



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Berbantuan Alat Peraga Segitiga JKW di Sekolah Dasar

Asriani¹, Irsan¹, Mitrakasih La Ode Onde¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: Kimasriani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) berbantuan alat peraga segitiga JKW. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) berbantuan alat peraga segitiga JKW, Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai skor tes akhir dari masing-masing siklus dengan rata-rata kelas pada prasiklus mencapai 57,50, siklus I mencapai 69,58, dan pada siklus II mencapai 80. Dan ketuntasan klasikal pada prasiklus mencapai 41,67% (10 siswa), siklus I mencapai 62,50% (15 siswa), dan siklus II mencapai 87,50% (21 siswa).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Alat Peraga, *Index Card Match*

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in mathematics subjects using the Index Card Match (ICM) learning model assisted by JKW triangle props. This research is classroom action research carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 24 students in class V of SD Negeri 1 Katobengke, consisting of 12 boys and 12 girls. Data collection techniques are carried out using observation, tests and documentation. The results of the research show that there is an increase in student learning outcomes after using the Index Card Match (ICM) learning model assisted by the JKW triangle props. This is proven by an increase in the final test scores of each cycle with the class average in the pre-cycle reaching 57.50, cycle I reached 69.58, and in cycle II reached 80. And classical completeness in the pre-cycle reached 41.67% (10 students), cycle I reached 62.50% (15 students), and cycle II reached 87.50% (21 students).

Keywords: Learning Outcomes, Teaching Aids, *Index Card Match*



1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini berdampak pada persaingan global yang semakin ketat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu hal penting agar dapat bersaing di kancah internasional. Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan dengan perencanaan yang matang, efektif, dan efisien guna menghadapi tantangan global. Pendidikan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuannya adalah menciptakan manusia yang berkepribadian baik dan berpengetahuan luas. Pendidikan juga harus menghasilkan manusia berkualitas yang berkompetitif global, memiliki keahlian dan etika, serta moral yang kuat. Upaya telah dilakukan untuk memajukan pendidikan nasional, termasuk dalam lembaga formal seperti sekolah, dengan cara memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan, mengembangkan materi pembelajaran yang relevan, serta mengembangkan dan memperbaiki kurikulum.

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 dengan fokus pada pembelajaran berbasis kompetensi. Ini artinya pembelajaran berfokus pada keterampilan dan pemecahan masalah nyata siswa. Sistem ini juga mendorong pembelajaran aktif dan kreatif, melibatkan siswa dalam membangun pemahaman yang lebih baik. Matematika merupakan salah satu ilmu yang terus berkembang pesat dari tahun ke tahun sesuai dengan perkembangan zaman, baik dari segi materi maupun manfaatnya untuk masyarakat. Matematika memiliki peran penting dalam pendidikan salah satunya mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi yang diberikan dan mengembangkan strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, penguasaan matematika sejak dini sangatlah penting.

Kenyataannya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika tergolong cukup rendah hal ini disebabkan oleh berbagai permasalahan. Salah satu masalah yang terjadi dalam pembelajaran matematika yaitu persepsi sebagian siswa bahwa matematika sulit dan membosankan, sehingga banyak dari mereka yang tidak tertarik dengan pelajaran matematika dan bahkan menghindarinya. Sebagian siswa takut untuk memberi pertanyaan dan menyampaikan pendapat kepada guru terkait materi yang belum dipahami, siswa lebih memilih untuk duduk diam, menyimak dan mencatat materi saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sering merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena tidak memperhatikan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan obeservasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023 di kelas V SD Negeri 1 Katobengke, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang perolehan hasil belajarnya masih kurang atau belum tuntas. Hal ini terlihat dari nilai pre test semester ganjil mata pelajaran matematika dari 24 siswa sebanyak 14 siswa memiliki nilai dibawah KKM dan 10 siswa memiliki nilai diatas KKM yang ditentukan, yaitu 70. Siswa sering merasa kesulitan ketika mengerjakan soal cerita

dalam matematika karena mereka kurang memahami maksud soal dan bingung dalam menentukan operasi hitung yang harus digunakan.

Upaya mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Hisyam (Sari & Hidayat, 2018: 3) memaparkan bahwa *Index Card Match* merupakan “strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya”. Melalui proses tinjauan, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengolah informasi yang diterima dan mempertahankan informasi tersebut dalam jangka waktu yang lama. Sedangkan menurut (Elysia et al., 2016) Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah model pembelajaran yang menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan, mempermudah siswa dalam memahami konsep materi, serta mendorong kerjasama antar siswa.

