

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP
MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA
DIDIK KELAS IV SDN 21 LUBUK LINTAH
KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

SEFIA INDRIANI

NIM.2014070099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1446 H/ 2025 M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sefia Indriani
NIM : 2014070099
Tempat Tanggal Lahir : Kambang, 14 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Pesisir Selatan, Kec. Lengayang, Kambang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah”** benar-benar karya asli saya, kecuali arahan dari tim pembimbing dan yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Padang, 07 Februari 2025

Yang menyatakan



Sefia Indriani
NIM. 2014070099

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang", yang disusun oleh Sefia Indriani NIM 2014070099 telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Pada hari Rabu, 26 Februari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Padang, 26 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua

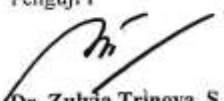

Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M.Pd
NIP. 196511241994032001

Sekretaris

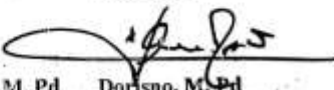

Raudhatul Jannah, M. Si
NIP. 198004062008012022

Anggota

Penguji I


Dr. Zulvia Trinova, S. Ag., M. Pd
NIP. 197606012005012006

Penguji II


Dorisno, M. Pd
NIP. 199001022020121006

Penguji III


Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M. Pd
NIP. 196511241994032001

Penguji IV


Raudhatul Jannah, M. Si
NIP. 198004062008012022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



ABSTRAK

Sefia Indriani NIM 2014070099. Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang, diantaranya terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu diketahui minat belajar matematika peserta didik masih rendah. Minat peserta didik yang masih rendah disebabkan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih kurang, perhatian peserta didik masih kurang fokus terhadap pembelajaran matematika, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit, banyak rumus, model pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan. Sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi rendah, rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika mengakibatkan hasil belajarnya juga rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan minat belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan *model index card match* dari pada minat belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan model ekspositori.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *total tampling*. Kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar matematika menggunakan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar di kelas IV.1 yang paling tinggi yaitu “perhatian” sebesar 88,89%, sedangkan nilai minat matematika di kelas IV.3 yang paling tinggi yaitu “keterlibatan” sebesar 72,47%. Berdasarkan hasil analisis uji t yang dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 20, diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000 $T_{hitung} = 7.869$ dan $T_{tabel} = 1,675$. Dengan dasar keputusan $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu $7.869 > 1,675$ maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu wata'ala* yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang”**. Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada Rasulullah Muhammad *shalallahu'alaihi wassalam*, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *shalallahu'alaihi wassalam*.

Dalam menyusun skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan sumbangan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih:

1. Ibu Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M. Pd. Selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen Penasehat Akademik (PA) Ibu Raudhatul Jannah, M. Si Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Yasmadi, M. Ag. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang.
3. Ibu Dr. Rozi Fitriza, M. Pd yang telah meluangkan waktu memvalidasi instrumen penelitian.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis, beserta karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi kemahasiswaan.
5. Bapak dan Ibu Majelis Guru dan Peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

6. Bapak dan Ibu Pegawai Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
7. Rekan-rekan PGMI khususnya angkatan 2020 yang telah memberikan semangat kepada penulis hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa kepada orang tua penulis yang sangat dicintai dan disayangi, Ayahanda Delpianto dan Ibunda Yusni Murniati, yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan selalu menjadi alasan dan motivasi penulis untuk menuntut ilmu dan bertahan ditengah kerasnya kehidupan dunia. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orangtua terbaik bagi penulis. Serta kepada saudari penulis Tiara Cahaya Indriani yang senantiasa mendoakan penulis, memberi semangat, masukan dan memberi dukungan agar penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Terima kasih rekan-rekan PGMI khususnya angkatan 2020 yang telah memberikan semangat kepada penulis hingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dan semoga limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya senantiasa mengalir kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal'alamiin.

Padang, 07 Februari 2025

Sefia Indriani
NIM. 2014070099

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Defenisi Operasional	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
1. Model Pembelajaran.....	14
2. Model Index Card Match	17
3. Media Pembelajaran	21
4. Media Kartu Bergambar	26
5. Pelajaran Matematika	28

6. Minat Belajar.....	32
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel.....	42
D. Variabel Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
a. Observasi	46
b. Angket	46
c. Dokumentasi.....	46
2. Instrumen Penelitian.....	47
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas.....	50
G. Teknik Analisis Data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji Hipotesis.....	53
H. Prosedur Penelitian.....	54
1. Tahap Persiapan.....	54
2. Tahap Pelaksanaan	55

3. Tahap Akhir.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
B. Analisis Data.....	65
C. Pembahasan	69
D. Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Wawancara Bersama Wali Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah	5
Table 3. 1 Desain Penelitian	41
Tabel 3. 2 Data Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.....	41
Tabel 3. 3 Tes Normalitas Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang	43
Tabel 3. 4 Tes Homogenitas Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.....	44
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Angket Uji Coba.....	49
Tabel 3. 6 Kriteria Taksiran Reliabilitas	51
Tabel 3. 7 Tahap Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	55
Tabel 4. 1 Kriteria Minat Belajar	58
Tabel 4. 2 Indikator Minat Belajar	58
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Minat Belajar <i>Posttest</i> Eksperimen	59
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Minat Belajar <i>Posttest</i> Kontrol	61
Tabel 4. 5 Perbandingan Nilai <i>Posstest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	63
Tabel 4. 6 Hasil Persentase Nilai Minat Belajar Peserta Didik.....	64
Tabel 4. 7 Uji Normalitas.....	66
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas	66
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	39
----------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	59
Grafik 4. 2 Hasil Persentase Minat Belajar Matematika Menggunakan Model <i>Index Card Match</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar	60
Grafik 4. 3 Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model Ekspositori	62
Grafik 4. 4 Hasil Persentase Minat Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model Eskpositori	62
Grafik 4. 5 Hasil Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	63
Grafik 4. 6 Hasil Perbandingan Persentase <i>Posttest</i> Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil SDN 21 Lubuk Lintah	80
Lampiran 2 Kisi-kisi Minat Belajar	81
Lampiran 3 Angket Penelitian	82
Lampiran 4 Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Angket	85
Lampiran 5 Nilai Angket <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	86
Lampiran 6 Nilai Angket <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	87
Lampiran 7 Modul Ajar	88
Lampiran 8 Materi Pembelajaran.....	128
Lampiran 9 LKPD	134
Lampiran 10 Kartu Index Card Match	136
Lampiran 11 Nilai Harian Matematika Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah	137
Lampiran 12 Uji Prasyarat Analisis	140
Lampiran 13 SK Pembimbing	145
Lampiran 14 Validitas Instrumen Penelitian	145
Lampiran 15 Surat Mohon Izin Observasi	147
Lampiran 16 Surat Mohon Izin Penelitian	148
Lampiran 17 Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan	149
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah	150
Lampiran 19 Undangan Sempro	151
Lampiran 20 Berita Acara	152
Lampiran 21 Dokumentasi.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Jannah, 2017b). (Barimbing et al., 2022) menyatakan “Salah satu masalah yang dihadapi didunia pendidikan pada saat ini adalah masalah rendahnya minat belajar peserta didik disekolah terutama pada bidang pelajaran matematika. Pendidikan yang berkualitas dapat terlihat dan terukur dengan tercapainya beberapa indikator, diantaranya adalah keberhasilan peserta didik dalam belajar. Namun untuk mencapai indikator tersebut bukanlah mudah. Karena, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah minat belajar.

Minat adalah kecendrungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan atau aktivitas seseorang yang berminat suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang, minat itu merupakan kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan yang dirasakan atau keinginan tertentu dan disitu diperoleh kepuasan (Muliani, 2022: 2). Minat belajar sangat penting keberadaannya

dalam proses pembelajaran, karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut (Kholik & Muthi, 2024) Minat belajar merupakan perasaan tertarik atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam diri individu, yang dapat memberikan keuntungan, kesenangan, dan lama-kelamaan akan menghadirkan kepuasan dalam dirinya.

Menurut (Mujizat, 2018) Minat adalah faktor yang memicu individu untuk mencurahkan perhatian pada aktivitas tertentu. Dengan demikian, minat belajar adalah suatu keadaan dalam diri siswa, dimana siswa merasa suka dan tertarik pada proses belajar sehingga menumbuhkan rasa senang yang dapat dilihat berupa perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan serta pemahaman dan pengetahuannya. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, akan terlihat melalui sikap dan perilaku yang positif selama proses pembelajaran.

Dalam Islam, minat belajar ini diisyaratkan menjadi sikap yang harus ditingkatkan sebagaimana dinyatakan dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 Allah SWT akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang berilmu.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang

beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS.Al-Mujadalah :11).

Tafsiran Al-Misbah, memberikan penjelasan tentang penting minat belajar seseorang bahwa jika di antara kaum Muslimin ada yang diperintahkan Rasulullah SAW berdiri untuk memberikan kesempatan kepada orang tertentu untuk duduk, atau mereka diperintahkan pergi dahulu, hendaklah mereka berdiri atau pergi karena Nabi Muhammad SAW ingin memberikan penghormatan kepada orang-orang itu, ingin menyendiri untuk memikirkan urusan-urusan agama, atau melaksanakan tugas-tugas yang perlu diselesaikan dengan segera (Shihab, 2014, p. 79).

Tafsiran Mufasir menurut beliau ayat di atas menyebutkan dalam agama islam diperintahkan agar dapat belajar membaca dan menulis, mempelajari taraf hidup untuk menuju akhirat. Oleh karena itu ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan menulis dan membangkitkan minat belajar dalam pembelajaran oleh karena itu ilmu pengetahuan bisa diperoleh dengan membuat karya tulis.

Pentingnya minat belajar ini belum diikuti oleh capaian hasil belajar yang belum mengembirakan juga dilakukan oleh penelitian Ai Lisnawati yang menerangkan bahwa minat belajar pada peserta didik sekolah dasar pada saat ini sangatlah rendah dan sekolah adalah lembaga yang melatih peserta didik di bawah pengawasan pendidik. Dengan itu, pendidik perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik kepada peserta didik, agar peserta didik bisa melakukan berbagai aktivitas belajar secara efektif. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat belajar memegang peranan penting

dalam belajar. Karena minat ini merupakan kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda atau kegiatan tertentu. Peserta didik yang kurang berminat dalam pendidikan, biasanya akan menunjukkan prestasi dibawah kemampuannya pada semua mata pelajaran atau pada mata pelajaran yang tidak diminatinya. Oleh sebab itu, dengan terpenuhinya minat belajar peserta didik akan mudah mendapatkan kesenangan yang dapat menimbulkan motivasi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 09 Agustus 2024 yang penulis lakukan Bersama Ibu Yolanda Septia Putri, S.Pd sebagai wali kelas IV.1 di SDN 21 Lubuk Lintah kota padang terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu diketahui minat belajar matematika peserta didik masih rendah. Minat peserta didik yang masih rendah disebabkan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih kurang, perhatian peserta didik masih kurang fokus terhadap pembelajaran matematika, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit, banyak rumus, model pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan. Sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi rendah, rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika mengakibatkan hasil belajarnya juga rendah.

Hasil wawancara minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah kota padang pada tanggal 09 Agustus 2024 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Wawancara Minat Belajar Peserta Didik Bersama Wali
Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang**

No	Indikator Minat Belajar	Persentase peserta didik yang berminat belajar	Keterangan
1.	Perasaan senang	59%	41% peserta didik kurang merasa senang terhadap pembelajaran matematika.
2.	Perhatian	81%	19% peserta didik kurang memperhatikan pendidik dalam menerangkan pembelajaran.
3.	Ketertarikan	44%	56% peserta didik kurang tertarik pada model pembelajaran yang diterapkan pendidik.
4.	Keterlibatan	66%	34% peserta didik tidak terlibat atau kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas peneliti menemukan perbedaan yang sangat mencolok pada peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan pada saat mengikuti pembelajaran matematika peserta didik mengalami berbagai permasalahan. Sulitnya pelajaran matematika lantaran

pembelajaran tersebut mengandung konsep ilmu bilangan, kaitan antara suatu bilangan dan langkah operasional untuk dapat menyelesaikan perkara bilangan yang memiliki hubungan dengan suatu angka (Putri, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran matematika tentunya dibutuhkan cara mengajar yang tepat sehingga dengan begitu akan menghasilkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran (Putri, 2023).

Melihat permasalahan tersebut, terdapat akibat yang peneliti amati berdasarkan fakta dilapangan yaitu salah satunya pendidik hanya menggunakan media papan tulis sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan, Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik menyampaikan materi pembelajaran, terdapat berapa peserta didik yang sedang mengobrol dengan temannya dan ada juga yang tertidur tanpa mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Dan pada saat presentasi berlangsung juga terdapat peserta didik yang mengobrol dan tertidur tanpa menyimak presentasi. Hal ini terjadi karena tidak terdapat media yang menarik perhatian peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

Faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar matematika tidak dipengaruhi oleh peserta didik sendiri, ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik memiliki minat yang rendah terhadap suatu hal. Faktor tersebut berupa faktor jasmaniah, psikologi, faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor-faktor inilah yang menyebabkan suatu daya tarik peserta didik rendah. Selain itu menurut (Barimbing et al., 2022) bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal diantaranya sikap peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan, minat peserta didik yang masih rendah, tingkat kecerdasan yang masih dibawah rata-rata, dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang masih kurang. Sedangkan faktor eksternalnya meliputi pendidik yang masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang tidak dapat menarik peserta didik, lingkungan keluarga yang tidak mendukung, suasana rumah yang ramai yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak nyaman saat belajar. Permasalahan inilah yang membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan berdampak terhadap rendahnya minat belajar matematika.

Jika rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran, akan menunjukkan prestasi di bawah kemampuannya pada suatu mata pelajaran yang tidak diminatinya. Oleh sebab itu penting bagi pendidik untuk menyisiasi bagaimana menumbuhkan minat belajar peserta didik. Proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat belajar.

Pemecahan masalah dari rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika di SD atau MI dapat di atasi oleh peneliti sebelumnya dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang mana pada penelitian terdahulu solusinya yaitu dengan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang lebih kondusif dan bermakna

dengan mengarahkan pada aktivitas modernisasi melalui bantuan teknologi canggih yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara interaktif, efektif dan menyenangkan (Zebua & Harefa, 2022).

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Defi Yuniantika di SDN Wirokerten pada Senin, 15 Oktober 2020 mengemukakan bahwa model *index card match* terhadap minat belajar matematika ini dinyatakan bagus untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang akan melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mereka terdorong untuk bergerak dan berpikir dalam kondisi kelas yang bersemangat.

Namun aspek yang belum dilakukan peneliti sebelumnya yaitu peneliti belum memakai media pembelajaran yang mana peneliti sebelumnya hanya menerapkan model pembelajaran *index card match* untuk itu penulis akan mencoba menambahkan media kartu bergambar secara praktis untuk digunakan.

Berdasarkan aspek yang belum dilakukan peneliti sebelumnya oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan minat belajar yang lebih menarik dan praktis digunakan oleh pendididk sebagai upaya untuk minat belajar peserta didik pada minat pelajaran matematika.

Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu (Nurma Pertiwi et al., 2019).

Media pembelajaran ini mengandalkan kartu bergambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Media kartu bergambar memiliki keunggulan diantaranya bersifat konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian.

