Setelah melakukan tanya jawab siswa dapat:

1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun kubus.
2. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun balok.
3. Mengambarkan jaring-jaring kubus dan balok

E. Materi Pembelajaran

Macam macam bangun ruang meliputi balok, kubus, prisma tegak segitiga, limas segitiga, limas segiempat, limas segi lima, limas segi enam, tabung, kerucut, dan bola. Karena bentuk serta jumlah rusuknya berbeda maka masing-masing bangun ruang memiliki karakteristik sendiri yang menjadi ciri-ciri atau sifat dari bangun ruang tersebut. Berikut akan dijelaskan sifat-sifat bangun ruang.

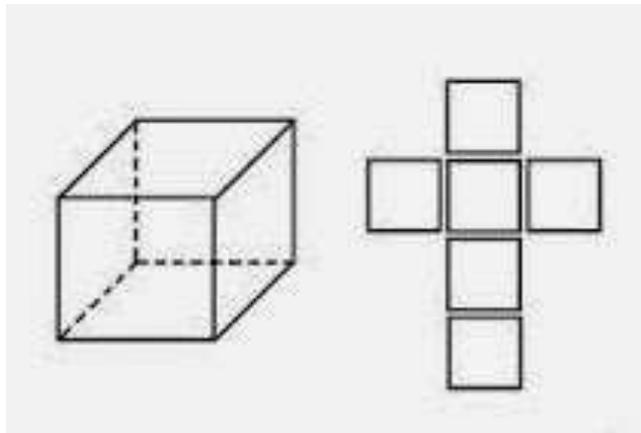
Balok



Sifat-sifat balok

- Mempunyai 6 buah bidang sisi berbentuk persegi panjang. 3 pasang bidang sisi yang berhadapan kongruen (sebangun).
 - Mempunyai 12 rusuk. 6 pasang rusuk yang berhadapan sama panjang.
 - Mempunyai 8 titik sudut dan seluruh sudutnya siku-siku.
 - Mempunyai 4 diagonal ruang dan 12 diagonal bidang.
 - Jaring-jaring balok berupa 6 buah persegi panjang.
- Balok disebut juga prisma tegak segi empat.

Kubus



Sifat-sifat kubus

- Mempunyai 6 buah bidang sisi berbentuk bujur sangkar/persegi.
- Mempunyai 12 rusuk yang sama panjang.
- Mempunyai 8 titik sudut dan semua sudutnya siku-siku.
- Memiliki 4 diagonal ruang dan 12 diagonal bidang.
- Jaring-karing kubus berupa 6 buah persegi yang kongruen.

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran ☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga. ☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya ☞ Pengetahuan prasyarat ““ Anak- anak, apakah kalian pernah melihat kotak amal di masjid? Kira-kira berbentuk apa ya?” “Nah, jika bentuk dari lemari itu?” ☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru meminta siswa menggambarkan bentuk lemari ☞ siswa dengan rasa ingin tahu dan disiplin menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru.. ☞ siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang materi tentang macam- macam bangun datar ☞ guru menjelaskan sifat-sifat kubus dan balok ☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompo B mengambil kartu yang berisi jawaban. ☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk 	80 Menit

	<p>mencari pasangan atas pertanyaan dan jawaban yang telah di peroleh</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun Kudus dan balok ☞ Guru meminta siswa untuk mempelajari materi sifat bangu limas di rumah ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. ☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala. 	15 Menit

H. Sumber Belajar

1. Buku matematika kelas 5 SD, Halaman 114, Rumiyati,dkk.
2. Buku buku referensi yang relevan

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Tes lisan
2. Tes Tertulis

Petunjuk penskoran : $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Takalar, 12 Mei 2018

Guru Kekas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540 9129 14

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamsyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V/ 2

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.5 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

C. Indikator

1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun limas.
2. Menyebutkan macam-macam limas

Karakter siswa yang diharapkan :

*Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Tanggung-jawab ,
percaya diri*

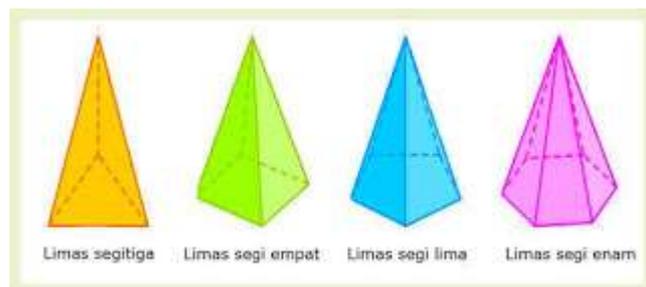
D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat:

1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun limas
2. Menyebutkan macam-macam lima

E. Materi Pembelajaran

Limas



Limas adalah bangun ruang yang mempunyai bidang alas segi banyak dan dari bidang alas tersebut dibentuk suatu sisi berbentuk segitiga yang akan bertemu pada satu titik.