Penelitian ini selain menerapkan model pembelajaran *Index Card Match*, juga dilengkapi dengan memanfaatkan alat peraga yang menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena melibatkan indra siswa dalam memahami materi pelajaran karena melibatkan indra siswa untuk mengamati serta menyentuh secara nyata bentuk benda yang dijadikan sebagai alat peraga pembelajaran, dengan adanya alat peraga dapat menarik perhatian siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan serta memperbaiki aktivitas pembelajaran dalam upaya mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran. Tahapan dalam PTK ini terdiri dari 4 tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu:

Ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Ketuntasan klasikal

$\sum x$ = Jumlah siswa tuntas

N = Jumlah siswa

Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Rata-rata hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

N = Banyaknya siswa yang mengikuti tes

Analisis aktivitas guru dan siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Analisis aktivitas guru dan siswa

$\sum x$ = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Tabel 1 Data hasil belajar prasiklus

No	Inisial	L/P	KKM	Nilai	Keterangan	
					Tuntas (>70)	Belum Tuntas (<70)
1	ALFN	L	70	80	√	
2	AGKW	L	70	80	√	
3	ARDH	L	70	40		√
4	DRA	L	70	60		√
5	DIJU	L	70	40		√
6	ELS	P	70	80	√	
7	FIZN	P	70	80	√	
8	GAN	L	70	20		√
9	GLNG	L	70	40		√
10	GUTW	P	70	80	√	
11	GTA	P	70	40		√
12	GLSA	P	70	60		√
13	INT	P	70	40		√
14	IRN	P	70	80	√	
15	IYN	L	70	80	√	
16	MAO	L	70	60		√
17	NAF	L	70	80	√	
18	NRIN	P	70	20		√
19	RFNI	L	70	40		√
20	SHH	L	70	40		√
21	SRSA	P	70	80	√	
22	SLS	P	70	20		√
23	WONAA	P	70	80	√	
24	WDAP	P	70	60		√
Jumlah				1380	10	14
Rata-rata				57,50		

Ketuntasan				41,67%	58,33%
-------------------	--	--	--	--------	--------

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada prasiklus dinyatakan belum tuntas, hal ini dilihat dari 24 jumlah siswa keseluruhan yang tuntas hanya mencapai 10 (41,67%) siswa dan yang tidak tuntas mencapai 12 (58,33%) siswa. Selain itu persentase ketuntasan klasikal masih jauh di bawah target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan sebesar 85%. Dengan demikian, diperlukan kelanjutan pembelajaran dari prasiklus ke siklus I, agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai persentase ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Inisial	L/P	KKM	Nilai	Keterangan	
					Tuntas (>70)	Belum Tuntas (<70)
1	ALFN	L	70	70	√	
2	AGKW	L	70	90	√	
3	ARDH	L	70	50		√
4	DRA	L	70	70	√	
5	DIJU	L	70	60		√
6	ELS	P	70	90	√	
7	FIZN	P	70	80	√	
8	GAN	L	70	40		√
9	GLNG	L	70	60		√
10	GUTW	P	70	90	√	
11	GTA	P	70	60		√
12	GLSA	P	70	70	√	
13	INT	P	70	60		√
14	IRN	P	70	90	√	
15	IYN	L	70	80	√	
16	MAO	L	70	70	√	
17	NAF	L	70	70	√	
18	NIRN	P	70	50		√
19	RFNI	L	70	80	√	
20	SHH	L	70	60		√
21	SRSA	P	70	80	√	
22	SLS	P	70	40		√
23	WONAA	P	70	90	√	
24	WDAP	P	70	70	√	
Jumlah				1670	15	9
Rata-rata				69,58		
Ketuntasan					62,50%	37,50%

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil belajar siswa siklus I, dapat disimpulkan bahwa dari jumlah keseluruhan siswa hanya 15 orang yang tuntas belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 62,50%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar ada 9 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 37,50%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase hasil belajar masih belum mencapai target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 85%. Untuk itu penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Inisial	L/P	KKM	Nilai	Keterangan	
					Tuntas (>70)	Belum Tuntas (<70)
1	ALFN	L	70	90	√	
2	AGKW	L	70	100	√	
3	ARDH	L	70	70	√	
4	DRA	L	70	80	√	
5	DIJU	L	70	70	√	
6	ELS	P	70	100	√	
7	FIZN	P	70	90	√	
8	GAN	L	70	50		√
9	GLNG	L	70	80	√	
10	GUTW	P	70	100	√	
11	GTA	P	70	70		
12	GLSA	P	70	80	√	
13	INT	P	70	60		√
14	IRN	P	70	100	√	
15	IYN	L	70	80	√	
16	MAO	L	70	80	√	
17	NAF	L	70	80	√	
18	NRIN	P	70	70		
19	RFNI	L	70	90	√	
20	SHH	L	70	70		
21	SRSA	P	70	80	√	
22	SLS	P	70	50		√
23	WONAA	P	70	100	√	
24	WDAP	P	70	80	√	
Jumlah				1920	21	3
Rata-rata				80		
Ketuntasan					87,50%	12,50%