Dengan media kartu bergambar diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitifnya dalam mengingat dan menghafal kata ataupun gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika.
2. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang menunjukkan bahwa minat belajar matematika peserta didik rendah.
3. Peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Kurang menariknya model pembelajaran yang digunakan, sehingga kurang minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
5. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV (IV.1 dan IV.3) SDN 21 Lubuk Lintah
2. Materi yang dipilih pada penelitian ini adalah materi pecahan
3. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi dan permasalahan diatas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat perbedaan minat belajar matematika peserta didik kelas IV dengan diterapkan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran matematika?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah: Untuk melihat perbedaan minat belajar matematika peserta didik dengan diterapkan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar dengan tidak diterapkan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan khasanah pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah/Madrasah

Bagi Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan baik dalam rangka memilih model dan media pembelajaran, untuk membantu mencapai tujuan Pendidikan.

b. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang penerapan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai model pembelajaran *index card match* dan media kartu bergambar.

d. Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan sebagai pedoman dan masukan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *index*

card match dan media kartu bergambar agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

G. Defenisi Operasional

Pada penelitian ini tetap berfokus pada pengertian yang bersangkutan. Adapun definisi operasional dalam penelitian diantaranya:

a. Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Harefa D.,(2021), model pembelajaran kartu indexs adalah suatu metode pemilihan pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Annisa, F., & Marlina, 2019). Secara umum, cara kerja model pembelajaran ini adalah mencocokkan kartu-kartu yang telah dituliskan pertanyaan dan jawaban yang tepat. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi Pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu index yang merupakan jawabanatau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

b. Media Kartu Bergambar

Menurut (Megawati et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat dan sarana belajar yang merupakan perantara serta penghubung untuk

memberikan sebuah pesan serta gagasan yang dapat menstimulasi pikiran, Perasaan dan perbuatan serta minat dan perhatian anak didik yang mengakibatkan terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran pada awalnya dipergunakan sebagai sebuah alat bantu seorang guru dalam mengajar, Seperti alat visual yang berupa gambar, model, objek serta alat lainnya yang memberikan sebuah pengalaman konkrit, Memberikan motivasi dan mempertinggi daya serap serta retensi belajar anak. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik (Arsini & Kristiantari, 2022).

c. Minat Belajar

Minat belajar sangat penting keberadaannya dalam proses pembelajaran, karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut (Kholik & Muthi, 2024) Minat belajar merupakan perasaan tertarik atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam diri individu, yang dapat memberikan keuntungan, kesenangan, dan lama-kelamaan akan menghadirkan kepuasan dalam dirinya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. LANDASAN TEORI

1. Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual tentang prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, baik pembelajar maupun pengajar. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, dan lain-lain untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yazidi, 2020). Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya (Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, 2024).

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan belajar. Proses pembelajaran akan berlangsung baik, menarik dan dapat memotivasi minat peserta didik diantaranya karena ketepatan model pembelajaran yang digunakan. Peserta didik akan terbantu dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran akan

mendorong aktifitas peserta didik dalam belajar (Pendidikan, 2021).

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.

b) Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya mode berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
2. Dapat dijadi kann pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas
3. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax) ; b) adanya prinsip-prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung.
4. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
Dampak tersebut meliputi ; a) dampak pembelajaran, yaitu hasil

belajar yang diukur; 2) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

5. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya (Mirdad & Pd, 2020).

c) Tujuan Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.

Suatu model pembelajaran mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen (Siregar et al., 2024). Model pembelajaran yang baik adalah untuk membantu peserta didik mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik- topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat sebagai media pembelajaran.

d) Fungsi Model Pembelajaran

Menurut (Asyafah, 2019) fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
2. Pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga pendidik dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
3. Memudahkan para pendidik dalam membelajarkan para peserta didik guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
4. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Index Card Match*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Harefa D.,(2021), model pembelajaran kartu index adalah suatu metode pemilihan pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang telah disajikan sebelumnya. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Annisa, F., & Marlina, 2019). Secara umum, cara kerja model pembelajaran ini adalah mencocokkan kartu-kartu yang telah

dituliskan pertanyaan dan jawaban yang tepat. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi Pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu index yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan model pembelajaran *Index Card Match*, peserta didik dapat belajar aktif dan berjiwa mandiri. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara bertanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan prestasi belajar dapat meningkat.

b) Tujuan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Tujuan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* ini, yaitu untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini peserta didik akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Dalam model pembelajaran *Index Card Match*, pendidik juga sangat senang apabila peserta didik berani mengungkapkan gagasan dan pandangan mereka. Untuk itu pendidik harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan gagasan-gagasan alternatif mereka. Sehingga pendidik sangat senang apabila peserta didik dapat mengerjakan suatu persoalan dengan cara berbeda dari apa yang dijelaskan oleh pendidik. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup,

menyenangkan, dan menyemangati peserta didik untuk selalu belajar (S. Susanti, 2022).

c) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Index Card Match*

Index Card Match digunakan untuk mengerjakan latihan soal agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam pengerjaan soal, sehingga peserta didik tidak sadar bahwa dalam mencari pasangan kartu itu peserta didik masih dalam proses pembelajaran matematika yaitu latihan soal matematika. Penggunaan *Index Card Match* juga dapat digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan (Saraswati & Hartiningrum, 2019).

Menurut (Asnimar, 2017) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Pendidik mengocok kartu sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
3. Pendidik menyuruh setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban.
4. Pendidik menyuruh setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Pendidik menyuruh setiap peserta didik yang telah menemukan pasangan mereka untuk duduk berdekatan dan meminta mereka untuk tidak menyebutkan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

6. Pendidik meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada temanteman lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
7. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

d) Kelebihan dan Kekurangan *Model Index Card Match*

(Zebua & Harefa, 2022) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan Kekurangan pada model pembelajaran *Index Card Match* sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Index Card Match*
 - a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik
 - c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - d. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain
2. Kekurangan Model Pembelajaran *Index Card Match*
 - a. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.
 - b. Pendidik harus meluangkan waktu yang lebih.
 - c. Lama untuk membuat persiapan.

- d. Pendidik harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- e. Menuntut sifat tertentu dari peserta didik atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- f. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.

Model pembelajaran ini membutuhkan kerja sama antara dua peserta didik, mereka harus mencari pasangannya dengan teliti.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. media pembelajaran merupakan alat yang aktif dan berguna dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Melisya et al., 2023). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian dari media/alat pendidikan. Media/alat pendidikan yang menggunakan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang baik tentu akan memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap minat seseorang untuk belajar dipengaruhi oleh sumber/media pembelajaran

yang menarik, canggih, interaktif, praktis, mudah diakses, dapat dipelajari secara mandiri, serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Jannah, 2017a).

Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari peserta didik itu sendiri (Arsini & Kristiantari, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya (Tobamba et al., 2019).

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu pendidik dengan penerima informasi yaitu peserta didik dengan tujuan memotivasi peserta didik agar mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Hamid et al., 2020) Fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- 3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

(F. A. Sari, 2024) manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya

Berdasarkan berbagai poin tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pendidikan sangat bermanfaat dalam proses pendidikan formal. Media pendidikan dapat meningkatkan perspektif peserta didik, menginspirasi mereka dan membantu mereka meningkatkan pengetahuan mereka. Ini juga dapat membantu mereka mengembangkan

keterampilan berpikir kritis mereka. Akhirnya, media pendidikan dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

d. Macam-macam Media

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Jenis-jenis media diantaranya :

1. Media visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang dapat dilihat, karakteristik media visual di antaranya adalah: gambar diam atau gambar mati, media grafis, media model, media realita.

2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.

3. Media audio visual

Media audio visual kombinasi antara media audio dan media visual yang biasa disebut media pandang–dengar. Dengan menggunakan media audio visual, maka penyajian isi tema

pembelajaran pada anak semakin lengkap dan optimal (Ramadanti & Arifin, 2021).

4. Media Kartu Bergambar

a. Pengertian Kartu Bergambar

Menurut (Megawati et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat dan sarana belajar yang merupakan perantara serta penghubung untuk memberikan sebuah pesan serta gagasan yang dapat menstimulasi pikiran, Perasaan dan perbuatan serta minat dan perhatian anak didik yang mengakibatkan terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran pada awalnya dipergunakan sebagai sebuah alat bantu seorang guru dalam mengajar, Seperti alat visual yang berupa gambar, model, objek serta alat lainnya yang memberikan sebuah pengalaman konkrit, Memberikan motivasi dan mempertinggi daya serap serta retensi belajar anak. Menjelaskan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang memberikan sikap belajar serta segala alat fisik yang dapat memberikan kesan dan rangsangan pada anak didik dalam belajar.

Media kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dalam bentuk kartu bergambar dilengkapi dengan huruf di. Selanjutnya media kartu bergambar adalah sebuah kartu dengan ukuran 25 × 30 cm terdiri atas foto yang ditempel pada kartu. Selain itu ukuran kartu terdapat juga lapar kali 12 cm yang dapat disesuaikan dengan jumlah anak didik. Gambar yang digunakan pada kartu merupakan gambar benda-

benda yang sesuai dengan tema pembelajaran pada saat itu (Megawati et al., 2023).

b. Fungsi Media Kartu Bergambar

Menurut (Nurhayati et al., 2021) mengemukakan bahwa beberapa fungsi dan kegunaan media kartu gambar pembelajaran, yakni:

- a) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
- b) motivasi anak
- c) menyajikan informasi
- d) merangsang diskusi
- e) mengarahkan kegiatan anak
- f) melaksanakan latihan dan ulangan
- g) menguatkan belajar
- h) dan memberikan pengalaman simulasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar

Menurut (Nurhayati et al., 2021) terdapat kelebihan media gambar, yakni:

- a) sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah
- b) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
- d) memperjelas masalah bidang apa saja
- e) harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Sedangkan kelemahan media gambar, yakni:

- a) hanya menampilkan persepsi indra mata ukurannya terbatas hanya dapat

dilihat oleh sekelompok anak

b) gambar diinterpretasikan secara personal dan subjektif

c) gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

d. Karakteristik Media Kartu Bergambar

Menurut (Nenu et al., 2024) Media kartu mempunyai karakteristik sebagai berikut :

1. Mudah didapat
2. Mudah digunakan
3. Diterapkan dalam bentuk permainan
4. Terdiri dari sejumlah kartu yang mengandung unsur gambar dan huruf
5. Tidak memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya.

5. Pelajaran Matematika

a. Hakikat Pelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal kata *Mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematika* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Matematika dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan. (Sadewo et al., 2022) menyatakan bahwa matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan dengan

kekhasan bersifat pasti sehingga kedudukan matematika sebagai ilmu pengetahuan dapat memberi inspirasi dalam mengembangkan dasar pemikiran. Sebagai sebuah ilmu pengetahuan, kajian dalam matematika diturunkan kedalam beberapa cabang ilmu untuk dipelajari dan dikembangkan.

(Sadewo et al., 2022) menyebutkan beberapa tokoh matematika seperti Whitehead, Boole, Von Neumann, Riemann, Kaplansky, Weyl, Hibert memberikan definisi mengenai apa itu matematika secara terpisah sesuai dengan bidang kajiannya masing-masing. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan- penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika pada sekolah dasar, antara lain:

- 1) Memahami konsep matematika, menuturkan ketergantungan menyangkut konsep dan mengaplikasikan konsep secara fleksibel, teliti dan tepat dalam memecahkan suatu persoalan.
- 2) Memakai intelek berpikir pada model dalam pembentukan kesimpulan secara umum dengan menyusun data atau menuturkan ide atau gagasan matematika.
- 3) Pemecahan persoalan yang mencakup kemahiran mencerna, membuat acuan matematika, mengatasi acuan juga menguraikan

jalan keluar yang diperoleh.

- 4) Menyampaikan ide menggunakan tabel, simbol dan diagram dalam menerangkan situasi atau permasalahan.
- 5) Mempunyai karakter menyanjung dan memandang peran matematika dalam hidup sehari-hari (Wandini et al., 2023).

c. Fungsi Pembelajaran Matematika

Menurut (Y. Susanti, 2020) Fungsi pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Matematika sebagai suatu alat. Dimana pendidik sangat diharapkan agar para peserta didik diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh dalam penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Matematika sebagai pola pikir. Maksudnya peserta didik diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi, misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal uraian matematika lainnya.
- 3) Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dimana pendidik harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

d. Manfaat Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan pelajaran yang memiliki manfaat begitu besar khususnya bagi peserta didik. Manfaat ilmu matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan berhitung yang baik
- 2) Memiliki pola pikir yang sistematis atau teratur
- 3) Memiliki logika dan penalaran yang baik
- 4) Membantu dalam kegiatan jual beli dan mengatur keuangan
- 5) Melatih sikap sabar dan teliti (M. Sari & Hasanudin, 2023).

e. Hubungan Pembelajaran Matematika Dengan Minat Belajar

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru yang baik terhadap materi matematika. (Meilani, 2017) minat merupakan faktor pendorong peserta didik dalam belajar matematika yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan peserta didik untuk belajar serta aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Menurut (Mayasari, 2019) bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran matematika biasanya ditandai dengan prestasi atau hasil belajar yang baik, memiliki kebiasaan

belajar yang terstruktur dan dapat memahami bacaan secara cepat.

6. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan seseorang untuk terlibat sepenuhnya terhadap suatu hal dengan cara menuangkan seluruh pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dituntutnya tanpa ada paksaan dari luar (Yuliati, 2021). Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Minat seseorang akan lebih terlihat apabila obyek sasaran berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan (Ikhsan Candra Prayuda et al., 2022). Minat belajar sangat penting keberadaannya dalam proses pembelajaran, karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut (Kholik & Muthi, 2024) Minat belajar merupakan perasaan tertarik atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam diri individu, yang dapat memberikan keuntungan, kesenangan, dan lama-kelamaan akan menghadirkan kepuasan dalam dirinya.

b. Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Menurut (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai

berikut:

1) Faktor Internal

Faktor dalam diri peserta didik (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri peserta didik terdiri :

- a) Aspek Jasmaniah
- b) Aspek Psikologis (kejiwaan)

2) Faktor Eksternal

- a) Keluarga
- b) Sekolah
- c) Lingkungan masyarakat

c. Fungsi Minat Belajar

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seorang penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seorang untuk melalaikan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sadirman yang menyatakan berbagai fungsi minat belajar sebagai berikut :

- 1) Mendorong seseorang untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan , yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan (P., 2019).

d. Indikator Minat Belajar

Menurut (Diza Jusriani & Ibrohim Muchlis, 2023) indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Perasaan senang

Peserta didik menunjukkan perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran tanpa adanya rasa terpaksa dalam mempelajarinya.

2. Ketertarikan

Terhubung dengan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau pengalaman yang secara efektif merangsang ketertarikan peserta didik.

3. Perhatian

Perhatian mencakup konsentrasi dan aktivitas mental pada pengamatan serta pemahaman suatu hal, dengan mengesampingkan hal-hal lain. Peserta didik yang memiliki minat pada suatu objek akan secara alami memberikan perhatian pada objek tersebut.