Karakteristik limas

- Nama limas ditentukan oleh bentuk alasnya.
- Limas beraturan yaitu limas yang alasnya berupa segi beraturan.
- Tinggi limas adalah garis tegak lurus dari puncak limas ke alas limas.

Macam-macam bentuk limas :

1. Limas segitiga, yaitu limas yang alasnya berbentuk segitiga.
2. Lima segiempat, yaitu limas yang alasnya berbentuk segi empat.
3. Limas segilima, yaitu limas yang alasnya berbentuk segi lima.
4. Limas segienam, yaitu limas yang alasnya berbentuk segi enam.

Limas Segitiga

Sifat-sifat limas segitiga

1. Mempunyai alas berbentuk segitiga.
2. Mempunyai 4 bidang sisi yang seluruhnya berbentuk segitiga yaitu satu buah alas dan tiga sisi tegak.
3. Mempunyai 6 buah rusuk.
4. Mempunyai 4 buah titik sudut.

Limas Segi empat

Sifat-sifat limas segi empat

1. Mempunyai alas berbentuk segiempat atau persegi.
2. Mempunyai 5 buah bidang sisi.
3. Mempunyai 8 buah rusuk.
4. Mempunyai 5 titik sudut.

Limas Segi lima

Sifat-sifat limas segi lima

1. Mempunyai alas berbentuk segi lima.
2. Mempunyai 6 bidang sisi.
3. Mempunyai 10 buah rusuk.
4. Mempunyai 6 buah titik sudut.

Limas Segi enam

Sifat-sifat limas segi enam

1. Mempunyai alas berbentuk segi enam
2. Mempunyai 7 bidang sisi.
3. Mempunyai 12 buah rusuk.
4. Mempunyai 7 buah titik sudut.

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran ☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga. ☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya ☞ Pengetahuan prasyarat “ Anak- anak, apakah kalian tahu piramida yang ada di Mesir?” “Apakah kalian pernah melihatnya?(di televisi atau gambar?)” “Berbentuk apakah piramida di Mesir itu?” ☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru meminta siswa menyebutkan sifat sifat limas ☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompok B mengambil kartu yang berisi jawaban. ☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk mencari pasangan atas pertanyaan dan jawaban yang telah di peroleh ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. 	50 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada 	10 Menit

	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun limas ☞ Guru meminta siswa untuk mempelajari materi sifat bangun kerucut dan tabung di rumah ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. ☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala. 	
--	--	--

H. Sumber Belajar

3. Buku matematika kelas 5 SD,halaman 115 Rumiya,dkk.
4. Buku buku referensi yang relevan

I. Penilaian Hasil Belajar

3. Tes lisan
4. Tes Tertulis

$$\text{Petunjuk penskoran : } \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$$

Takalar, 21 Mei 2018

Guru Kelas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540 9129 14

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamsyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN No 102 INPRES BONTOKADATTO

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V/ 2

Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

B. Kompetensi Dasar

- 1.6 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

C. Indikator

1. Menjelaskan sifat-sifat bangun tabung
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun kerucut.

Karakter siswa yang diharapkan :

*Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Tanggung-jawab ,
percaya diri*

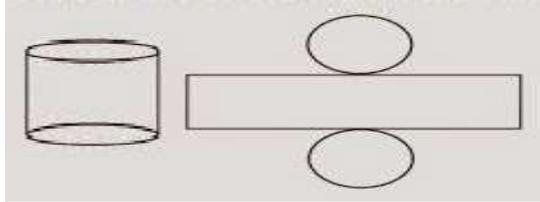
D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat:

1. Menjelaskan sifat-sifat bangun tabung
2. Menjelaskan sifat-sifat bangun kerucut.

E. Materi Pembelajaran

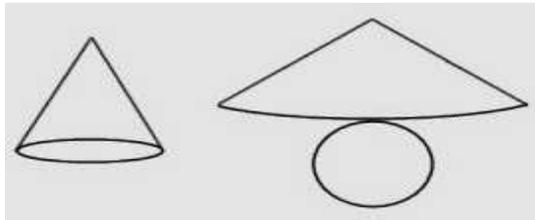
Tabung



Sifat-sifat tabung

1. Mempunyai alas dan tutup berbentuk lingkaran.
2. Bidang tegak tabung berupa lengkungan yang disebut selimut tabung.
3. Jarak antara lingkaran alas dan lingkaran tutup disebut tinggi tabung.
4. Jaring-jaring tabung berupa 2 buah lingkaran dan 1 persegi panjang.

