

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS V SDN 028229 BINJAI BARAT

Frentina Nababan¹, Erlinda Simanungkalit², Arifin Siregar³, Laurensia M. Perangin-Angin⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

frentinanababan15@gmail.com

ABSTRACT; *The problem in this research is the low student learning outcomes in Thematic learning, with 61% of students not yet reaching the minimum completeness criteria (KKM). This is caused by students' lack of motivation in participating in less interesting learning, which causes students to feel bored and fed up. Teachers are less skilled in using varied learning models and tend to use lecture methods which are less effective for teaching. This research aims to determine the effect of the Index Card Match learning model on student learning outcomes in theme 5 subtheme 1 class V at SDN 028229 West Binjai. This research was conducted at SDN 028229 West Binjai using a Quasi Experimental Design method with a quantitative approach. The subjects in this research were class V of SDN 028229 West Binjai which consisted of two classes divided into an experimental class and a control class totaling 46 students. The research instrument used was a learning outcomes test in the form of pretest and posttest. Based on the results of data analysis, the average pretest score for the experimental class was 46.95 and the average pretest score for the control class was 50.65. Meanwhile, the average posttest score for the experimental class was 84.35 and the average posttest score for the control class was 75.43, so that the application of the Index Card Match learning model can improve student learning outcomes. This is proven by the results of the hypothesis test using the t-test, which obtained a sig (2-tailed) result of $0.000 < 0.05$ so that H_o was rejected and H_a was accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Index Card Match learning model on student learning outcomes in theme 5 subtheme 1 in class V SDN 028229 West Binjai.*

Keywords: *Index Card Match Learning Model, Learning Outcomes, Theme 5*

Subtheme 1

ABSTRAK; Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik, dengan 61% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang kurang menarik, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh. Guru kurang terampil dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan cenderung menggunakan metode ceramah

yang kurang efektif untuk mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas V SDN 028229 Binjai Barat. Penelitian ini dilakukan di SDN 028229 Binjai Barat menggunakan metode penelitian Eksperimen Kuasi (*Quasi Experimental Design*) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 028229 Binjai Barat yang terdiri dari 2 kelas yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 46 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 46,95 dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 50,65. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,35 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 75,43 sehingga penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil sig (*2-tailed*) sebesar nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 di kelas V SDN 028229 Binjai Barat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Index Card Match*, Hasil Belajar, Tema 5

Subtema 1

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang sangat penting untuk mempersiapkan para siswa memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan guna menapaki masa depan mereka. Gejala dari proses instruksional ini telah ada sejak awal mula umat manusia, sementara teknik pelaksanaannya relatif mudah. Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah proses mengarahkan dan memanfaatkan kemampuan dan karakteristik Anak-anak diberdayakan untuk mencapai kesejahteraan dan kepuasan maksimal sebagai individu dan anggota masyarakat yang berharga. Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk meningkatkan pertumbuhan karakter, kecerdasan, dan kesejahteraan fisik anak-anak (Citriadin h. 4, 2019).

Proses pendidikan terjadi melalui pertukaran pengetahuan dan keterampilan antara dua entitas: pendidik dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk memberikan pendekatan sistematis terhadap kegiatan pengajaran, memastikan bahwa individu yang bertanggung jawab untuk memfasilitasi proses pembelajaran adalah guru yang berkualitas. Menurut Uno dan Mohamad (2022, h. 3), guru memfasilitasi pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan

instruksional yang mendorong perubahan perilaku siswa melalui penyampaian modul pembelajaran. Sebab itu, pengajar wajib mempunyai kemampuan kreatif yang luar biasa guna menyajikan modul pembelajaran secara efektif, sehingga memikat siswa dan menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Fakhrurrazi (2018, h. 92) mendefinisikan kegiatan pembelajaran yang berhasil adalah aktivitas yang mengikutsertakan siswa pada proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang efektif membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang sesuai selama pengajaran di kelas untuk memfasilitasi kegiatan belajar yang efektif.

Ayuningtyas (2018, h. 20) menegaskan bahwa siswa sering kali kesulitan untuk memahami informasi yang diberikan oleh instruktur selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pengulangan yang berlebihan dari paradigma pembelajaran yang digunakan. Pengajaran yang dilakukan oleh pengajar kebanyakan menggunakan strategi searah, yang hanya berfokus pada pengajar. Akibatnya, kecenderungan murid untuk berkontribusi secara aktif pada proses pembelajaran menjadi kurang. Ini bisa menghambat proses perolehan pengetahuan dan mengakibatkan hasil belajar murid menjadi kurang maksimal.