4. Keterlibatan

Ketertarikan seseorang pada suatu objek dapat mendorong mereka untuk merasa senang dan tertarik untuk terlibat atau melakukan kegiatan terkait objek tersebut.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Risma Asfi Nuraeni yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian kelompok kontrol memperoleh nilai 47,50 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai 41,60. Pemahaman yang ditunjukkan peserta didik berdasarkan hasil uji akhir pemahaman atau posttest kelompok kontrol menunjukkan nilai 59,16 dan kelompok eksperimen memperoleh nilai 74,16. Peserta didik yang diberikan perlakuan menunjukkan hasil belajar yang relatif lebih baik dibandingkan peserta didik pada kelompok kontrol. Pemahaman peserta didik setelah diberikan penerapan model *index card match* secara umum meningkat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin mengetahui efektivitas pada materi pecahan. Sedangkan penelitian peneliti ingin mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan model *index card match*.
2. Ika Wulan Dari (2020) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 8 Metro Timur”. Dari hasil penelitian peneliti menunjukkan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 58, sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 72,25. Rata-

rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 82,25, sedangkan kelas kontrol adalah 80. Demikian pula perbandingannya menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,56, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,30, keduanya rata-rata. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 5,257 sedangkan t tabel sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ($5,257 > 2,021$) yang berarti H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi index card match mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kelas IV SDN 8 Metro Timur. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin mengetahui pengaruh dari hasil belajar. Sedangkan penelitian peneliti ingin mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan model *index card match*.

3. Musdalifah (2021) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Peserta Didik Kelas IV SDN No 196 Bontomajannang Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar”. Dari hasil penelitian peneliti membuktikan bahwa pembelajaran kartu index berpengaruh terhadap kinerja kewarganegaraan peserta didik kelas IV SDN No. 196 Bontomajannang. Hal ini terlihat pada catatan peserta didik sebelum diberikan perlakuan yaitu 40 sampai 80. Nilai rata-rata sebelum ujian yaitu 60,5, berada pada level rendah. Dengan skor cukup 55-100 Rata-rata skor pretest sebesar 81,5, termasuk dalam kategori tinggi. Pengaruh penerapan model pembelajaran register card terhadap pembelajaran Pkn

peserta didik kelas IV SDN No.196 Bontomajannang ditentukan berdasarkan perhitungan statistik kesimpulan yang dibuat dengan rumus uji-t. Perbandingan hasil belajar pretest dan posttest menunjukkan $t_{hitung} = 13,90$ dan $t_{tabel} = 2,093$ sehingga diperoleh $t_{hitung} 13,90 > 2,093$. Jadi dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penerapan dan hasil belajar Pkn peserta didik. Sedangkan penelitian peneliti ingin mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan model *index card match*.

4. Nafisah Hanim yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak” Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest yaitu 39,03 sedangkan rata-rata nilai postes yaitu 77,11 dengan nilai N-gain yaitu 38,07. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan *model index card match*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin melihat prestasi belajar peserta didik. Sedangkan penelitian peneliti ingin mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan model *index card match*.
5. Misro Kessuma (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Negeri

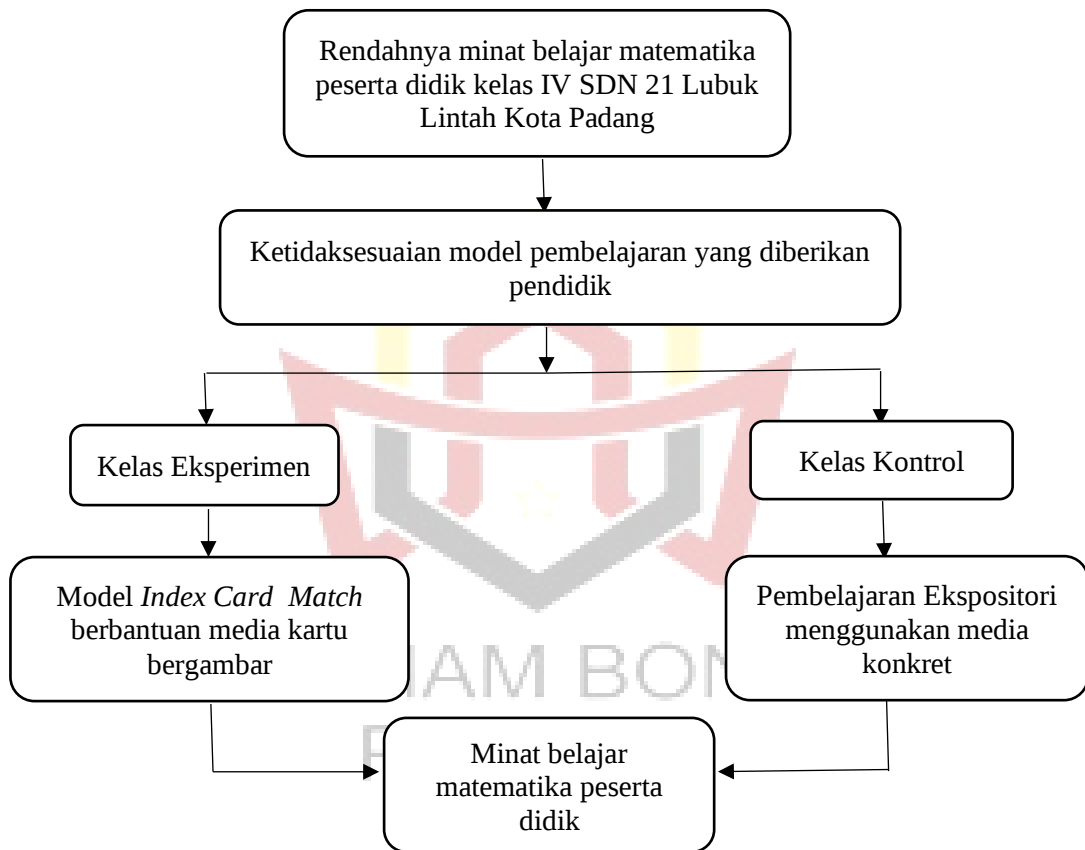
no.101870 Deli Serdang”. Peneliti ini menunjukkan bahwa pengaruh model *index card match* terhadap pembelajaran IPA peserta didik di kelas IV SD negeri no. 101870 Desa Sena Kecamatan Batang Kuis. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis dimana taraf $\alpha=0,05$ t hitung dan t tabel sebesar $4,857 > 1,671$. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti mempunyai pengaruh yang signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin melihat pengaruh dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan penelitian peneliti ingin mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan model *index card match*.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Syahputri et al., 2023). Model *index card match* merupakan strategi yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas. Dengan penggunaan model tersebut diharapkan dapat melatih peserta didik lebih cermat dan melatih daya ingat, menjadikan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan yang bisa memotivasi dan menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran, dapat meningkatkan pembelajaran matematika baik proses maupun minat belajar.

Penerapan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka berpikir berikut:

Kerangka Berpikir



D. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan pada rumusan masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_1 : Terdapat perbedaan model pembelajaran *Index card Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika peserta didik

kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

H_{0j} : Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran *Index card Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Menurut (Diza Jusriani & Ibrohim Muchlis, 2023) (Anwar et al., 2018) Quasi Eksperimen adalah penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya berfungsi dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan adalah *post-test only control group design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas IV.1 dan kelas IV.3, Dimana kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar, sedangkan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Rancangan *non-equivalent posttest-only control group design* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 *Post-test only control Group Design*

Kelas	Perlakuan	Tes
Eksperimen	X	0 ₁
Kontrol	-	0 ₂

Keterangan:

X = Pembelajaran dengan menggunakan model *Index Card match* berbantuan media kartu bergambar

0₁ = *Post-test* Kelas Eksperimen

O_2 = *Post-test* Kelas Kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuk Lintah. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dari pengertian di atas bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang dijadikan objek dalam penelitian yang dikehendaki peneliti.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV.1, IV.2 dan IV.3 di SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang yang mana kelas IV.1 berjumlah 27 peserta didik, untuk kelas IV.2 berjumlah 20 peserta didik dan kelas IV.3 berjumlah 27 peserta didik. Adapun populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2. berikut :

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah

No	Kelas	Peserta Didik
1	IV.1	27 Orang
2	IV.2	20 Orang
3	IV.3	27 Orang
Total		74 Orang

Sumber : Tata Usaha SDN 21 Lubuk Lintah

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu (Dewi, 2021). Untuk menentukan sampel dari populasi maka kita perlu melakukan teknik pengambilan sampel. Menurut Morgono, teknik sampling atau teknik pengambilan sampel adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.

Ada beberapa pertimbangan dalam memilih sampel penelitian ini adalah (1) kelas yang dijadikan sampel harus memiliki data yang berdistribusi normal; (2) kelas yang dijadikan sampel harus memiliki varians yang homogen; (3) jumlah peserta didik kelas IV pada masing-masing kelas yang dijadikan sampel kelas dengan jumlah yang sama; (4) kelas yang telah menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran; (5) karakteristik peserta didik relatif sama karena berasal dari lingkungan yang sama.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling* yang teknik pengambilan sampel yang diberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, lebih tepatnya teknik pengambilan sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *random sampling*. Yang mana dari semua anggota populasi dipilih secara acak untuk dijadikan sampel.

Pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih dua kelas dari kelas populasi sebagai kelas sampel. Adapun langkah yang dilakukan untuk menentukan kelas sampel adalah:

- a. Mengumpulkan data nilai hasil uji minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.
- b. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* dengan bantuan *microsoft excel*.

Untuk menentukan sampel berasal dari distribusi normal, kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut:

- Tetapkan L_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$
- Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel bukan berasal dari populasi berdistribusi normal
- Jika $L_0 > L_{tabel}$, Maka sampel bukan berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 3.3 Tes Normalitas Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang

Kelas	L_0	L_{tabel}	N	α	Keterangan
IV.1	0,162	0,164	27	0,05	Normal
IV.2	0,155	0,190	20	0,05	Normal
IV.3	0,141	0,164	27	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa $L_0 < L_{\text{tabel}}$, Maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk melihat uji Liliefors secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

- c. Uji Homogenitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini adalah persyaratan sebelum melakukan pengujian lain. Pada penelitian ini uji yang dilakukan adalah uji *Barlett* dengan bantuan *microsoft excel*. Pengambilan keputusan dilakukan jika $x^2_{\text{hitung}} < x^2_{\text{tabel}}$ artinya sampel memiliki varians yang homogen.

Tabel 3.4 Tes Homogenitas Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang

Sampel	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	Keterangan
Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang	0,006	91,67	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel di atas hasil tes homogenitas yang diperoleh adalah 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang homogen, karena $x^2_{\text{hitung}} < x^2_{\text{tabel}}$ yaitu $0,006 < 91,67$.

- d. Sampling, teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*. Yang mana dilakukan pengundian pemilihan kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol sampel. Peneliti melakukan

pencabutan lot yang telah disiapkan dengan berisi nama kelas. Sehingga terpilih kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian untuk penelitian. Penelitian ini mencakup dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel penelitian terbagi atas dua, yaitu

a) Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel Bebas pada penelitian ini yaitu model *Index Card Match* berbantuan Media Kartu Bergambar.

b) Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel Bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu minat belajar peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah:

a) Observasi

Observasi digunakan sebagai alat untuk pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018). Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan penerapan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar.

b) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis terhadap responden untuk dijawabnya (Marcela et al., 2022). Bentuk angket yang peneliti laksanakan yaitu angket terbuka yang mana disajikan dalam bentuk sederhana sehingga peserta didik dapat memberikan sesuai kehendak dan keadaannya. Angket yang akan peneliti gunakan yaitu angket tentang minat belajar matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Marcela et al., 2022). Dalam hal ini, studi dokumentasi digunakan untuk melengkapi data

yang diperlukan oleh peneliti seperti dokumen kurikulum, naskah profil sekolah, sejarah sekolah, dokumentasi kegiatan, jumlah pendidik dan jumlah peserta didik dalam melaksanakan implementasi literasi baca tulis dalam kurikulum merdeka serta dokumen penunjang lainnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu:

a) Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran yaitu modul ajar matematika. Modul pembelajaran yang menggunakan model *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar dengan modul ajar pembelajaran konvensional.

b) Angket

Angket yang digunakan untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Angket dibuat dengan berpedoman pada indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas angket merupakan sejauh mana alat pengukur yang ingin kita ukur. Untuk menguji validitas angket menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, yaitu sebagai berikut:

Rumus Pearson Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}/1$ = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X/1$ = Jumlah skor butir

$\sum Y/1$ = Jumlah skor total

$N/1$ = Jumlah Sampel

Pengujian validitas angket dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan yaitu 0,05 maka H_0 ditolak dengan artian instrumen yang digunakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka H_0 ditolak dengan artian instrumen yang digunakan tidak valid.

Validitas instrumen dilakukan di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang dengan angket sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan angket adalah kelas IV.2 yang berjumlah 20 Orang.

Berdasarkan validitas angket yang menghitung menggunakan *Microsoft excel*, yaitu dengan menggunakan rumus pearson produk moment correlation dengan rumus angka kasar jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir angket tersebut valid dan begitu juga sebaliknya. Hasil validitas angket dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5 Hasil Validasi Angket Uji Coba

Nomor Angket	r hitung	r table	Keterangan
1	0.599	0.514	Valid
2	0.566	0.514	Valid
3	0.736	0.514	Valid
4	0.694	0.514	Valid
5	0.550	0.514	Valid
6	0.709	0.514	Valid
7	0.623	0.514	Valid
8	0.729	0.514	Valid
9	0.610	0.514	Valid
10	0.698	0.514	Valid
11	0.570	0.514	Valid
12	0.674	0.514	Valid
13	0.706	0.514	Valid
14	0.587	0.514	Valid
15	0.551	0.514	Valid
16	0.597	0.514	Valid
17	0.557	0.514	Valid
18	0.565	0.514	Valid
19	0.570	0.514	Valid
20	0.598	0.514	Valid

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil pengujian r_{hitung} validitas instrumen penelitian dengan 20 item pernyataan lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,514 dengan nilai signifikan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk

penelitian.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas suatu kebenaran ukuran angket dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Suatu angket dikatakan mempunyai reliabilitas yang tinggi jika angket ini dapat memberikan hasil yang tepat walaupun waktunya berbeda. Uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh. Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan atau pernyataan yang digunakan.

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai Cronbach's alpha dengan tingkat/ taraf signifikan yang digunakan. Tingkat atau taraf signifikan yang digunakan bisa 0,5 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan dalam penelitian. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

- a. Jika nilai cronbach's alpha > tingkat signifikan. Maka instrumen dikatakan reliabel
- b. Jika nilai cronbach's alpha < tingkat signifikan. Maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

1) Menentukan Variansi total

$$\sum x_1^2 - \frac{(\sum X_1^2)^2}{N}$$

2) Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefesien reliabilitas

k = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$ = Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$ = Varians total

Tabel 3.4 Kriteria Taksiran Reabilitas

Reliabilitas	Kategori
>0,80	Derajat reliabilitas tinggi
0,40 – 0,80	Derajat reliabilitas sedang
<0,40	Derajat reliabilitas rendah

Sumber : (Sudijono, Anas; 2018, p. 86).

Uji reliabilitas di lakukan dengan melihat nilai *Cronbach'ch Alpha* masing-masing variabel. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbach'ch Alpha* lebih dari dari 0,60.

Dalam uji coba yang dilakukan penulis dalam instrumen angket diperoleh hasil reliabilitas yaitu sebesar 0,93. Jika dibandingkan dengan klasifikasi indeks reliabilitas pada tabel diatas, maka diperoleh hasil derajat realibilitas pada penelitian ini termasuk ke dalam kriteria tinggi dan layak untuk disajikan.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak, untuk melakukan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan program SPSS dengan langkah-langkah

sebagai berikut :

- 1) Klik menu *analyze*, kemudian masuk ke *descriptive statistics*, lalu *explore*.
- 2) Pada jendela *explore*, terdapat kolom *dependent list*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut. Jika variabel bersifat kualitatif, pindahkan ke kolom *factor list*.
- 3) Pilih *both* pada *display*. Centang bagian *descriptive*, lalu isi *confidence interval for mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan. Kemudian klik *continue*.
- 4) Klik *plots*, lalu beri centang pada *normality plots with test*. Jika sudah, klik *continue* kemudian klik *ok*.
- 5) Hasil uji normalitas sudah bisa dibaca untuk kemudian diolah lebih lanjut.