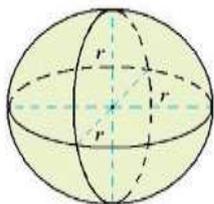
Kerucut



Sifat-sifat kerucut

1. Mempunyai 2 buah bidang sisi yaitu 1 sisi alas berbentuk lingkaran dan 1 sisi berbentuk lengkung.
2. Tidak mempunyai rusuk namun mempunyai sisi berbentuk lengkung yang disebut selimut kerucut.
3. Mempunyai 1 titik sudut.
4. Jaring-jaring kerucut terdiri dari lingkaran dan segi tiga.

Bola



Sifat-sifat bola

1. Tidak mempunyai sudut dan juga rusuk.
2. Hanya mempunyai satu buah bidang yang disebut dinding bola dan 1 titik pusat.
3. Jarak dinding ke titik pusat bola disebut jari-jari.
4. Jarak dinding ke dinding dan melewati titik pusat disebut diameter.

F. Model/Strategi Pembelajaran

- Strategi : *Index Card Match*
- Model : *cooperatif Learning*
- Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

G. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">☞ Guru memberi salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran☞ Mengisi daftar kelas, serta mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.☞ Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya☞ Pengetahuan prasyarat “ Anak- anak, apakah kalian tahu piramida yang ada di Mesir?” “Apakah kalian pernah melihatnya?(di televisi atau gambar?)” “Berbentuk apakah piramida di Mesir itu?”☞ Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">☞ Guru meminta siswa menyebutkan sifat sifat bangun tabung, kerucut dan bola secara bergantian☞ Setelah itu, guru membagi 2 kelompok siswa untuk mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, Kelompok A mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompok B mengambil kartu yang berisi jawaban.☞ Setelah itu, siswa di beri waktu untuk mencari pasangan atas pertanyaan dan	110 Menit

	<p>jawaban yang telah di peroleh</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban bersama pasangannya di papan tulis. Siswa yang lain mengoreksi jawaban temannya. ☞ Setelah semuanya terbahas, guru meluruskan kesalahan siswa dan memberi penguatan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ☞ .Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. ☞ Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran tentang sifat-sifat bangun limas ☞ Guru memberikan pesan-pesan moral. ☞ Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdala. 	15 Menit

H. Sumber Belajar

1. Buku matematika kelas 5 SD,halaman 116 Rumiya,dkk.
2. Buku buku referensi yang relevan

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Tes lisan
2. Tes Tertulis

Petunjuk penskoran : $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Takalar, 23 Mei 2018

Guru Kekas V

Peneliti

Kasmawati, S.Pd
NIP. 1985041 1201101 2 006

Junardi
NIM : 10540 9129 14

Mengetahui,
Kepala SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Nurhamsyah, S.Pd
NIP. 19621231 198411 1 074

A decorative orange scroll border surrounds the text. The scroll is unrolled in the center, with the top and bottom edges curving upwards and downwards respectively. The left and right sides are also curved, with the top corners having small grey circular accents.

LAMPIRAN B

KISI-KISI SOAL

LAMPIRAN B

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : SDN No 102 Inpres Bontokadatto

Kelas / Semester : V/2

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal
			Pilihan Ganda
1. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar	Menyebutkan macam-macam bangun datar	1
		Menyebutkan benda-benda yang Berbentuk bangun datar segitiga,persegi dan persegi panjang	3
		Menjelaskan sifat-sifat bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga	2,4,5,7
		Menjelaskan sifat-sifat bangun datar lingkaran	6,8
	Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang	Menyebutkan macam-macam bangun datar	9
		Menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun ruang	15
		Menjelaskan sifat-sifat bangun ruang.tabung dan kerucut	10,11,12
		Memecahkan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang kubus	13
		Menggambarkan jarring-jaring bangun ruang kubus	14
	Jumlah Total		

LAMPIRAN C

*C.1 INSTRUMEN SOAL SEBELUM
DIVALIDASI*

C.2 INSTRUMEN SOAL PRE TEST

C.3 INSTRUMEN SOAL POST TEST

*C.4 LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA*

C.5 ANGGKET RESPON SISWA

LAMPIRAN C.1

VALIDASI ITEM SOAL HASIL BELAJAR

NAMA :

KELAS :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a, b, c atau d yang menurutmu paling benar !