Menurut Simanjuntak & Sembiring (2024, h. 4266) Berpendapat bahwa penggunaan metodologi pembelajaran yang beragam mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan pelajaran, dengan demikian bisa meningkatkan prestasi belajar murid. Jika pengajar menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai atau tidak menarik, atau tidak menggunakan model pembelajaran sama sekali, atau menggunakan model pembelajaran namun tidak mengikuti proses yang benar, maka kemungkinan besar tingkat keberhasilannya akan sangat kecil atau bahkan tidak ada sama sekali.

Cholifah & Zuhroh (2019, h. 1) Pembelajaran tematik adalah proses menggabungkan berbagai disiplin ilmu ke dalam satu tema untuk memberikan kesempatan belajar yang bermakna bagi siswa. Integrasi beberapa disiplin ilmu dalam pembelajaran tematik menjadi tantangan bagi guru dan tenaga profesional pendidikan untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif di sekolah dasar. Pembelajaran tematik membangun korelasi antara berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Kurangnya keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran tematik di sekolah dasar dipengaruhi beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah jumlah materi yang terlalu banyak dalam modul pembelajaran tematik, yang tidak dapat tercakup secara memadai dalam waktu yang disediakan. Akibatnya, guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yang mengarah pada lingkungan belajar yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menganggap pembelajaran tema sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak penting. Tantangan signifikan yang dihadapi oleh banyak pendidik adalah masalah prestasi akademik siswa yang di bawah standar, terutama dalam konteks pengajaran tema Widodo (2020, h. 120).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 028229 Kecamatan Binjai Barat, Kota Binjai, permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran tematik adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran tematik, guru kurang terampil dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa terlihat pasif ketika mengikuti pembelajaran, kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akan menjadikan hasil belajar siswa rendah, siswa menjadi malas untuk belajar, dan tidak percaya diri.

Ketika menyampaikan pembelajaran tematik, seorang guru harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk memastikan bahwa siswa dapat menyerap materi secara efektif. Hal ini termasuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan yang tidak hanya berorientasi pada pengajar. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, guru harus memilih pendekatan pedagogis yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan seperti mendengarkan, mengamati, bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam tugas-tugas langsung. Hal ini akan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran, instruktif, dan menyenangkan.

Untuk mengatasi masalah ini secara efektif, sangat penting untuk membangun model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Index Card Match*. Annisa dan Marlina (2019, h. 1051) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebuah strategi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan membantu

mereka mengingat dan memahami informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam model ini, siswa menggunakan kartu indeks yang terbagi menjadi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Masing-masing siswa memilih satu kartu dan mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang mereka miliki. Melalui proses ini, siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka dengan melakukan pencarian dan pertukaran informasi dengan sesama siswa. Model *Index Card Match* dirancang dengan tujuan mengintegrasikan elemen gamifikasi, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, model ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep secara langsung, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mempertahankan informasi yang dipelajari dalam jangka panjang. Pendekatan ini sesuai dengan upaya untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya memotivasi tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan.

Manfaat dari model pembelajaran *Index Card Match* adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, di mana siswa didorong untuk bertanya, menghasilkan ide, dan memperoleh informasi melalui permainan. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam pengembangan pengetahuan. Tidak hanya itu saja, siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan mengembangkan keterampilan kolaboratif mereka saat mereka mengartikulasikan tanggapan mereka terhadap pertanyaan yang disajikan pada lembar jawaban yang dibagikan.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri No. 101870 Desa Sena, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang" oleh Misro Kesuma Rangkuty ini menyajikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang baik dari model pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwasannya murid yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan menerapkan teknik pembelajaran tradisional.

Dengan adanya permasalahan tersebut di atas, penulis bertujuan untuk menyelidiki dampak model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Penelitian ini akan diberi judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Index*

Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 5 Subtema 1 Kelas V SDN 028229 Binjai Barat T.A 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperiment*. Dikatakan kuantitatif karena data yang akan dikumpulkan berupa angka dan analisis dengan rumus statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran tematik, sehingga metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2019, h. 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. Design ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak bisa berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak 2 (dua) kali kepada peserta didik yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Perbedaan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Variabel dalam penelitian ini ada dibagi menjadi dua variabel yaitu variabel X (bebas) dan variabel Y (terikat). variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *Index Card Match* dan variabel terikat hasil belajar siswa pada Tema 5 Subtema

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anggota kelas VA dan VB di SDN 028229 Binjai Barat T.A 2023/2024 yang berjumlah 46 Orang terdiri dari 23 orang kelas VA sebagai kelas kontrol dan 23 Orang kelas VB sebagai kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilakukan di SDN 028229 Binjai Barat pada kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 5 Subtema 1 Kelas V SDN 028229 Binjai Barat.

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba soal, soal yang telah dinyatakan valid digunakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* berupa soal Pilihan Ganda untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum belajar. Setelah itu diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Setelah diberikan perlakuan, peserta didik menjawab soal untuk mengetahui nilai *Posttest* hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran *Index Card Match*.