Adapun rumus dari uji normalitas sebagai berikut:

$$KD: \frac{\sqrt{n_1 - n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KD : Jumlah kolmogorov yang dicari

n1 : Jumlah sampel yang diperoleh

n2 : Jumlah sampel yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika

berasal dari varians yang sama. Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, cara mengetahuinya adalah dengan membandingkan kedua variannya. Substitusi nilai pada rumus uji F

$$F = \frac{\text{Variansi Besar (Vb)}}{\text{Variansi Kecil (Vc)}}$$

Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ uji homogenitas menggunakan SPSS 20 dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka varian tidak homogen. Uji homogenitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasari dari analisis data. Pengujian hipotesis adalah langkah prosedur statistik yang memungkinkan peneliti dapat menggunakan data sampel guna menarik kesimpulan tentang populasi. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis peneliti dapat diterima atau ditolak. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t'.

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata perlakuan pada kelas IV.1 secara signifikan dengan rerata perlakuan pada kelas IV.3. jenis uji persamaan 2 rata-rata:

1. Jika data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{M_x \times M_y}{\frac{SD_x^2}{\sqrt{N-1}} \times \frac{SD_y^2}{\sqrt{N-1}}}$$

Keterangan:

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N = Jumlah Sampel

2. Jika data berdistribusi normal tetapi tidak memiliki varians yang homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji t', yaitu:

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Mean kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = Mean kelas kontrol

S_1^2 = Variasi kelas eksperimen

S_2^2 = Variasi kelas kontrol

n_1 = Sampel kelas eksperimen

n_2 = Sampel kelas kontrol

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan atas tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

- a. Mendapatkan tempat penelitian di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

- b. Menentukan jadwal penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.
- c. Mempersiapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas IV.1 dan V.3.
- d. Mempersiapkan modul ajar sebagai pedoman dalam proses pengejaran Matematika kelas IV semester ganjil di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang.
- e. Mempersiapkan angket yang akan diberikan kepada peserta didik akhir pembelajara Matematika kelas IV Semester Ganjil di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang pada kelas IV.1 dan IV.3
- f. Melakukan uji angket untuk pembelajaran Matematika kelas IV Semester Ganjil di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang pada kelas IV.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, materi yang diajarkan sama, akan tetapi yang akan membadakan adalah segi model dan media pembelajaran yang diterapkan. Perbedaan kedua kelas antara eksperimen dan kontrol terlihat pada tebal berikut:

Tabel 3.5 Tahap Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pendahuluan	
Kegiatan Awal 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran	Kegiatan Awal 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa

4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.	3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran disampaikan oleh pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan.
Kegiatan Inti	
1. Pendidik menjelaskan tentang pecahan 2. Peserta didik diperbolehkan bertanya kepada pendidik tentang materi pecahan 3. Peserta didik dapat membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan 4. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama 5. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut berbeda 6. Peserta didik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang menyangkut materi pembelajaran sebanyak peserta didik 7. Pendidik membagi peserta didik kedalam dua kelompok, satu kelompok jawaban dan satu kelompok soal 8. Pendidik menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dengan menggunakan model index card match kepada peserta didik 9. Masing-masing peserta didik diberikan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban 10. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal maka peserta didik tersebut harus mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka peserta didik tersebut berusaha	1. Pendidik menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari 2. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan materi. 3. Pendidik memberikan LKPD kepada peserta didik 4. Pendidik mengumpulkan lembar jawaban LKPD peserta didik.

mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi 11. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang di pegangnya 12. Peserta didik harus dapat memasang kartu sebelum waktu yang telah ditentukan sebelumnya 13. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu diminta untuk mempersentasikan didepan kelas 14. Selanjutnya pendidik memberikan LKPD kepada peserta didik 15. Peserta didik memberikan petunjuk terkait LKPD yang telah dibagikan.	
Kegiatan Penutup	
1. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi. 2. Peserta didik dihimbau untuk mengulang pelajaran kembali dirumah. 3. Peserta didik menutup pembelajaran dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. 4. Pendidik mengucapkan salam.	1. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi. 2. Peserta didik dihimbau untuk mengulang pelajaran kembali dirumah. 3. Peserta didik menutup pembelajaran dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. 4. Pendidik mengucapkan salam.

3. Tahap Akhir

Memberikan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

- a. Melakukan angket akhir kepada kedua kelas sampel ketika penelitian selesai, supaya bisa melihat gambaran hasil perlakuan yang telah diberikan pada pembelajaran Matematika kelas IV Semester Ganjil di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang kelas IV.1 dan IV.3.

- b. Mengolah data dari kedua kelas sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen), kelas IV semester Ganjil di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang pada kelas IV.1 dan IV.3
- c. Memberikan kesimpulan dari hasil yang diperoleh sesuai dengan teknik yang digunakan.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan bertempat di SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang, melalui dua kelas sampel yaitu perlakuan pada kelas IV.1 dan perlakuan pada kelas IV.3 dengan desain *non-equivalent posttest-only control group design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

a. Pembelajaran Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar

Pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dimulai dengan kegiatan absensi, pemberian apresiasi, motivasi, dan tujuan pembelajaran oleh peneliti mulai memperkenalkan cara dan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran serta membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.

Tahap-tahap pembelajaran model *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar yaitu peserta didik di bagi menjadi 2 kelompok besar, Kelompok 1 diberikan kartu soal yang berwarna putih dan kelompok 2 diberikan kartu jawaban yang berwarna hijau, selanjutnya peserta didik

berdiskusi mencari soal dan jawaban dari kartu yang sudah diberikan oleh pendidik, setelah mendapatkan hasil dari kartu soal dan kartu jawaban, peserta didik diperbolehkan menampilkan hasil diskusinya kedepan. Pada kegiatan penutup kemudia diberikan angket minat belajar peserta didik untuk melihat seberapa besar minat belajarnya.

b. Pembelajaran Kelas Kontrol Dengan Model Ekspositori Berbantuan Media Benda Konkret

Pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol, peneliti mengajar dengan model ekspositori berbantuan media benda konkret. Kegiatan pembelajaran dikelas kontrol diawali dengan melakukan absensi kemudian memberi apresiasi dan motivasi. Selanjutnya masuk pada kegiatan inti pembelajaran dengan yang meliputi peserta didik menyajikan materi pembelajaran, lalu peneliti menjelaskan materi pembelajaran disdepan peserta didik, lalu pendidik memberikan LKPD setelah itu pendidik memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.

c. Minat belajar peserta didik

Hasil minat belajar peserta didik diperoleh melalui angket yang diberikan kepada kelas IV.1 dan IV.3 di mana angket yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran di kedua kelas di akhir pertemuan, dengan kriteria-kriteria minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.1 Kriteria Minat Belajar Peserta

Kelas Interval	Interval
Sangat Tinggi	81%-100%
Tinggi	61%-80%
Sedang	41%-60%
Rendah	21%-40%
Sangat Rendah	0-20%

Sumber: (Murtiningsih & Kusmiyati, 2023)

Adapun indikator minat belajar peserta didik terlihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Indikator minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator Minat Belajar
1.	Perasaan Senang
2.	Perhatian
3.	Ketertarikan
4.	Keterlibatan

Sumber: (Diza Jusriani & Ibrohim Muchlis, 2023)

1. Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Model *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar

Data yang dideskripsikan yaitu data penelitian minat belajar yang mencakup indikator minat belajar peserta didik yang telah dilakukan pada kelas eksperimen yang didapatkan dari penyebaran angket yang berjumlah 20 item pernyataan diberikan kepada peserta didik sebanyak 27 orang di

akhir kegiatan pembelajaran. Berikut hasil dari angket yang diberikan terdapat pada grafik 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Minat Belajar *Post-test* Kelas Eksperimen

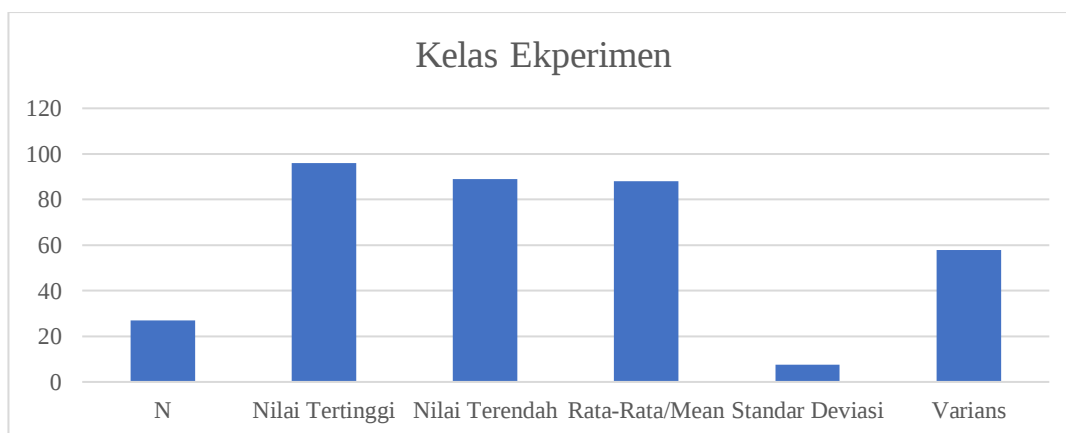
Variabel	Kelas Ekperimen
N	27
Nilai Tertinggi	96
Nilai Terendah	89
Rata-Rata/Mean	88
Standar Deviasi	7,61
Varians	57,9

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 96. Sehingga diperoleh rata-rata kelas eksperimen sebesar 88, standar deviasi 7,61 dan nilai varians 57,9.

Berdasarkan deskripsi hasil *post-test* pada tabel di atas, dapat diketahui minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4.1

Hasil *Post-test* Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik di atas, kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 96. Sehingga diperoleh rata-rata kelas eksperimen sebesar 88, standar deviasi 7,61 dan nilai variansi 57,9.

Grafik 4.2
Hasil Persentase Minat Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model *Index Card Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar



Berdasarkan grafik 4.2 di atas, indikator minat belajar memiliki nilai yang tinggi, nilai persentase yang paling tinggi yaitu perhatian memiliki nilai persentase 88,89% dan yang paling rendah yaitu ketertarikan memiliki nilai persentase 87,78%.

2. Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Kontrol Menggunakan Model ekspositori Berbantuan Media Konkret

Data yang dideskripsikan yaitu data penelitian minat belajar yang mencakup indikator minat belajar peserta didik yang telah dilakukan pada kelas eksperimen yang didapatkan dari penyebaran angket yang berjumlah 20 item pernyataan diberikan kepada peserta didik sebanyak 27 orang di

akhir kegiatan pembelajaran. Berikut hasil dari angket yang diberikan terdapat pada grafik 4.4 berikut:

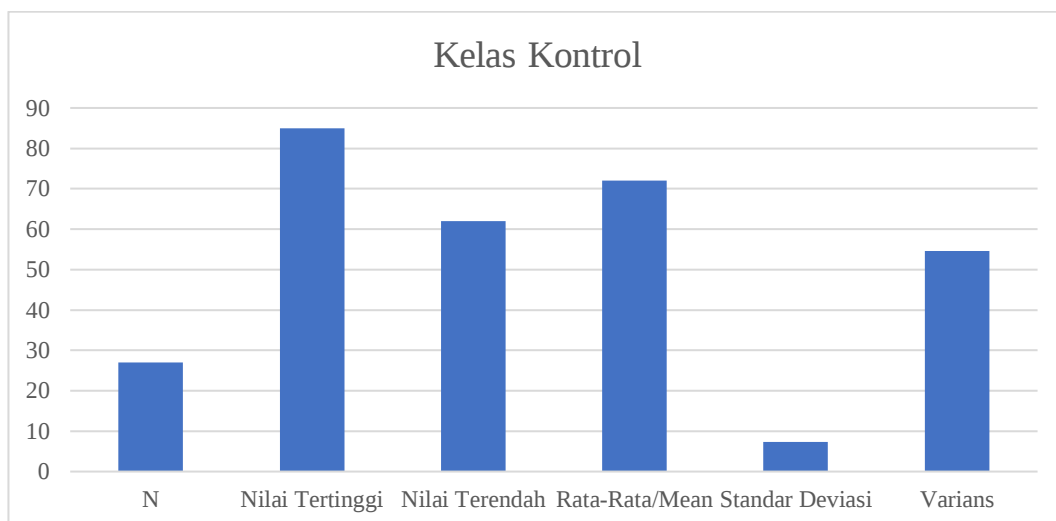
Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Minat Belajar *Post-test* Kelas Kontrol

Variabel	Kelas Kontrol
N	27
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	62
Rata-Rata/Mean	72
Standar Deviasi	7,39
Varians	54,6

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 85. Sehingga diperoleh rata-rata kelas kontrol sebesar 72, standar deviasi 7,39 dan nilai varians 54,6.

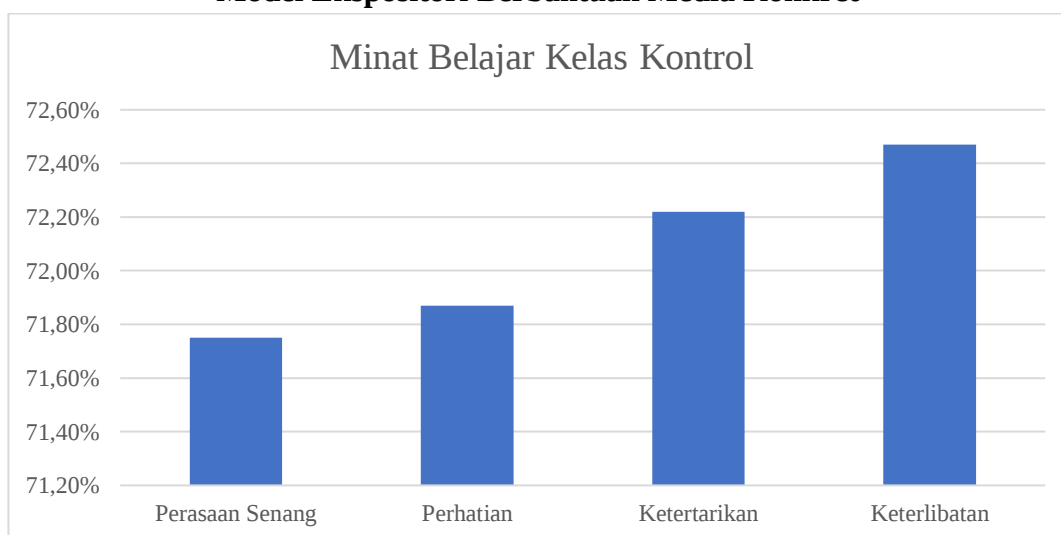
Berdasarkan deskripsi hasil *post-test* pada tabel di atas, dapat diketahui minat belajar peserta didik pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan minat belajar peserta didik kelas eksperimen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4.3
Hasil *Posttest* Minat Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model
Ekspositori Berbantuan Media Konkret



Berdasarkan grafik 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 orang memperoleh nilai tertinggi 85. Sehingga diperoleh rata-rata kelas kontrol sebesar 72, standar deviasi 7,39 dan nilai varians 54,6.