1. yang termasuk bangun datar adalah
 - a. persegi
 - b. kubus
 - c. balok
 - d. Kerucut
2. Bangun datar yang mempunyai 2 pasang sisi sejajar berhadapan yang sama panjang adalah...
 - a. persegi panjang
 - b. belah ketupat
 - c. layang-layang
 - d. Trapesium
3. Benda berikut ini yang tergolong bangun datar persegi adalah
 - a. kardus
 - b. penghapus
 - c. kertas lipat
 - d. batu bata
4. Sebuah bangun datar mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :
 - i) Mempunyai 2 buah sisi yang sama panjang
 - ii) Mempunyai 2 buah sudut yang sama besar
 - iii) Mempunyai 1 sumbu simetri
 - iv) Mempunyai 2 simetri putarBangun datar tersebut adalah
 - a. segitiga sama kaki
 - b. segitiga sama sisi
 - c. persegi
 - d. persegi panjang
5. . Besar sudut yang sama pada segitiga siku-siku adalah
 - a. 90°
 - b. 60°
 - c. 45°
 - d. 35°
6. Jumlah sisi pada bangun datar lingkaran adalah
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

7. Segitiga siku-siku sama kaki memiliki simetri lipat sebanyak

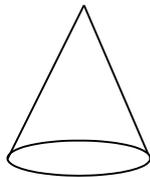
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

8. Lingkaran mempunyai simetri lipat sebanyak

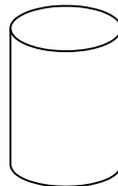
- a. 3
- b. 4
- c. 5
- d. Tak terhingga

9. Dari gambar yang ada di bawah ini mana yang termasuk balok?

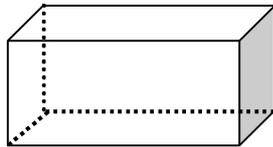
a.



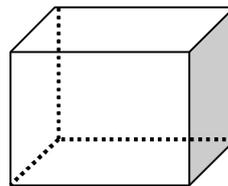
c.



b.



d.



10. Alas kerucut berbentuk?

- a. Lingkaran
- b. Segi empat
- c. Segitiga
- d. Persegi panjang

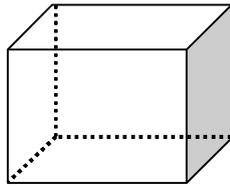
11. Berapa jumlah titik sudut yang dimiliki oleh tabung?

- a. Tak terhingga
- b. Tidak mempunyai titik sudut
- c. 2
- d. 4

12. Berikut ini adalah sifat-sifat dari bangun ruang, manakah sifat dari tabung?

- a. sisi alas berbentuk lingkaran, selimutnya mengerucut ke atas
- b. sisi-sisi tegak berbentuk segitiga, rusuk-rusuk tegak bertemu di satu titik
- c. sisi alas dan sisi atas sejajar dan mempunyai bentuk dan ukuran yang sama, sisi-sisi tegak berbentuk persegi panjang
- d. mempunyai tiga sisi, yaitu sisi alas, sisi atas, dan selimut, sisi alas dan sisi atas berbentuk lingkaran dengan ukuran sama dan sejajar

13.

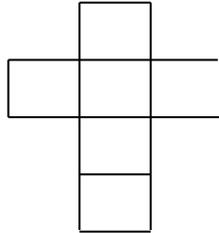


7 cm

luas permukaan bangun di samping adalah

- a. 49 dm^2
- b. 294 dm^2
- c. 343 dm^2
- d. 543 dm^2

14



Gambar di samping merupakan jaring-jaring.....

- a. Kubus
- b. Balok
- c. limas Segitiga
- d. Prisma Segitiga

15. Termos termasuk bangun ruang yang berbentuk

- a. Tabung
- b. Kerucut
- c. Bola
- d. limas

KUNCI JAWABAN VALIDASI ITEM SOAL

1. A
2. A
3. C
4. A
5. A
6. A
7. A
8. D
9. B
10. A
11. B
12. D
13. B
14. A
15. A

LAMPIRAN C.2

Soal Pre Test

NAMA :

Kelas :

Hari/Tanggal :

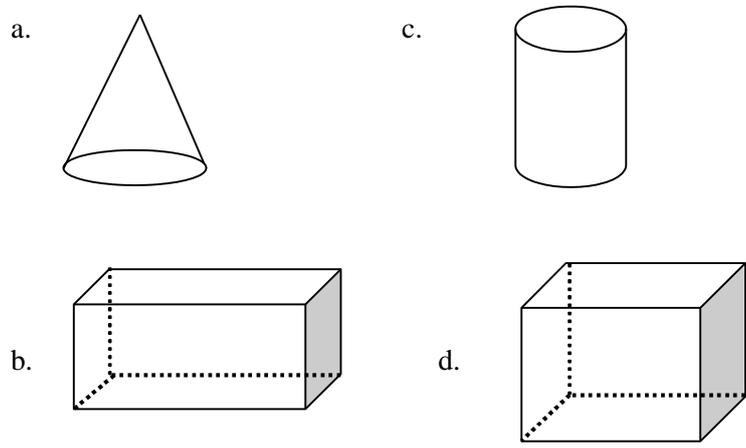
Berilah tanda silang (x) pada jawaban a, b, c atau d yang menurutmu paling benar !