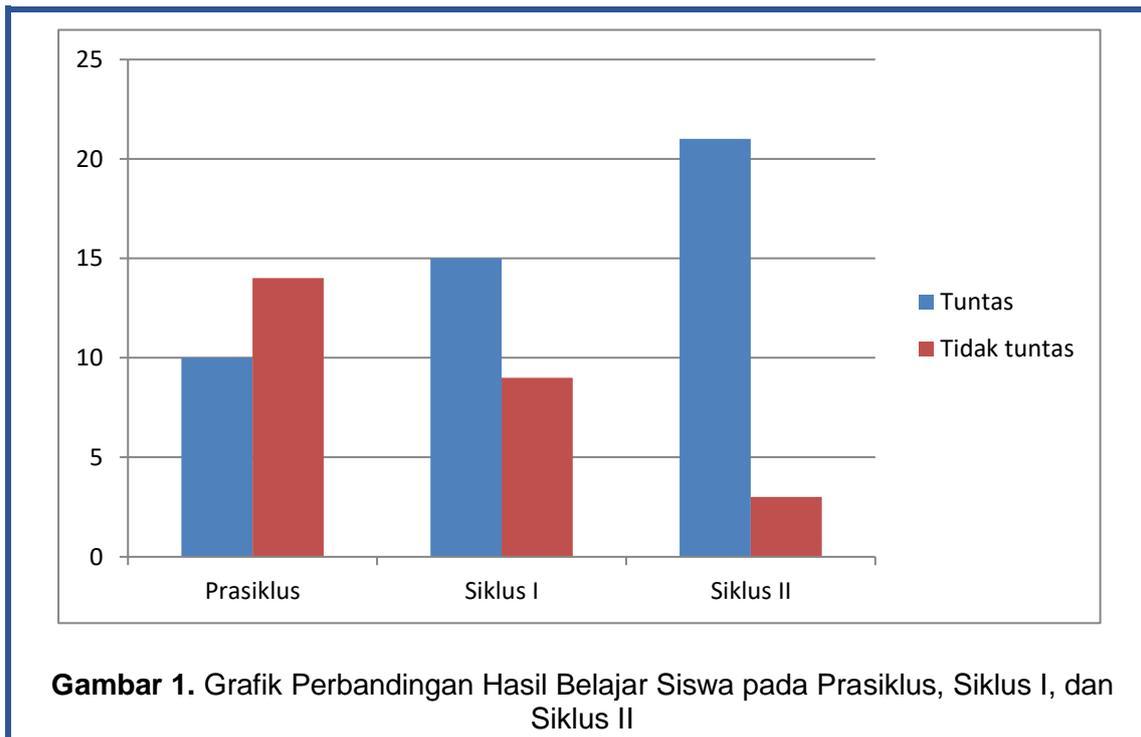
Tabel ini menjelaskan bahwa hasil belajar siswa siklus II, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 21 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 87,50%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar ada 3 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 12,50% dan rata-rata kelas mencapai 80. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II, persentase hasil belajar telah melebihi target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 85%. Untuk itu penelitian akan dihentikan pada siklus II ini.

3.2 Pembahasan

Hasil belajar yang diperoleh saat prasiklus sebelum menggunakan model pembelajaran ICM berbantuan alat peraga segitiga JKW menunjukkan bahwa lebih banyak siswa tidak tuntas hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang tuntas. Hal ini terjadi karena saat proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran berbantuan alat peraga segitiga JKW, sehingga siswa tidak terlalu fokus saat pembelajara karena hanya belajar dengan menggunakan metode konvensional. Dari 24 jumlah keseluruhan siswa, yang tuntas dengan mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 sebanyak 10 (41,67%) siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 (58,33%) siswa. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh tentu masih jauh dari target yang telah ditetapkan yaitu 85%.