Grafik 4.4
Hasil Persentase Minat Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan
Model Ekspositori Berbantuan Media Konkret

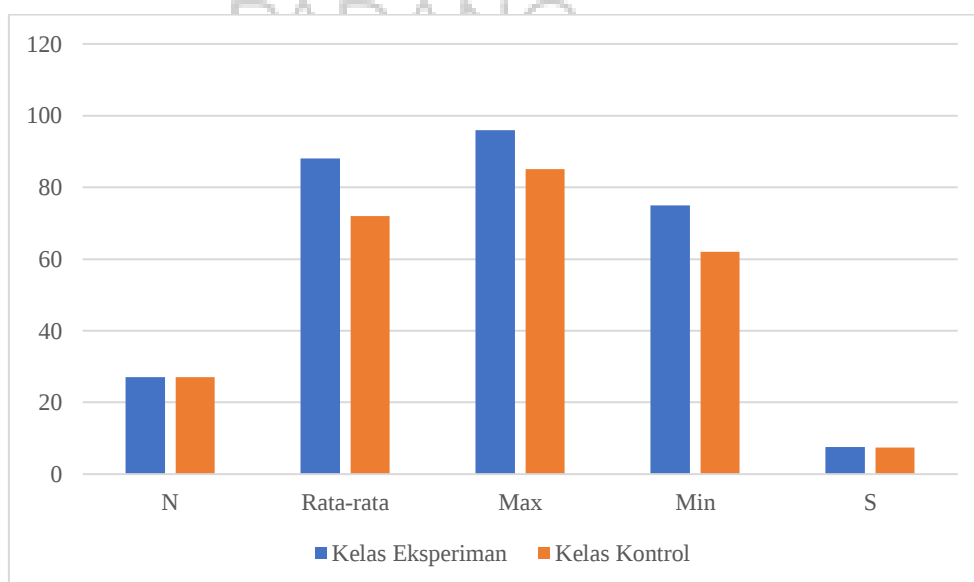


Berdasarkan grafik 4.4 di atas, indikator minat belajar pada kelas kontrol memiliki nilai yang rendah, nilai persentase yang paling tinggi yaitu keterlibatan memiliki nilai persentase 72,47% dan yang paling rendah yaitu perasaan senang memiliki nilai persentase 71,75%.

Tabel 4.5
Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	27	27
2.	Rata-rata	88	72
3.	Max	96	85
4.	Min	75	62
5.	S	7,61	7,39

Grafik 4.5
Hasil Perbandingan Nilai *Posttest* Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol



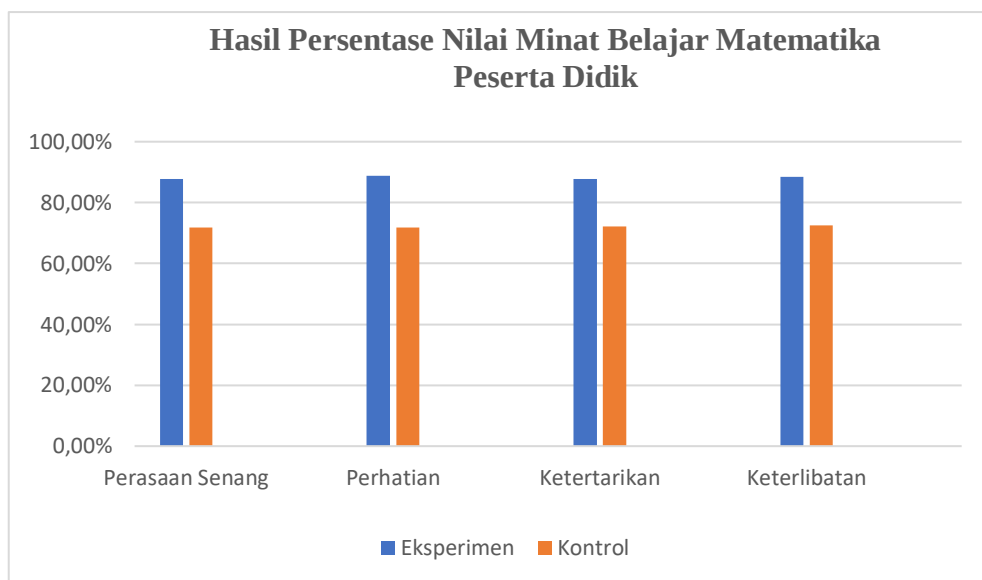
Berdasarkan grafik 4.5 di atas skor rata-rata (*mean*) dari minat belajar masing-masing peserta didik setelah mengisi angket *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $88 > 72$. Sehingga dapat kita ketahui bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu bergambar berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Tabel 4.6
Rata-rata Hasil Persentase Nilai Minat Belajar Matematika
Peserta Didik

No	Indikator Minat Belajar	Persentase	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Perasaan Senang	87,83%	71,75%
2.	Perhatian	88,89%	71,85%
3.	Ketertarikan	87,78%	72,22%
4.	Keterlibatan	88,40%	72,47%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas 4 indikator minat belajar yang membentuk minat dikelas eksperimen hampir semuanya tinggi sementara dikelas kontrol hampir semuanya rendah. Pada kelas eksperimen diperoleh indikator paling tinggi terdapat pada indikator perhatian peserta didik dengan persentase 88,89% sedangkan dikelas kontrol indikator paling tinggi terdapat pada indikator keterlibatan dengan persentase 72,47%.

Grafik 4.6
Hasil Perbandingan Persentase Nilai *Posttest* Minat Belajar
Matematika Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol



B. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media Kartu Bergambar terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian

ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		27
Normal	Mean	0E-7
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	3.21499135
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.118
	Negative	-.114
Kolmogorov-Smirnov Z		.613
Asymp. Sig. (2-tailed)		.846

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

kriteria nilai sig > 0,05. Untuk lebih jelas, hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan tabel 4.7 di atas uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov karena responden berjumlah sebanyak 27 dan 27 orang. Berdasarkan data di atas ditemukan kelas sampel tersebut berdistribusi normal, karena $0,846 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data kedua kelompok mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan uji *Homogeneity of Variances* berbantuan SPSS, dengan demikian diperoleh uotput seperti berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8.064	1	52	.236

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat diperoleh bahwa kelas sampel tersebut memiliki varians yang sama atau homogen karena signifikan α lebih besar dari 0,05 yaitu $0,236 > 0,05$ artinya data kelas A dan kelas B memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan agar mengetahui hipotesis penelitian diterima atau ditolak yang menggunakan uji t karena data normal dan homogen maka uji hipotesis adalah uji t. uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima begitu juga sebaliknya dengan $\alpha = 0,05$. Berikut gambaran hasil analisis uji t yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jumlah variable =2

Jumlah responden/data (n)=54

Taraf Sig (2 sisi) =0,05

Derajat bebas (df)=n-k

=54-2

=52

=1.675

berdasarkan uji hipotesis, maka dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Hipotesis Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Group Statistics

	metode pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
minat	Eksperimen	27	88.15	7.614	1.465
belajar	Kontrol	27	72.07	7.395	1.423

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
minat belajar	Equal variances assumed	.199	.685	7.869	52	.000	16.074	2.043	11.975	20.173
	Equal variances not assumed			7.869	51.956	.000	16.074	2.043	11.975	20.173

Berdasarkan nilai T_{hitung} dengan SPSS atau hasil analisis diperoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2- tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai T_{hitung} 7.869 dan nilai T_{tabel} 1.675 dengan demikian maka sig α ($0,000 < 0,05$) dan T_{hitung} 7.869 $>$ T_{tabel} 1.675 maka H_0 ditolak

dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang.

C. Pembahasan

Menurut (Kholik & Muthi, 2024) Minat belajar merupakan perasaan tertarik atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam diri individu, yang dapat memberikan keuntungan, kesenangan, dan lama-kelamaan akan menghadirkan kepuasan dalam dirinya. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan seseorang untuk terlibat sepenuhnya terhadap suatu hal dengan cara menuangkan seluruh pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dituntutnya tanpa ada paksaan dari luar (Yuliati, 2021)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, dan lain-lain untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yazidi, 2020). Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya (Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, 2024).

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Annisa, F., & Marlina, 2019). Secara umum,

cara kerja model pembelajaran ini adalah mencocokkan kartu-kartu yang telah dituliskan pertanyaan dan jawaban yang tepat. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi Pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu index yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Kekurangan model *Index Card Match* Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas, pendidik harus meluangkan waktu yang lebih, lama untuk membuat persiapan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. media pembelajaran merupakan alat yang aktif dan berguna dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Melisya et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* yaitu melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda yang berdasarkan yaitu kelas IV.1 dengan jumlah 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen di ajarkan dengan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar dan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik yang di ajarkan menggunakan model ekspositori berbantuan media konkret.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen sesuai tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar yang mana model *index card match* terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok satu kartu soal dan kelompok dua kartu jawaban, peserta didik yang mendapatkan kartu soal akan di suruh mencari kartu jawaban.

Pada akhir pembelajaran peserta didik posttest untuk mengetahui bagaimana hasil belajar kedua kelompok. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 88, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 72, pada kelas eksperimen nilai tertinggi yaitu 96, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 71. Nilai terendah pada kelas eksperimen yaitu 75, sedangkan nilai terendah dikelas kontrol 63. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada indikator minat belajar di kelas eksperimen nilai yang paling tinggi terdapat pada perhatian yaitu 88,89%, sedangkan pada kelas kontrol minat belajar yang paling tinggi juga keterlibatan yaitu 72,47%.

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh minat belajar matematika peserta didik adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian dalam skripsi yang berjudul penerapan model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang. Hasil penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh dinyatakan bahwa menggunakan model *index*

card match berbantuan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu dengan diterapkannya model pembelajaran *index card match* berbantuan media kartu bergambar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat belajar yang dalam dunia pendidikan dengan pengaruh lebih besar khususnya dalam bidang studi matematika.

D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini sudah dilakukan seoptimal mungkin, akan tetapi disadari bahwa penelitian ini tidak terlepas adanya kesalahan dan kekurangan, hal itu adanya keterbatasan-keterbatasan di bawah ini:

1. Keterbatasan biaya

Banyaknya biaya yang dibutuhkan dalam penelitian untuk mencetak angket dan memperbanyaknya kepada seluruh peserta didik membuat peneliti agak kewalahan. Mengingat jumlah seluruh peserta didik mencapai 54 orang, 27 orang kelas eksperimen dan 27 orang kelas kontrol.

2. Keterbatasan waktu

Karena peserta didik menjelaskan masing-masing kelompok yang dijelaskan setiap satu-satu dari setiap orang kelompok dengan cara membaginya.

3. Objek penelitian

Masih terdapat peserta didik yang kurang serius pada saat belajar sehingga mengganggu konsentrasi teman yang lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *total tampling*. Kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar matematika menggunakan model *index card match* berbantuan media kartu bergambar di kelas IV.1 sebesar 88,89%, sedangkan nilai di kelas IV.3 sebesar 72,47%. Berdasarkan perhitungan didapatkan $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu $7.869 > 1,675$ maka hipotesis maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran Index Card Match terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maka disarankan kepada:

1. Pendidik, diharapkan bisa menggunakan model pembelajaran *index card macth* berbantuan media kartu bergambar ketika belajar mengajar dikelas, dengan menggunakan model pembelajaran *index card macth* berbantuan media kartu bergambar ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SD N 21 Lubuk Lintah Kota Padang.
2. Penelitian selanjutnya, untuk mengembangkan lanjutan pada model pembelajaran *index card macth* berbantuan media *kartu bergambar* ini pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Sekolah, sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja pendidik dalam mengajar dan peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran.
4. Peserta didik, hendaknya dapat mengikuti setiap tahap dalam proses pembelajaran model *index card macth* berbantuan media kartu bergambar, karena hal ini akan sangat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan peserta didik agar senantiasa aktif dalam keiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Basicedu*, 4(3), 10471054.
- Anwar, K., Ari, T., Sri, S., Widodo, A., & Pendahuluan, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6, 790.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184.
- Asnimar. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat Asnimar SD Negeri 002 Batu Bersurat Pendahuluan Menurut Hamalik (2010) bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka. *Jurnal Kependidikan*, 1(November), 208–216.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065.
- Dewi, R. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan PT. Bina Buana Semesta. *JEBI) Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, 16(1), 19–25. www.jurnal.stiebi.ac.id
- Diza Jusriani, & Ibrohim Muchlis. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Mts Al Mustaqim Parepare. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(2), 1–29.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian*

- Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. 95–105.
- Harefa D., D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Model Indec Card Match. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 1–4.
- Ikhsan Candra Prayuda, Putry Agung, & Ali Mashari. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5.
- Jannah, R. (2017a). Learning dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Siswa Kelas XI MAN 2 Padang. *Natural Science Jornal*, 3(2), 429–437.
- Jannah, R. (2017b). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inkuiry) Disertai Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Man Linggo Sari Baganti. *Natural Science Journal*, 3(1), 342–349.
- Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Chintia Febrina Kholik [1] , Ibnu Muthi [2]. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 276–281.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Mayasari, N. A. Y. &. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Di Kabupaten Bandung Barat. *On Education*, 1(3), 308–314.
- Megawati, Afdal Jamil, Z., & A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–46.
- Meilani, R. & R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Melisya, M. P., Murjainah, M., & Praseihammi, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa

- Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mujizat, M. (2018). *Penerapan Metode Index Card Macth Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 5 Sindue*. 6(2).
- Muliani, R. dwi. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2, 2.
- Murtiningsih, D. H., & Kusmiyati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Matapelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(3), 271–279.
- Nenu, M. A. R., Kaka, P. W., Sayangan, Y. V., & Laksana, D. N. L. (2024). Penggunaan Media Kartu Suku Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sdk Wolomeli. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 557–570.
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2183–2191.
- Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Pendidikan, J. (2021). *No Title*. 9(1), 22–32.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1.
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*:

- PowerMathEdu*, 2(2), 123–128.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islami Dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15–28.
- Saraswati, E., & Hartiningrum, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 79–86.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, M., & Hasanudin, C. (2023). Manfaat Ilmu Matematika Bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 1906–1912.
- Shihab, M. . Q. (2014). *Tafsir Al-Misbah pesan kesan dan kerasain AL-Qur'an*. Lentara Hati.
- Siregar, A. F., Ridwan, F. S., & Hasibuan, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Perencanaan Yang Efektif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Amandha Fhadillah Siregar Fitri Syakira Ridwan Safran Hasibuan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara berhasil . Model pembelajaran mempunyai tingkah laku. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 234–243.
- Susanti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 22–36.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.

- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2023). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391.
- Yazidi, A. (2020). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89.
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54.
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262.

LAMPIRAN

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 1**Profil SD N 21 LUBUK LINTAH**

NPSN	: 10304604
NSM	: -
Nama Madrasah	: SD N 21 Lubuk Lintah
Alamat	: Jln, Kampung Kelawi
Desa/Kelurahan	: Lubuk Lintah
Kecamatan	: Kuranji
Kabupaten/Kota	: Padang
Provinsi	: Sumatra Barat
Telp	: -
Email	: sd21lubuklintah@gmail.com
Kode Pos	: 25153
Akreditasi	: A
Nama Kepala Sekolah	: Supriyanti, S.Pd
Banyak Rombel	: 12 Kelas
Banyak Peserta Didik	: 525 Peserta Didik
Jumlah Guru	: 39 Orang

Lampiran 2

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Minat Belajar	1. Perasaan Senang	Pandangan peserta didik tentang pembelajaran	1, 2	3	3
		Perasaan peserta didik selama mengikuti Pelajaran matematika	4	5	2
		Kesan peserta didik terhadap pendidik matematika	6	7	2
	2. Perhatian	Perhatian saat mengikuti pelajaran matematika	8,9	10	3
	3. Ketertarikan	Rasa ingin tau peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika	11	12	2
		Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik	13	14	2
	4. Keterlibatan peserta didik	Keaktifan selama belajar matematika	15,16	17	3
		Kesadaran belajar matematika di rumah	18,19	20	3
	Jumlah				

Sumber : Minat Belajar Menurut Desi Novita Sari

Lampiran 3

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama :
 Mata Pelajaran : Matematika
 Hari, tanggal :
 Kelas/semester :

Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah terlebih dahulu sebelum menjawab
2. Berilah tanda (√) sesuai dengan apa yang kamu lakukan ketika mengikuti pembelajaran dikelas.