- yang termasuk bangun datar adalah
 - persegi
 - kubus
 - balok
 - Kerucut
- Bangun datar yang mempunyai 2 pasang sisi sejajar berhadapan yang sama panjang adalah...
 - persegi panjang
 - belah ketupat
 - layang-layang
 - Trapeسيوم
- Benda berikut ini yang tergolong bangun datar persegi adalah
 - kardus
 - penghapus
 - kertas lipat
 - batu bata
- Sebuah bangun datar mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :
 - Mempunyai 2 buah sisi yang sama panjang
 - Mempunyai 2 buah sudut yang sama besar
 - Mempunyai 1 sumbu simetri
 - Mempunyai 2 simetri putarBangun datar tersebut adalah
 - segitiga sama kaki
 - segitiga sama sisi
 - persegi
 - persegi panjang
- . Besar sudut yang sama pada segitiga siku-siku adalah
 - 90°
 - 60°
 - 45°
 - 35°
- Segitiga siku-siku sama kaki memiliki simetri lipat sebanyak
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

7. Lingkaran mempunyai simetri lipat sebanyak

- a. 3
- b. 4
- c. 5
- d. Tak terhingga

8. Dari gambar yang ada di bawah ini mana yang termasuk balok?



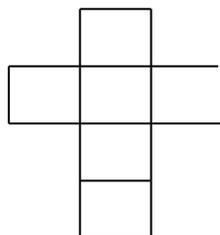
9. Alas kerucut berbentuk?

- a. Lingkaran
- b. Segi empat
- c. Segitiga
- d. Persegi panjang

10. Berikut ini adalah sifat-sifat dari bangun ruang, manakah sifat dari tabung?

- a. sisi alas berbentuk lingkaran, selimutnya mengerucut ke atas
- b. sisi-sisi tegak berbentuk segitiga, rusuk-rusuk tegak bertemu di satu titik
- c. sisi alas dan sisi atas sejajar dan mempunyai bentuk dan ukuran yang sama, sisi-sisi tegak berbentuk persegi panjang
- d. mempunyai tiga sisi, yaitu sisi alas, sisi atas, dan selimut, sisi alas dan sisi atas berbentuk lingkaran dengan ukuran sama dan sejajar

11.



Gambar di samping merupakan jarring-jaring.....

- a. Kubus
- b. Balok
- c. limas Segitiga
- d. Prisma Segitiga

12. Termos termasuk bangun ruang yang berbentuk

- a. Tabung
- b. Kerucut
- c. Bola
- d. limas

KUNCI JAWABAN PRE TEST

1. A
2. A
3. C
4. A
5. A
6. A
7. D
8. B
9. A
10. D
11. A
12. A

LAMPIRAN C.3

Soal Post Test

NAMA :

Kelas :

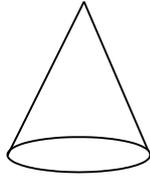
Hari/Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a, b, c atau d yang menurutmu paling benar !

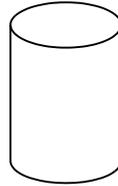
- yang termasuk bangun datar adalah
 - persegi
 - kubus
 - balok
 - Kerucut
- Sebuah bangun datar mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :
 - Mempunyai 2 buah sisi yang sama panjang
 - Mempunyai 2 buah sudut yang sama besar
 - Mempunyai 1 sumbu simetri
 - Mempunyai 2 simetri putarBangun datar tersebut adalah
 - segitiga sama sisi
 - segitiga sama kaki
 - persegi
 - persegi panjang
- Benda berikut ini yang tergolong bangun datar persegi adalah
 - kertas lipat
 - penghapus
 - lemari
 - batu bata
- Bangun datar yang mempunyai 2 pasang sisi sejajar berhadapan yang sama panjang adalah...
 - Trapesium
 - Persegi panjang
 - layang-layang
 - belah ketupat
- Lingkaran mempunyai simetri lipat sebanyak
 - 4
 - 3
 - Tak terhingga
 - 5
- Segitiga siku-siku dan sama kaki memiliki simetri lipat sebanyak
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4

7. Dari gambar yang ada di bawah ini mana yang termasuk balok?

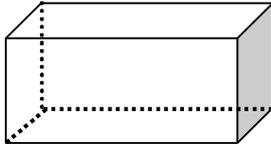
a.



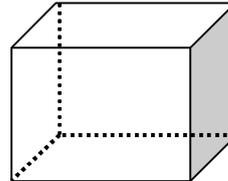
c.



b.



d.