Hasil belajar yang diperoleh saat siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran ICM berbantuan alat peraga segitiga JKW meskipun belum mencapai target persentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Dari 24 jumlah keseluruhan siswa, yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 15 (62,50%) siswa, sedangkan yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 9 (37,50%) siswa. Hasil aktivitas pada siklus I yang berupa bertanya, menjawab pertanyaan, sikap antusias, dan kerjasama dalam kelompok belum menunjukkan hasil yang memuaskan, karena persentase ketuntasan klasikal masih dibawah 85% setelah dua kali pertemuan pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan perubahan model pembelajaran. Sebagian siswa merasa kurang percaya diri. Meskipun demikian, diskusi tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Hasil belajar yang diperoleh saat siklus II menunjukkan Sebanyak 21 (87,50%) siswa yang tuntas menyelesaikan tes dengan baik, sedangkan yang belum tuntas hanya 3 (12,50%) siswa. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai target persentase ketuntasan klasikal yaitu 85%. pada siklus II ini, siswa menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam mengeksplorasi kemampuan belajar, bekerjasama secara aktif, dan lebih terbuka untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini menciptakan suasana diskusi yang lebih kondusif dan optimal. untuk menghadapi siswa yang enggan berpartisipasi, guru memberikan dorongan dan semangat agar berani tampil dan berkontribusi, serta memberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi siswa.



Perbandingan hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I, sampai siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah pembelajaran dengan menggunakan model *Index Card Match* (ICM) berbantuan alat peraga segitiga JKW. Saat prasiklus banyak siswa yang tuntas mencapai 10 siswa, sedangkan yang tidak tuntas mencapai 14 siswa, rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus mencapai 57,50 dengan persentase ketuntasan 41,67% yang masih jauh dengan kriteria yang telah ditentukan. Maka dari itu dilakukan pembelajaran siklus I dengan menggunakan model pembelajaran ICM berbantuan alat peraga segitiga JKW, pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 15 siswa, sedangkan yang tidak tuntas mencapai 9 siswa, dengan rata-rata 69,58 serta persentase ketuntasan 62,50%, berdasarkan perolehan nilai sudah banyak siswa yang tuntas dibandingkan dengan siswa yang belum tuntas, akan tetapi secara persentase ketuntasan belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%, sehingga dilakukan perbaikan pembelajaran ke siklus berikutnya. Pada siklus II sudah memperoleh hasil yang memuaskan dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 sedangkan yang tidak tuntas mencapai 3 siswa, rata-rata mencapai 80 dengan persentase ketuntasan 87,50% yang sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%, sehingga tidak dilakukan lagi ke siklus berikutnya, karena hasil belajar siswa sudah berhasil mencapai indikator keberhasilan.

4. Kesimpulan

Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) berbantuan alat peraga segitiga JKW di Kelas V SD Negeri 1 Katobengke. Alat peraga segitiga JKW memudahkan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang berkaitan

dengan soal cerita, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai skor tes akhir dari masing-masing siklus dengan rata-rata kelas pada prasiklus mencapai 57,50, siklus I mencapai 69,58, dan pada siklus II mencapai 80. Dan ketuntasan klasikal pada prasiklus mencapai 41,67% (10 siswa), siklus I mencapai 62,50% (15 siswa), dan siklus II mencapai 87,50% (21 siswa).

Daftar Pustaka

- Ahiri, J. (2017). *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Uhamka Press.
- Annisah, S. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 1–15.
- Burais, L., Ikhsan, M., & Duskri, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Didaktik Matematika*, 3(1), 77–86.
- Elysia, H., Ngatman, & Chamdani, M. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SDN Tanjungsari*. 10, 1–23.
- Firosalia, K. (2016). *Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD*. 2(April). <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Karini, D. (2023). Pengembangan Alat Peraga Papan Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 MIDANG. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Kurniasih, C., E, M, & M Shaleh. (2020). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan media strip story pada mata pelajaran PAI di SMPN SATAP 18 KONSEL*. 1(2), 117–124. Vol 1, No 2 (2022)
- La Fua, J., Zuhari, & Arifin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 TALAGA Besar. *Jurnal Pemikiran Islam*, 3(1), 39.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. 745–751.
- Marwati, A., Romdanih, & Rahmad, I. N. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Menghitung Keliling dan Luas Segitiga melalui Model Pembelajaran Index Card Match. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 235–243. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/645>
- Masturoh, I. & K. (2017). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Geometri. *Primary*, 9(2), 190–210.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>

- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. *November*, 289–302.
- 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. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>
- Sari, R. S., & Hidayat, P. W. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Tipe Index Card Match pada Pelajaran Matematika*. 1(1), 71–80.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*2, 2(1), 58–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Sudarmaji. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Kelas V SDN 4 Kemujan Kecamatan Karimunjawa Semester I Tahun Pelajaran 2019 / 2020 The Effectiveness of Index Card Match Learning Model Against Mathematics*. 37–44.
- Sudarsana, I. K. G. (2017). Penerapan Pembelajaran Koperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasli Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781885>
- Wibowo, A. A., Islami, S. C., & Amaluddin, M. I. (2022). *Penerpan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN SUMPUT*. 1(September), 260–270.
- Yuniantika, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N WIROKERTEN Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4, 347–352.