Keterangan:

SS : Sangat setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

3. Jawablah dengan jujur karna jawaban tidak akan mempengaruhi nilai

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	K S	TS	STS
1.	Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menyenangkan					
2.	Saya merasa bersemangat belajar matematika karena pendidik mengajar dengan menyenangkan menggunakan model dan media pembelajaran					
3.	Menurut saya pembelajaran matematika sulit dimengerti					
4.	Saya merasa senang mengerjakan soal matematika menggunakan model dan media pembelajaran					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	K S	TS	STS
5.	Saya merasa kurang senang ketika pembelajaran matematika dimulai					
6.	Saya memperhatikan pendidik saat sedang menjelaskan materi matematika menggunakan model dan media Pembelajaran					
7.	Saya enggan mendengarkan penjelasan dari pendidik tentang materi matematika					
8.	Saya mengerjakan soal tanpa mencontek teman, meskipun soal matematika yang diberikan pendidik sulit					
9.	Saya memperhatikan pendidik menjelaskan materi dengan seksama					
10.	Saya tidak memusatkan pikiran saya pada pendidik, ketika pendidik memberikan contoh soal matematika walaupun saya memperhatikan pendidik					
11.	Saya bertanya kepada teman atau pendidik, ketika saya belum memahami materi dengan menggunakan model dan media pembelajaran					
12.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik karena materi tersebut sulit Dipahami					
13.	Saya berusaha bertanya kepada pendidik agar mampu menjawab tugas dengan baik					
14.	Saya tidak mengerjakan Latihan soal karena tidak mengerti cara mengerjakannya					
15.	Saya aktif bertanya kepada pendidik dalam pembelajaran matematika menggunakan model dan media pembelajaran					

16.	Saya selalu menjawab soal saat pendidik bertanya dengan benar					
17.	Saya cenderung pasif Ketika proses pembelajaran					
18.	Saya selalu meluangkan waktu belajar Kembali materi matematika, tanpa ada yang menyuruh					
19.	Saya mempelajari matematika sebelum pendidik membahasnya dikelas					
20.	Saya malas mengerjakan tugas matematika karena peserta didik kurang memahami materi					

Sumber : Minat Belajar Menurut Desi Novita Sari



UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 4

VALIDITAS DAN REABILITAS UJI COBA ANGKET

[illegible]

Lampiran 7

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD
KELAS IV
KELAS EKSPERIMEN**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Kartu bergambar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran <i>Index Card Match</i>	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membaca pecahan
2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama;
3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama;
2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;
3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah kamu masih ingat tentang pecahan?

Jika ada 1 loyang pizza, dibagi menjadi 8 bagian, berapakah pembilangnya?

Berapa penyebutnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

Kegiatan awal (5 menit)

1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam
2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa
3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran
4. Peserta didik mendengarkan topic pembelajaran yang akan disampaikan pendidik, peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Kegiatan Inti (60 menit)

1. Pendidik menjelaskan tentang apa itu pecahan
2. Pendidik menjelaskan bagaimana cara membedakan pembilang dengan penyebut
3. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum ada materi yang dipahami
4. Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang menyangkut materi pembelajaran sebanyak peserta didik.

5. Pendidik membagi peserta didik kedalam dua kelompok, satu kelompok pertanyaan dan satu kelompok jawaban.
6. Pendidik menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dengan menggunakan model index card match kepada peserta didik
7. Masing-masing peserta didik diberikan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban
8. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal, maka peserta didik tersebut harus mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka peserta didik tersebut berusaha mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi
9. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang dipegangnya
10. Peserta didik harus dapat memasangkan kartu sebelum waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
11. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan, jika jawabannya benar maka peserta didik akan mendapatkan nilai.
12. Setelah permainan maka pendidik mengacak lagi kartu tersebut agar setiap peserta didik mendapatkan kartu jawaban atau kartu soal yang berbeda dari sebelumnya.
13. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model index card match, selanjutnya pendidik membagikan lkpd kepada masing-masing peserta didik.
14. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.
15. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik

3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 28 November 2024
Peneliti

Yolanda Septia Putri, S.Pd
NIP. 199709112024212008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099

KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Toshio dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Kartu bergambar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran <i>Index Card Match</i>	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama;
2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;
3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah kamu masih ingat tentang pecahan?

Jika ada 1 donat, dibagi menjadi 2 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-2

Kegiatan awal (5 menit)

1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam
2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa
3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran
4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik, peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Kegiatan Inti (60 menit)

1. Pendidik *me-review* kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
2. Pendidik menjelaskan bagaimana cara membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama
3. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum ada materi yang dipahami
4. Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang menyangkut materi pembelajaran sebanyak peserta didik.
5. Pendidik membagi peserta didik kedalam dua kelompok, satu kelompok pertanyaan dan satu kelompok jawaban.
6. Pendidik menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dengan menggunakan model index card match kepada peserta didik
7. Masing-masing peserta didik diberikan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban
8. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal, maka peserta didik tersebut harus

mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka peserta didik tersebut berusaha mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi

9. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang dipegangnya
10. Peserta didik harus dapat memasangkan kartu sebelum waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
11. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan, jika jawabannya benar maka peserta didik akan mendapatkan nilai.
12. Setelah permainan maka pendidik mengacak lagi kartu tersebut agar setiap peserta didik mendapatkan kartu jawaban atau kartu soal yang berbeda dari sebelumnya.
13. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model index card math, selanjutnya pendidik membagikan lkpd kepada masing-masing peserta didik.
14. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.
15. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kegiatan penutup (5 menit)

4. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
5. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik
6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui

Padang, 28 November 2024

Wali Kelas IV

Peneliti

Yolanda Septia Putri, S.Pd
NIP. 199709112024212008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099

KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Kartu bergambar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran <i>Index Card Match</i>	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 semangka, dibagi menjadi 4 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-3 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik, peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik <i>me-review</i> kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik menjelaskan bagaimana cara mengurutkan pecahan dengan penyebut berbeda. 3. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum ada materi yang dipahami 4. Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang menyangkut materi pembelajaran sebanyak peserta didik. 5. Pendidik membagi peserta didik kedalam dua kelompok, satu kelompok pertanyaan dan satu kelompok jawaban. 6. Pendidik menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dengan menggunakan model index card match kepada peserta didik.

7. Masing-masing peserta didik diberikan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban.
8. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal, maka peserta didik tersebut harus mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka peserta didik tersebut berusaha mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi.
9. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang dipegangnya.
10. Peserta didik harus dapat memasangkan kartu sebelum waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
11. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan, jika jawabannya benar maka peserta didik akan mendapatkan nilai.
12. Setelah permainan maka pendidik mengacak lagi kartu tersebut agar setiap peserta didik mendapatkan kartu jawaban atau kartu soal yang berbeda dari sebelumnya.
13. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model index card mach, selanjutnya pendidik membagikan lkpd kepada masing-masing peserta didik.
14. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.
15. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik
3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 28 November 2024
Peneliti

Yolanda Septia Putri, S.Pd
NIP. 199709112024212008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099

KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Kartu bergambar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran <i>Index Card Match</i>	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 batang coklat, dibagi menjadi 4 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-4 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik, peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik <i>me-review</i> kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik menjelaskan bagaimana cara mengurutkan pecahan dengan penyebut sama. 3. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum ada materi yang dipahami 4. Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang menyangkut materi pembelajaran sebanyak peserta didik. 5. Pendidik membagi peserta didik kedalam dua kelompok, satu kelompok pertanyaan dan satu kelompok jawaban. 6. Pendidik menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan dengan menggunakan model index card match kepada peserta didik.

7. Masing-masing peserta didik diberikan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban.
8. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal, maka peserta didik tersebut harus mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka peserta didik tersebut berusaha mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi.
9. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang dipegangnya.
10. Peserta didik harus dapat memasangkan kartu sebelum waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
11. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan, jika jawabannya benar maka peserta didik akan mendapatkan nilai.
12. Setelah permainan maka pendidik mengacak lagi kartu tersebut agar setiap peserta didik mendapatkan kartu jawaban atau kartu soal yang berbeda dari sebelumnya.
13. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model index card mach, selanjutnya pendidik membagikan lkpd kepada masing-masing peserta didik.
14. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.
15. Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik
3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 28 November 2024
Peneliti

Yolanda Septia Putri, S.Pd
NIP. 199709112024212008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD
KELAS IV
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Benda Konkret	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran ekspositori	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama;	

3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 loyang pizza, dibagi menjadi 8 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-1 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik membuka pembelajaran dengan menjelaskan tema atau topik pembelajaran yaitu materi pecahan tentang pembilang dan penyebut. Dalam menjelaskan materi pendidik menggunakan media benda konkret yang ada dalam kelas. 2. Peserta didik dapat membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan. 3. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum paham dengan materi pembelajaran. 4. Pendidik memberikan lkpd kepada masing-masing peserta didik untuk dikerjakan secara mandiri.

5. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik.
3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi	

	ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	

7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 29 November 2024
Peneliti

Aprillia Andasari, S.Pd
NIP. 198404082006042008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099



UIN IMAM BONJOL
PADANG

KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Benda Konkret	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran ekspositori	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 donat, dibagi menjadi 2 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-2 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik me-review kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik membuka pembelajaran dengan menjelaskan tema atau topik pembelajaran yaitu materi membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama. Dalam menjelaskan materi pendidik menggunakan media benda konkret yang ada dalam kelas. 3. Peserta didik dapat membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan. 4. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum paham dengan materi pembelajaran. 5. Pendidik memberikan lkpd kepada masing-masing peserta didik untuk

dikerjakan secara mandiri.

6. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.

Kegiatan penutup (5 menit)

4. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.
5. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik.
6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	

3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	

7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 29 November 2024
Peneliti

Aprillia Andasari, S.Pd
NIP. 198404082006042008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099



UIN IMAM BONJOL
PADANG

KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Benda Konkret	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran ekspositori	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 semangka, dibagi menjadi 4 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-3 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik me-review kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik membuka pembelajaran dengan menjelaskan tema atau topik pembelajaran yaitu materi membandingkan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Dalam menjelaskan materi pendidik menggunakan media benda konkret yang ada dalam kelas. 3. Peserta didik dapat membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan. 4. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum paham dengan materi pembelajaran. 5. Pendidik memberikan lkpd kepada masing-masing peserta didik untuk

dikerjakan secara mandiri.

6. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik.
3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	

3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	

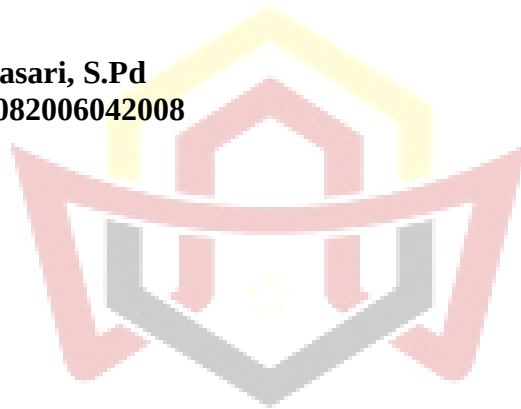
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 29 November 2024
Peneliti

Aprillia Andasari, S.Pd
NIP. 198404082006042008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099



UIN IMAM BONJOL
PADANG

KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sefia Indriani
Instansi	: SDN 21 Lubuk Lintah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat menulis membandingkan pecahan pembilang	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Mandiri 2. Bernalar Kreatif 3. Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis : Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik , LKS Matematika, ESPS matematika. 2. Media : Benda Konkret	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Model pembelajaran ekspositori	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membaca pecahan 2. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda; 4. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama;	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama; 2. Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama; 3. Peserta didik dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut beda;
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Apakah kamu masih ingat tentang pecahan? Jika ada 1 batang coklat, dibagi menjadi 4 bagian, berapakah pembilangnya? Berapa penyebutnya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke-4 Kegiatan awal (5 menit) 1. Pendidik masuk kelas dengan mengucapkan salam 2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa 3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran 4. Peserta didik mendengarkan topik pembelajaran yang akan disampaikan pendidik 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan Inti (60 menit) 1. Pendidik me-review kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 2. Pendidik membuka pembelajaran dengan menjelaskan tema atau topik pembelajaran yaitu materi mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama. Dalam menjelaskan materi pendidik menggunakan media benda konkret yang ada dalam kelas. 3. Peserta didik dapat membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan. 4. Peserta didik diperbolehkan bertanya jika belum paham dengan materi pembelajaran. 5. Pendidik memberikan lkpd kepada masing-masing peserta didik untuk

dikerjakan secara mandiri.

6. Pendidik memberikan petunjuk terkait lkpd yang telah dibagikan.

Kegiatan penutup (5 menit)

1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dari pendidik.
3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

E. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target pendidik melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	

3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

G. REFLEKSI PENDIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2.	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3.	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?	
4.	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5.	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut pendidik?	
6.	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	

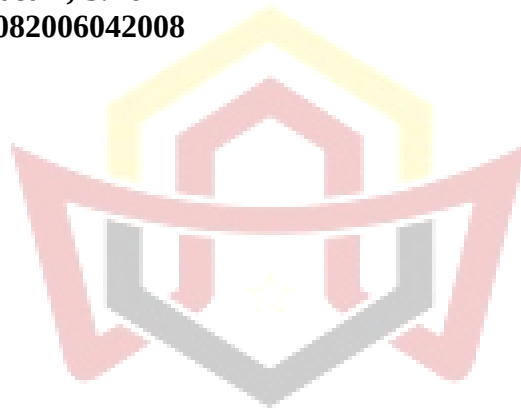
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Mengetahui
Wali Kelas IV

Padang, 29 November 2024
Peneliti

Aprillia Andasari, S.Pd
NIP. 198404082006042008

Sefia Indriani
NIM. 2014070099



UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 8

Materi Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Pecahan (pembilang dan penyebut)

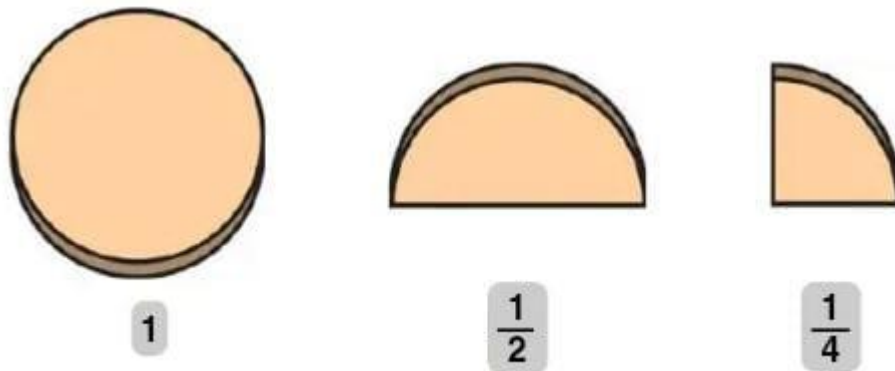
Pecahan adalah bagian dari keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. Dalam pecahan ada yang disebut sebagai pembilang dan penyebut. Seperti $\frac{a}{b}$ ini, yang mana a adalah pembilang dan yang b adalah penyebut.