8. Besar sudut yang sama pada segitiga siku-siku adalah

a. 35°

c. 60°

b. 45°

d. 90°

9. Termos termasuk bangun ruang yang berbentuk

a. limas

c. Tabung

b. Kerucut

d. Bola

10. Berikut ini adalah sifat-sifat dari bangun ruang, manakah sifat dari tabung?

a. sisi alas berbentuk lingkaran, selimutnya mengerucut ke atas

b. sisi-sisi tegak berbentuk segitiga, rusuk-rusuk tegak bertemu di satu titik

c. sisi alas dan sisi atas sejajar dan mempunyai bentuk dan ukuran yang sama, sisi-sisi tegak berbentuk persegi panjang

d. mempunyai tiga sisi, yaitu sisi alas, sisi atas, dan selimut, sisi alas dan sisi atas berbentuk lingkaran dengan ukuran sama dan sejajar

11. Alas kerucut berbentuk?

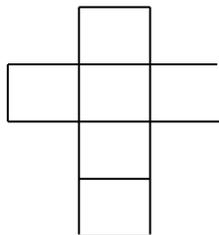
a. Segitiga

c. Lingkaran

b. Segi empat

d. Persegi panjang

12.



Gambar di samping merupakan jarring-jaring.....

a. Prisma Segitiga

c. limas Segitiga

b. Balok

d. Kubus

KUNCI JAWABAN POST TEST

1. A
2. B
3. A
4. B
5. C
6. A
7. B
8. D
9. C
10. D
11. C
12. D

LAMPIRAN C.4 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN

Kelas : V (lima)

Materi Pokok : Sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

No	Aspek yang di amati	Jumlah Pertemuan						Kategori	
		I	II	III	IV	V	VI		
1.	Siswa yang hadir saat proses pembelajaran	P R E	30	29	28	21	30	30	P O S T
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran		30	25	22	21	24	26	
3.	Siswa bertanya pada saat proses pembelajaran		12	18	11	15	15	18	
4-	Siswa yang menjawab pertanyaan yang di ajukan guru	T E S T	18	12	16	9	24	18	T E S T
5.	Siswa yang antusias belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran <i>index card match</i>		30	29	28	21	30	30	
6.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pelajaran		15	21	18	12	17	18	

LAMPIRAN C.5 ANGKET RESPON SISWA

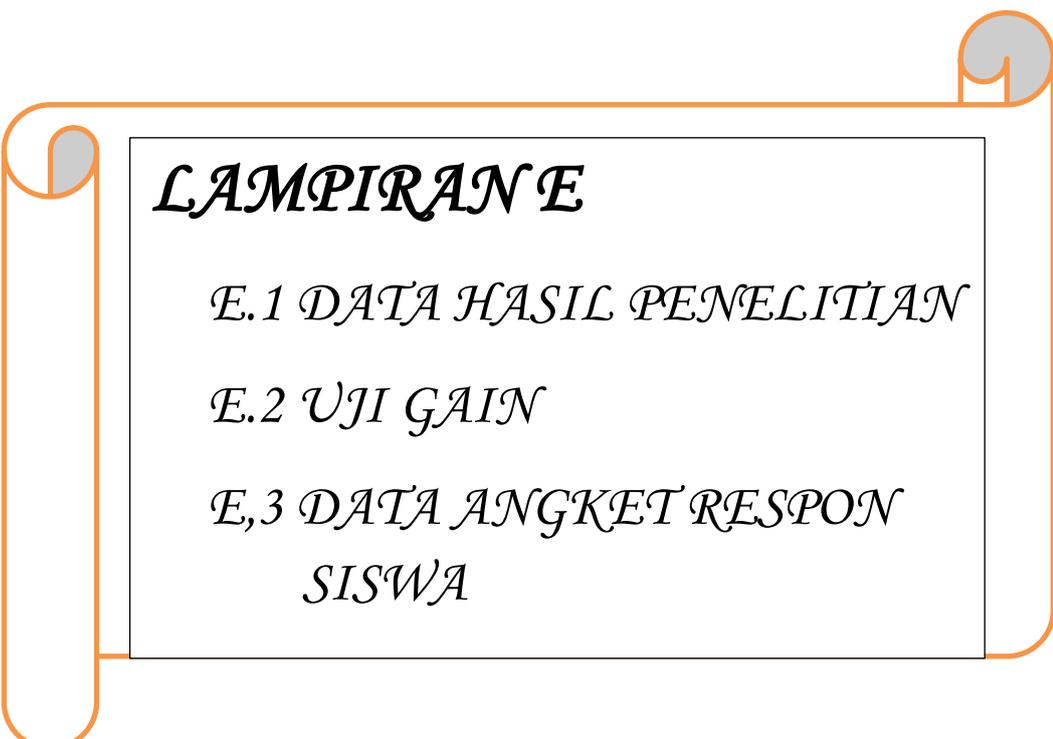
Penerapan Strategi pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk : **Bacalah pernyataan dalam tabel dan beri tanda cek (✓) pada kolom YA/TIDAK sesuai yang anda rasakan**