Bilangan yang berada di atas garis pemisah disebut dengan pembilang, sedangkan bilangan di bagian bawah disebut sebagai penyebut.

Rani memotong kue martabak yang berbentuk lingkaran. Mula-mula ia memotong menjadi dua bagian sama besar. Kemudian martabak dipotong lagi sehingga menjadi empat bagian. Setiap potongan sama besar. Menurut matematis, bagian-bagian sama besar tersebut disebut pecahan.

Perhatikan kembali potongan martabak Rani.





Pada bentuk pecahan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b
 a dan b bilangan bulat
 a disebut pembilang
 b disebut penyebut

Contoh : $\frac{1}{2}$ dibaca satu perdua atau setengah

$\frac{1}{4}$ dibaca satu perempat atau seperempat

$\frac{1}{3}$ dibaca dua pertiga

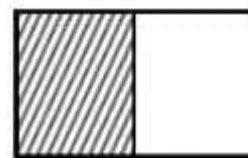
Perhatikan daerah yang diwarnai pada gambar berikut:

Banyaknya bagian adalah 2

Diwarnai 1 dari 2 bagian

Masing-masing bagian adalah $\frac{1}{2}$

Bagian yang diwarnai adalah $\frac{1}{2}$

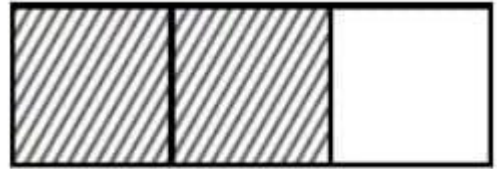


Banyaknya bagian adalah 3

Tiap bagian adalah $\frac{1}{3}$

Diwarnai 2 dari 3 bagian

Bagian yang diwarnai adalah $\frac{2}{3}$



Pertemuan ke-2

Membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama

Pecahan yang berpenyebut sama dapat dibandingkan dengan cara membandingkan nilai pembilangnya. Semakin besar angka pembilang, makin besar pula nilainya. Semakin kecil angka pembilang, makin kecil pula nilainya. Ketika pecahan tersebut berpenyebut sama, untuk membandingkannya kita hanya perlu membandingkan pembilangnya.

Simbol yang digunakan untuk membandingkan pecahan yaitu:

1. Lebih dari $>$

Contoh : $\frac{4}{5} > \frac{2}{5}$

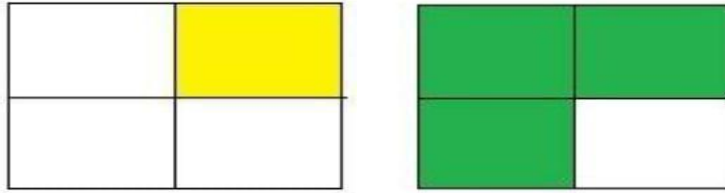
2. Kurang dari $<$

Contoh : $\frac{1}{3} < \frac{2}{3}$

3. Sama dengan $=$

Contoh : $\frac{2}{5} = \frac{2}{5}$

Contoh pembandingan pecahan



Dari gambar di atas pecahan yang paling besar adalah $\frac{3}{4}$ dan pecahan

yang paling kecil $\frac{1}{4}$

Contoh soal :

1. $\frac{4}{7} \dots \frac{2}{7}$

2. $\frac{1}{8} \dots \frac{2}{8}$

3. $\frac{7}{15} \dots \frac{11}{15}$

4. $\frac{15}{20} \dots \frac{10}{20}$

5. $\frac{24}{30} \dots \frac{26}{30}$

Pertemuan ke-3

Membandingkan dua pecahan dengan penyebut berbeda

Ketika hendak membandingkan pecahan yang memiliki penyebut yang berbeda, tahap awal yang harus dilakukan adalah menyamakan penyebut keduanya. Proses ini dilakukan dengan mencari Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dari kedua penyebut tersebut.

Contoh soal :

1. $\frac{3}{4} \dots \frac{2}{6}$

Jawaban :

KPK 4, 8, 12, 14

3. $\frac{7}{8} \dots \frac{2}{4}$

Jawaban :

KPK 4, 8, 12, 16

6, 12, 18, 24

$$\frac{3}{4} = \frac{12:4 \times 3}{12} = \frac{6}{12}$$

$$\frac{2}{6} = \frac{12:6 \times 2}{12} = \frac{4}{12}$$

$$2. \frac{3}{12} \dots \frac{2}{3}$$

Jawaban :

KPK 3, 6, 9, 12, 15

12, 24

$$\frac{3}{12} = \frac{12:12 \times 3}{12} = \frac{3}{12}$$

$$\frac{2}{3} = \frac{12:3 \times 2}{12} = \frac{6}{12}$$

8, 16, 42

$$\frac{7}{8} = \frac{8:8 \times 7}{8} = \frac{7}{8}$$

$$\frac{2}{4} = \frac{8:4 \times 2}{8} = \frac{4}{8}$$

$$4. \frac{4}{5} \dots \frac{1}{2}$$

Jawaban :

KPK 2, 4, 6, 8, 10, 12

5, 10, 15

$$\frac{4}{5} = \frac{10:5 \times 4}{10} = \frac{8}{10}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{10:2 \times 1}{12} = \frac{5}{18}$$

Pertemuan ke-4**Mengurutkan pecahan dari yang terkecil ke terbesar**

Contoh soal :

Urutkan pecahan berikut dari terkecil ke terbesar

$$1. \frac{12}{15}, \frac{9}{15}, \frac{7}{15}, \frac{14}{15}, \frac{11}{15}$$

$$2. \frac{23}{44}, \frac{34}{44}, \frac{19}{44}, \frac{25}{44}, \frac{41}{44}$$

$$3. \frac{17}{35}, \frac{10}{35}, \frac{26}{35}, \frac{20}{35}, \frac{13}{35}$$

4. $\frac{43}{50}, \frac{21}{50}, \frac{32}{50}, \frac{29}{50}, \frac{16}{50}$

5. $\frac{23}{55}, \frac{43}{55}, \frac{35}{55}, \frac{27}{55}, \frac{53}{55}$



UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 9

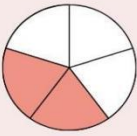
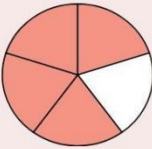
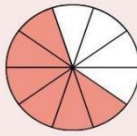
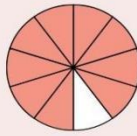
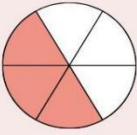
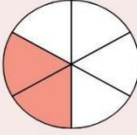
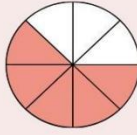
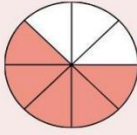
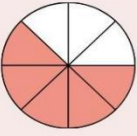
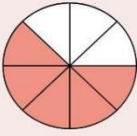
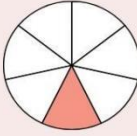
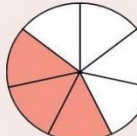
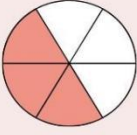
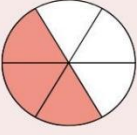
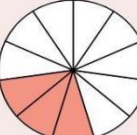
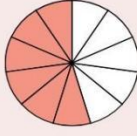
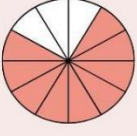
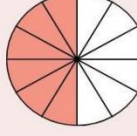
LKPD

Nama:	Tanggal:
Kelas:	Nilai:

Perbandingan Pecahan

Tujuan : Peserta didik dapat membandingkan pecahan

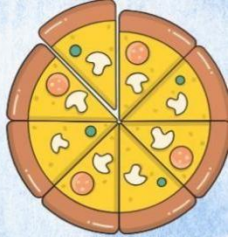
Petunjuk: Perhatikan arsiran pada lingkaran.
Bandingkan dan berilah tanda $<$, $>$, atau $=$.



LKPD

MENGURUTKAN PECAHAN

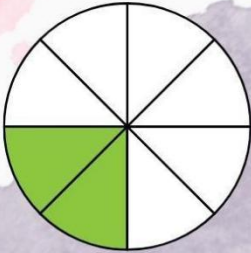


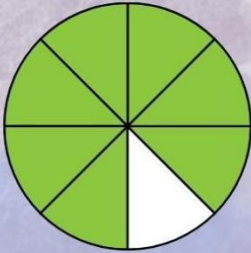
Nama:

Tujuan : Peserta didik dapat mengurutkan pecahan berpenyebut sama

Petunjuk:

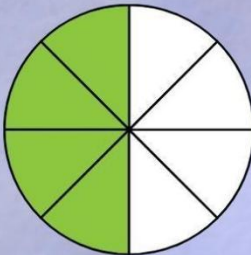
1. Tulislah pecahan berdasarkan gambar!
2. Urutkan lah mulai dari pecahan terkecil

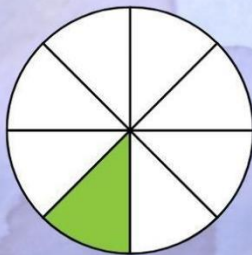






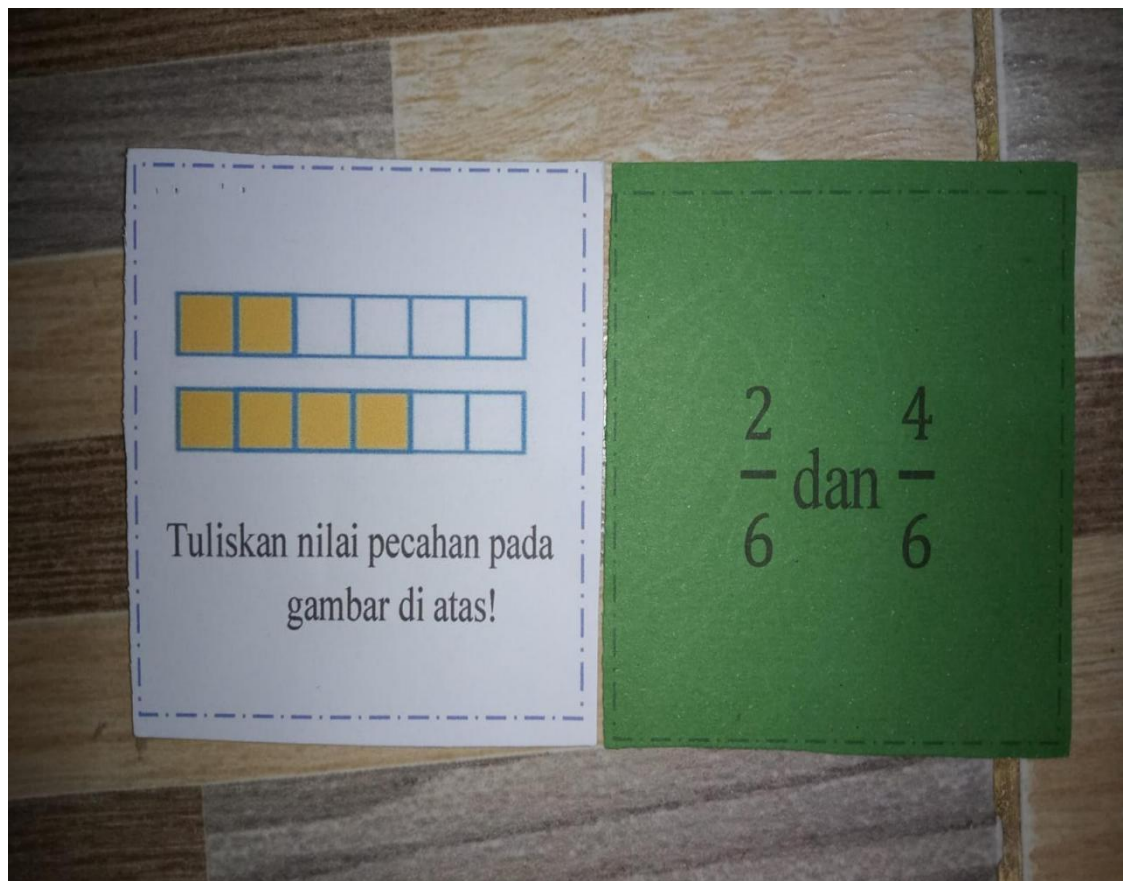








urutkan pecahan dari terkecil

Lampiran 10**Kartu *Index Card Match*****Kartu soal****Kartu jawaban**

PADANG

Lampiran 11

Nilai Harian Matematika Kelas IV.1 SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang

No	Nama	Nilai
1	Adiba Azdan	20
2	Adiba Khanza Azzahra	20
3	Ahmad Raziq Razali	20
4	Alifa Bilqis Fauziyah	20
5	Ameera Ratu Syadia	20
6	Arkha Dwitama Isra	20
7	Arsyad Aliandro Ghani	20
8	Dzakira Talita Zahra	40
9	Fahri Yandika Elmuhsin	40
10	Farel Hidayat	40
11	Fikra Al-Harits	40
12	Franda Renata Alona	40
13	Jefri Putra	60
14	Lingga Mahardika Y	60
15	Miftahul Jannah	60
16	Muhammad Ammarzuhri A	60
17	M. Fachri	80
18	Nadila Apriliana	80
19	Olive Oktaviani	80
20	Putri Wulandari	80
21	Raziq Elfatin	80
22	Shakira Acelin Putri	80
23	Shiddiqa Fathani	80
24	Syanala Kania Salsabilla	80
25	Yaziq Desvi Antoni	100
26	Yusuf Adrila Ramadhan	100
27	Zio Syafi	100

**Nilai Harian Matematika Kelas IV.1 SDN 21 Lubuk Lintah Kota
Padang**

No	Nama	Nilai
1	Adeeva Raihaanun	20
2	Aisyah Az Zanitha	20
3	Akbar Caesar Nurdaffa	20
4	Ale Xander Yusuf Joni Putra	20
5	Alea Anhal Putri Ayuna	40
6	Arazka Seiji Hanan	40
7	Arka Rifisqi Al Falah	40
8	Arsyila Farzana	40
9	Assyfa Nayla Zaskia	60
10	Azalea Khaliqa Ferdian	60
11	Azid Zhafan	60
12	Daffa Al Biruni Wilson	60
13	Fathaan Byantara Aditya	80
14	Khanza Azzalea Sanjaya	80
15	Kinaya Fida Azura	80
16	Muhammad Rasya Alghifari	80
17	Nadheera Azmya Ayra	100
18	Oziel Dierga Alexander	100
19	Rafif Arshaq Alfarizki	100
20	Rafisqy kasyah Muttqi	100

UIN IMAM BONJOL
PADANG

**Nilai Harian Matematika Kelas IV.3 SDN 21 Lubuk Lintah Kota
Padang**

No	Nama	Nilai
1	Adila Nisa Ardani	20
2	Adrian Azizul Rahim	20
3	Ahmad Ar Razi Ardadi	20
4	Alfarevi Putra Dinata	20
5	Alishya Aqheela Azzalea	20
6	Amelia Salsabilla	20
7	Aurelia Sridafi	40
8	Azik Rilita Mutazam	40
9	Cindy Claudia Putri	40
10	Dzakiyya Fajria Risi Enjel	40
11	Fatih Triananda Feisya	40
12	Gracio Athalla Korga	60
13	Gumara Aqila Artha	60
14	Handiko Yade	60
15	Hazim Zhafran	60
16	Kenzie Aditya Pratama	60
17	Latisha Aquena Dahrin	60
18	Muhammad Ridwan	60
19	M. Ryuga Adshan Al Islam	80
20	M. Taufiq Hamid	80
21	Nabila Syakira	80
22	Nanda Furgana	80
23	Nicky Oktari	100
24	Nurul Mirzani	100
25	Regina Widis Putri	100
26	Zafier Azam	100
27	Zidan Permana Putri	100

Lampiran 12 Uji Prasyarat Analisis

a. Hasil Tes Normalitas (*Uji Liliefors*) Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota

Padang

1. Hasil Tes Normalitas (*Uji Liliefors*) Kelas IV.1 SDN 21 Lubuk Lintah

Kota Padang

X	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
20	-1,28	0,10	0,26	0,16
40	-0,58	0,28	0,44	0,16
40	-0,58	0,28	0,44	0,16
40	-0,58	0,28	0,44	0,16
40	-0,58	0,28	0,44	0,16
40	-0,58	0,28	0,44	0,16
60	0,13	0,55	0,59	0,04
60	0,13	0,55	0,59	0,04
60	0,13	0,55	0,59	0,04
60	0,13	0,55	0,59	0,04
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
80	0,84	0,80	0,89	0,09
100	1,54	0,94	1,00	0,06
100	1,54	0,94	1,00	0,06
100	1,54	0,94	1,00	0,06

Kesimpulan Tes Normalitas (Uji Liliefers) Kelas IV.1 SDN 21 Lubuk

Lintah Kota Padang

1. Nilai tertinggi sebagai angka penguji normalitas, yaitu:

$$L_0 = 0,162 \text{ dan } L_{\text{tabel}} = 0,164$$

2. $L_0 < L_{\text{tabel}}$

$$0,162 < 0,164$$

Maka, sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Hasil Tes Normalitas (Uji Liliefers) Kelas IV.2 SDN 21 Lubuk Lintah

Kota Padang

X	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
20	-1,38	0,08	0,05	0,03
20	-1,38	0,08	0,10	0,02
20	-1,38	0,08	0,15	0,07
20	-1,38	0,08	0,20	0,12
40	-0,69	0,25	0,25	0,00
40	-0,69	0,25	0,30	0,05
40	-0,69	0,25	0,35	0,10
40	-0,69	0,25	0,40	0,15
60	0,00	0,50	0,45	0,05
60	0,00	0,50	0,50	0,00
60	0,00	0,50	0,55	0,05
60	0,00	0,50	0,60	0,10
80	0,69	0,75	0,65	0,10
80	0,69	0,75	0,70	0,05
80	0,69	0,75	0,75	0,00
80	0,69	0,75	0,80	0,05
100	1,38	0,92	0,85	0,07
100	1,38	0,92	0,90	0,02
100	1,38	0,92	0,95	0,03
100	1,38	0,92	1,00	0,08

Kesimpulan Tes Normalitas (Uji Liliefers) Kelas IV.2 SDN 21 Lubuk**Lintah Kota Padang**

1. Nilai tertinggi sebagai angka penguji normalitas, yaitu:

$$L_0 = 0,155 \text{ dan } L_{\text{tabel}} = 0,190$$

2. $L_0 < L_{\text{tabel}}$

$$0,155 < 0,190$$

Maka, sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

3. Hasil Tes Normalitas (*Uji Liliefors*) Kelas IV.3 SDN 21 Lubuk Lintah

Kota Padang

X	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
20	-1,33	0,09	0,22	0,13
40	-0,62	0,27	0,41	0,14
40	-0,62	0,27	0,41	0,14
40	-0,62	0,27	0,41	0,14
40	-0,62	0,27	0,41	0,14
40	-0,62	0,27	0,41	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
60	0,08	0,53	0,67	0,14
80	0,78	0,78	0,81	0,03
80	0,78	0,78	0,81	0,03
80	0,78	0,78	0,81	0,03
80	0,78	0,78	0,81	0,03
100	1,48	0,93	1,00	0,07
100	1,48	0,93	1,00	0,07
100	1,48	0,93	1,00	0,07
100	1,48	0,93	1,00	0,07
100	1,48	0,93	1,00	0,07

Kesimpulan Tes Normalitas (*Uji Liliefers*) Kelas IV.3 SDN 21 Lubuk

Lintah Kota Padang

1. Nilai tertinggi sebagai angka penguji normalitas, yaitu:

$$L_0 = 0,155 \text{ dan } L_{\text{tabel}} = 0,190$$

$$2. L_0 < L_{\text{tabel}}$$

$$0,141 < 0,164$$

Maka, sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Hasil Tes Homogenitas (Uji Barlett) Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota

Padang

Sampel	db = (n-1)	Varians (S^2)	db S^2	Log S^2	db log S^2
IV.1	26	801,14	20829,63	2,90	75,5
IV.2	19	842,11	16000,00	2,93	55,6
Iv.3	26	810,26	21066,67	2,91	75,6
Jumlah	71	2453,50	57896,30	8,74	206,70

S^2 gabungan	815,44
Log S^2 gabungan	2,91
B	206,71
X^2 hitung	0,006
X^2 tabel	91,67

Kesimpulan Tes Normalitas (Uji Liliefers) Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang

1. Nilai tertinggi sebagai angka penguji normalitas, yaitu:

$$x^2 \text{ hitung} = 0,006 \text{ dan } x^2 \text{ tabel} = 91,67$$

$$2. x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$$

$$0,006 < 91,67$$

Maka, sampel memiliki varians yang homogen.

Lampiran 13

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
 Website : //www.uinib.ac.id E-mail: admintarbiyah@uinib.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN IMAM BONJOL PADANG
 Nomor : B.9638/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/10/2024

Tentang:

PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN IMAM BONJOL PADANG

Mengingat a. bahwa untuk kelancaran kegiatan akademik mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang Tahun 2021 dipandang perlu menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa dengan Surat Keputusan Dekan.

b. bahwa Saudara-saudara yang namanya tersebut pada surat keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang sebagaimana tercantum dalam surat keputusan.

Menimbang : 1. Undang-Undang RI Nomor: 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 2. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
 3. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 211 Tahun 2011 tentang Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor: 35 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor: 37 Tahun 2019 tentang Perubahan Peraturan Menteri Agama RI No. 19 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Imam Bonjol Padang;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor: 28 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;
 9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 10. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 20 Tahun 2014 tentang Penunjukan Kuasa Pengguna Anggaran di Lingkungan Kementerian Agama;
 11. Peraturan Menteri Keuangan RI No. 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022;
 12. DIPA UIN Imam Bonjol Padang No. SP.DIPA-025.04.2.424050/2022 tanggal 17 November 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Kesatu : Mengangkat Saudara

a. Nama : Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M. Pd
 NIP : 196511241994032001
 Pangkat/Gol. : Pembina Tingkat I (IV/b)
 Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I

b. Nama : Raudhatul Jannah, M.Si
 NIP : 198004062008012022
 Pangkat/Gol. : Penata (III/c)
 Jabatan : Lektor
Sebagai Pembimbing II

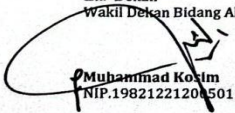
Dalam Penulisan Skripsi Mahasiswa:

Nama / NIM : Sefia Indriani/ 2014070099
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah

Kedua : Pembimbing I dan Pembimbing II diberikan honorarium menurut peraturan yang berlaku.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu penetapan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Padang
 Pada Tanggal : 9 Oktober 2024
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

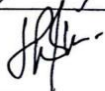

 Muhammad Khotim
 NIP.198212212045011001

Tembusan:

Lampiran 14

VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : Sefia Indriani
 Nim : 2014070099
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Judul skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah**

No	Validator	Jabatan	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Rozi Fitriza, M.Pd</u> NIP. 198107282008012017	Dosen PGMI FTK UIN Imam Bonjol Padang	
2.	<u>Yolanda Septia Putri, S.Pd</u> NIP. 199709112024212008	Wali kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah	

Padang, Oktober 2024
Peneliti,



Sefia Indriani
NIM. 2014070099

Lampiran 15



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
 Website : //www.uinib.ac.id E-mail: admintarbiyah@uinib.ac.id

Nomor : B.6994/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/08/2024 Padang, 8 Agustus 2024
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Observasi**

Kepada Yth;
 Kepala SDN 21 Lubuk Lintah
 di
 Padang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka memperoleh data awal sebagai syarat dalam pengajuan **Proposal Skripsi** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, kami mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin melakukan Observasi kepada:

Nama/ NIM : **Sefia Indriani/ 2014070099**

Demikianlah disampaikan, atas bantuan dan kerja samanya terlebih dahulu dihaturkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Dekan,
 Ketua Program Studi Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah

Raudhatul Jannah
 NIP. 98004062008012022

Tembusan:
 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail: admintarbiyah@uinib.ac.id

Nomor : B. 10941/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024

Padang, 20 November 2024

Lamp. : 1 (satu) berkas

Hal. : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang

Assalamu'alikum wr. wb

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, kami mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin melakukan penelitian kepada Saudara:

Nama/NIM : **Sefia Indriani / 2014070099**
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah

Lokasi Penelitian : SDN 21 Lubuk Lintah

Waktu Penelitian : November 2024 s.d Januari 2025

Demikianlah disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan



NIP.198212212005011001

Tembusan:
1. Rektor UIN Imam Bonjol Padang;
2. Kepala Sekolah SDN 21 Lubuk Lintah
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 17

PEMERINTAH KOTA PADANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 Gedung D Kampus Universitas Bung Hatta Jl. Sumatera Ulak Karang Padang
 Telp. (0751) 21554-21825 fax (0751) 21554 Website : <http://www.disdik.padang.go.id>

IZIN PENELITIAN
 NOMOR: 421/158/DIKBUD.PPMP.01/XI/2024

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang berdasarkan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN IB nomor : B. 10941/UN. 13/FTK/TL.00/08/2024 Tanggal 20 November 2024 Perihal Izin penelitian dalam rangka pengambilan data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi, pada prinsipnya dapat diberikan kepada:

NO.	NAMA	NIM	JURUSAN
1	SEFIA INDRIANI	2014070099	PGMI

Jenjang : S1
 Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 21 LUBUK LINTAH
 Lokasi : SDN 21 Lubuk Lintah Padang
 Waktu : November s.d. Desember 2024
 Dengan Ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Setelah melakukan penelitian agar dapat memberikan laporan satu rangkap ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang Cq. Bidang PPMP.
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam jam belajar siswa.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 26 November 2024
 An. Kepala
 Kasi. Perencanaan

 Berliano Ruska, M.Kom.
 Nip.19820320 200604 1 007

Tembusan:

1. Walikota Padang (Sebagai Laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
3. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN IB
4. Kepala SDN 21 Lubuk Lintah Padang
5. Arsip

Lampiran 18

	PEMERINTAH KOTA PADANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SDN 21 LUBUK LINTAH KECAMATAN KURANJI	
Jl. M. Yunus Kampung Kalawi	NPSN.10304604	Kode Pos: 25153

SURAT KETERANGAN
 NO. 421.2/13/Disdikbud/SDN.21.LB.L/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SUPRIYANTI, S.Pd
NIP	: 197204231993112001
Pangkat / Gol	: Pembina TK I/ IV.b
Jabatan	: Kepala SDN 21 Lubuk Lintah
Alamat	: Lubuk Lintah Kec. Kuranji

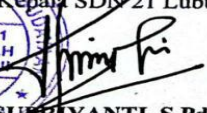
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Sefia Indriani
NIM/ BP	: 2014070099
Jurusan	: S.1 PGMI
Universitas	: UIN Imam Bonjol Padang

Mahasiswa yang namanya tersebut diatas benar telah melakukan penelitian di SDN 21 Lubuk Lintah dari bulan November 2024 s/d Januari 2025 dengan judul penelitian ***"Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbatuan Media Kartu Bergambar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 21 Lubuk Lintah"***.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.



Padang, 08 Januari 2025
 Kepala SDN 21 Lubuk Lintah

SUPRIYANTI, S.Pd
 NIP.197204231993112001

Lampiran 19



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
 Website : //www.uinib.ac.id E-mail: adminftk@uinib.ac.id

Nomor : B.3790/Un.13/FTK/PP.00.9/05/2024
 Lamp. : 1 (satu) rangkap
 Hal. : **Seminar Proposal Skripsi Prodi PGMI**

Padang, 6 Mei 2024

Kepada Yth Bapak/Ibuk.
1. Dr. Sasmi Nelwati, M. Pd.
2. Raudhatul Jannah, M. Si.
 Tim Penguji Seminar Proposal Prodi PGMI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami harapkan kesediaan Bapak/Ibuk untuk dapat melaksanakan seminar proposal skripsi mahasiswa:

Nama : **Sefia Indriani**
 NIM : 2014070099
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul : Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi di Kelas 3 MIN 9 Pesisir Selatan

Yang dilaksanakan pada

Hari/Tanggal : Senin / 13 Mei 2024

Pukul : 08.00 s-d 09.00 WIB

Tempat : Ruang Prodi PGMI

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibuk kami ucapkan terima kasih.

Ditetapkan di : Padang
 an. Dekan
 Ketua Prodi PGMI,


Raudhatul Jannah, M. Si.
 NIP. 198004062008012022

Lampiran 20



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail: adminftk@uinib.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Tim Seminar Proposal Skripsi Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi mahasiswa:

Nama : **Sefia Indriani**
NIM : 2014070099
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi di Kelas 3 MIN 9 Pesisir Selatan

Seminar Proposal pada:

Hari/Tanggal : Senin / 13 Mei 2024

Jam : 08.00 s-d 09.00 WIB

Tempat : Ruang Prodi PGMI

Dengan catatan sebagai berikut:

1. *Ganti variabel Y*
2. *uraikan profil sekolah yang akan diteliti*
3. _____
4. _____

Ttd Mhs	No	Anggota Tim Seminar	Jabatan	Tanda Tangan	Ket.
	1	Dr. Sasmi Nelwati, M. Pd.	Tim Seminar (Ketua)	1.	
	2	Raudhatul Jannah, M. Si.	Tim Seminar (Sekretaris)	2.	

Padang, 6 Mei 2024
Ketua Prodi PGMI,

Raudhatul Jannah, M. Si.
NIP. 198004062008012022

Lampiran 21

Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen (IV.1)

1. Pendidik Menjelaskan Materi Pecahan



2. Pembelajaran Menggunakan Model Index Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar



3. Presentasi Dari Peserta Didik



4. Pembagian Angket Posttest



B. Kelas Kontrol (IV.3)

1. Pendidik Menjelaskan Materi Pecahan



2. Pembagian Angket Posttest



BIODATA PENULIS



I. IDENTITAS DIRI

Nama : Sefia Indriani
NIM : 2014070099
Tempat/Tanggal : Kambang, 14 Agustus 2002
Lahir
Alamat : Talang Luar, Kambang, Pesisir
Selatan, Sumatra Barat
Telp./ Hp : 081374167357
Email : 2014070099.sefiaindriani@gmail.com

II. KELUARGA

Nama Ayah : Delpianto
Nama Ibu : Yusni Murniati
Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Anak ke : 1 (pertama)

III. PENDIDIKAN

1. SDN 29 Talang
2. SMP N 1 Lengayang
3. SMA N 1 Lengayang
4. UIN IMAM BONJOL PADANG