No	Pernyataan	Realisasi		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	Saya senang belajar matematika.			
2	Saya selalu mencatat materi yang disampaikan oleh guru matematika			
3	Saya sangat senang apabila guru memberikan tugas pada mata pelajaran matematika.			
4	Saya aktif selama proses pembelajaran matematika dengan cara kartu pasangan.(ICM)			
5	Saya selalu bertanya jika ada materi yang belum jelas disampaikan guru			
6	Saya mudah memahami materi yang diajarkan dengan kartu pasangan.(ICM)			
7.	Saya bersemangat belajar matematika dengan cara kartu pasangan (ICM)			
8.	Saya senang dengan cara guru mengajar matematika			

A decorative border in orange and grey, resembling a scroll, frames the text. It has rounded corners and a small grey circle at the top right.

LAMPIRAN E

E.1 DATA HASIL PENELITIAN

E.2 UJI GAIN

*E.3 DATA ANGGKET RESPON
SISWA*

LAMPIRAN D.2 UJI VALIDASI INSTRUMEN TES

ANALISIS VALIDITAS ITEM

A. Uji validitas dan Realibilitas

1. Uji validitas item no. 1 dari 15 soal yang telah diteskan kepada 21 orang peserta didik, dengan menggunakan rumus Koefisien Biserial, yaitu

$$r_{\rho bi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

- a. Mencari mean (nilai rata-rata) skor peserta tes yang menjawab betul untuk soal no. 1

$$M_p = \frac{188}{18} = 10,44$$

- b. Mencari mean (nilai rata-rata) skor total dari seluruh dari seluruh peserta didik tes yang menjawab betul (M_t)

$$M_t = \frac{206}{21} = 9,81$$

- c. Mencari standar deviasi total (S_t)

$$\begin{aligned} \text{Standar deviasi (St)} &= \sqrt{\frac{\sum Xt^2 - \frac{(\sum Xt)^2}{n}}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{2191 - \frac{(206)^2}{21}}{21-1}} \\ &= \sqrt{\frac{2191 - 2020,76}{20}} \\ &= \sqrt{8,51} \\ &= 2,91 \end{aligned}$$

d. Mencari proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$p = \frac{18}{21} = 0,85$$

e. Mencari proporsi peserta didik yang menjawab salah

$$q = 1 - p$$

$$= 1 - 0,85 = 0,15$$

$$\begin{aligned} r_{\rho bi} &= \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \\ &= \frac{10,44 - 9,81}{2,91} \sqrt{\frac{0,85}{0,15}} \\ &= \frac{0,52}{2,91} \times 2,38 \\ &= 0,21 \times 2,38 = 0,515 \end{aligned}$$

$r_{tabel} = 0,433$, oleh karena itu item 1 dinyatakan valid sebab

$$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,515 > 0,433$$

2. Uji reabilitas tes instrumen penelitian

Uji reliabilitas tes instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus

Kuder – Richardson (KR-20) sebagai berikut:

$$n = 15$$

$$S_t = 2,91$$

$$S_t^2 = 8,52$$

$$\sum pq = 3,06$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{st^2 - \sum pq}{st^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(\frac{8,52 - 3,06}{8,52} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{14} \right) \left(\frac{5,46}{8,52} \right)$$

$$r_{11} = 1,071 \times 0,64$$

$$r_{11} = 0,685$$

Oleh karena $r_{11hitung} > r_{tabel}$, maka tes instrumen dinyatakan reliabel.

LAMPIRAN D.1 TABEL ANALISIS VALIDASI ITEM SOAL

No	Responden	Butir Soal															jumlah	X ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	R01	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	144
2	R02	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	11	121
3	R03	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
4	R04	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	100
5	R05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12	144
6	R06	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	144
7	R07	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	11	121
8	R08	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	9	81
9	R09	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	121
10	R010	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
11	R011	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	100
12	R012	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	11	121
13	R013	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	9	81
14	R014	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169
15	R015	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	144
16	R016	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	100
17	R017	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
18	R018	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	10	100

19	R019	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	9	81
20	R020	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	7	49
21	R021	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	8	64
	<i>jumlah</i>	18	16	16	16	14	6	15	15	14	14	7	16	8	17	14	206	2191
	<i>r tabel</i>	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43	0,43		
	<i>r hitung</i>	0,51	0,48	0,48	0,55	0,52	-0,2	0,66	0,59	0,62	0,49	0,34	0,63	0,02	0,53	0,72		
	<i>jika r hitung > r tabel</i>	valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	tdk valid	valid	valid		
	<i>Mp</i>	10,4	10,6	10,6	10,8	10,9	8,66	10,1	10,9	11,1	10,9	11,3	10,9	9,87	10,6	11,4		
	<i>Mt</i>	9,81																
	<i>p</i>	0,85	0,76	0,76	0,76	0,67	0,28	0,71	0,71	0,67	0,67	0,38	0,76	0,38	0,8	0,67		
	<i>Q</i>	0,15	0,24	0,24	0,24	0,33	0,72	0,29	0,29	0,33	0,33	0,62	0,34	0,62	0,2	0,33		
	<i>p*q</i>	0,13	0,18	0,18	0,18	0,22	0,2	0,21	0,21	0,22	0,22	0,24	0,26	0,24	0,16	0,22		
	<i>N</i>	15																
	<i>n-1</i>	14																
	<i>St</i>	2,91																
	<i>St2</i>	8,52																
	$\sum p * q$	3,06																

A decorative orange scroll border with grey circular accents at the corners and ends, framing the text.

LAMPIRAN F

F.1 DOKUMENTASI PENELITIAN

F.2 DAFTAR HADIR SISWA

LAMPIRAN F.1 DOKUMENTASI



Gambar F.1.1 Pemberian pretest siswa kelas V SDN No.102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar



Gambar F.1.2 Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar



Gambar F.1.3 Pemberian posttest siswa kelas V SDN No 102 Inpres Bontokadatto Kab Takalar

**LAMPIRAN F.2 DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SDN No 102 INPRES
BONTOKADATTO**

No	Nama Siswa	Pertemuan							Post test
		Pre test	I	II	III	IV	V	VI	
1	Agus Muhammad Sahid		√	√	√	√	√	√	
2	Rahmat Damarit		√	√	√	√	√	√	
3	Rahmat Hidayat		√	√	√	√	√	√	
4	Zulfikar		√	√	√	a	√	√	
5	Anisa Nabila Pratiwi. A		√	√	a	√	√	√	
6	Annisa Nurul Islam		√	√	√	a	√	√	
7	Andriani Safitri		√	√	√	√	√	√	
8	Arjuna Akbar		√	s	√	√	√	√	
9	Arya Satrio		√	√	√	a	√	√	
10	Hapsa		√	√	√	√	√	√	
11	Henra		√	√	√	a	√	√	
12	Ilham		√	√	√	a	√	√	
13	Muh Fadil Agustin		√	√	√	√	√	√	
14	Muhammad Sultan		√	√	√	a	√	√	
15	Muhammad Saipul		√	√	√	√	√	√	
16	Mutiara		√	√	√	√	√	√	
17	Naisa Salsabilah		√	i	√	√	√	√	
18	Nur Azisah Mustakim		√	√	√	√	√	√	
19	Nur Laela		√	√	√	√	√	√	
20	Nurlia Nurdin		√	√	√	√	√	√	
21	Rayhan Mubarak S		√	√	√	√	√	√	
22	Rifat Zulkarnain Alimuddin		√	√	√	√	√	√	
23	Rifda Nurmayrsa		√	√	a	√	√	√	

24	Riska Saputri		√	√	√	√	√	√	
25	Sri Ayu Andini		√	√	a	√	√	√	
26	Sahrida Naura Putri		√	√	√	√	√	√	
27	Syarifah Siti Rahmawati		√	√	√	√	√	√	
28	Widiyah Pratiwi Resky		√	√	√	√	√	√	
29	Yulianti		√	√	√	√	√	√	
30	Muh Sahrul Saleh		√	√	√	√	√	√	

Ket.

√ = Hadir

a = alfa

i = izin

s = sakit

RIWAYAT HIDUP



JUNARDI, Lahir di Pangngai Kabupaten Takalar sebagai anak keenam dari enam bersaudara pada tanggal 11 Oktober 1993 dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Rama Jarre dan Nira

Penulis pertama kali menempuh pendidikan SDN No 102 Inpres Bontokadatto tahun 1998 dan tamat pada tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Takalar dan tamat pada tahun 2007. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Takalar dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun 2014 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar Program Starata Satu (S1). Penulis sangat bersyukur diberi kesempatan oleh Allah SWT bisa menimba ilmu yang merupakan bekal di masa depan. Saat ini penulis berharap dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dengan baik dan membahagiakan orang tua serta berusaha menjadi manusia yang berguna bagi agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.