Uji coba tes ke kelas lain merupakan hal yang terlebih dahulu dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 028229 Binjai Barat. Setelah data yang dibutuhkan telah didapat, maka peneliti melakukan pengujian terhadap tes yakni, validitas, reliabilitas, daya pembeda tes, dan tingkat kesukaran tes. Pengujian yang telah dilakukan memperoleh data hasil pengujian dari 30 butir soal, terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Pengujian reliabilitas tes menyatakan bahwa tes telah reliabel dan sudah bisa digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Setelah uji reliabilitas dilakukan uji tingkat kesukaran tes. Uji tersebut memperoleh 6 butir soal dengan tingkat kesukaran sedang, sebanyak 14 butir soal dengan tingkat kesukaran mudah. Selanjutnya berdasarkan hasil uji daya beda tes menunjukkan bahwa dari 20 soal yang valid terdapat 16 soal dikategorikan cukup, 4 soal dikategorikan memiliki daya beda baik.

Pengolahan data awal ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 dapat diketahui rekapitulasi nilai *pretest* dengan jumlah siswa 46 kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 46,957 dan 50,652, simpangan baku 10,416 dan 11,900,

kemudian varians sebesar 108,498 dan 141,601. Sedangkan nilai minimum keduanya sebesar 25, nilai maksimum diperoleh 60 dan 70.

Dalam menyelesaikan dan mengolah data tersebut menggunakan bantuan SPSS 29 dalam mengolah data. Hasil nilai posttest dari 23 murid kelas eksperimen yang memperoleh skor rata-rata sebesar 84,35, simpangan baku 6,624, varians 43,874, skor minimal yang didapatkan 70 dan skor maksimal yang didapatkan ialah 95. Sedangkan pada kelas kontrol dari 23 siswa data posttest dengan skor rata-rata yaitu sebesar 75,43, simpangan baku sebesar 6,381, varians sebesar 40,711, dengan nilai minimum dan maksimumnya sebesar 65 dan 90.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa data awal atau *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,101 dan *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,234. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *pretest* eksperimen adalah $\text{sig } 0,101 > \alpha = 0,05$ dan *pretest* kontrol $\text{sig } 0,234 > \alpha = 0,05$ yang artinya data awal atau data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Data akhir atau *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,202 dan *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,117. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *posttest* eksperimen adalah $\text{sig } 0,202 > \alpha = 0,05$ dan *posttest* kontrol $0,117 > \alpha = 0,05$ yang artinya data akhir atau data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan perolehan nilai sig Based on Mean pada data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol yaitu $0,621 > 0,05$, dan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil yaitu $0,824 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0.05 untuk melihat pengaruh kedua media pembelajaran terhadap hasil belajar pada kedua kelas dengan ketentuan :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan nilai *posttest* maka dengan Sig (2-tailed) sebesar nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 di kelas V SDN 028229 Binjai Barat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maulida (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Mis Az-Zahra Sendang Rejo Langkat T/A 2017-2018”. Dari hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis pada hasil belajar mata pelajaran IPA diperoleh tarafnya $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $5,246 < 0,297$ t_{tabel} , H_0 ditolak, dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Maka kesimpulannya Pembelajaran dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Kelas V Mis Az-Zahra Sendang Rejo Langkat. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Raufika (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”. Dari hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis pada hasil belajar mata pelajaran IPS diperoleh data $t_{hitung} = 2,15$ $t_{tabel} = 2,02$, dengan nilai signifikansi 5% berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment (PPM), dapat diperoleh bahwa besarnya kontribusi strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS adalah sebesar 38% dan dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, pengolahan data dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan pada siswa kelas V di SDN 028229 Binjai Barat masih rendah. Setelah diberi perlakuan dengan model *Index Card Match* hasil belajar siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata 46,95 menjadi 84,35. Dapat dilihat

berdasarkan perhitungan uji-t yang telah dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan bantuan SPSS 29. Maka hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 di kelas V SDN 028229 Binjai Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amalia, I. R., Khamdun, K., & Fathurohman, I. (2021). Peran Orangtua dalam Memotivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di Desa Wonorejo Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1211-1220
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu: Research Dan Learning in Elemnetary Education*, 3(4), 1047– 1054.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan, Pare-Pare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Fatima, C., & Inayati, N. L. (2019). *Hubungan Inisiatif Guru Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMK Sahid Surakarta Tahun Pelajaran 2017-2018*. Surakarta: Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hanim, I., & Rachmi, T. (2022). *Psikologi Belajar*. Tangerang: Wade Group.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil belajar siswa pada materi bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal peluang*, 4(1), 5-11
- Hidayah, N. (2017). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Rahayu, A., & Pramukantoro, J. A. (2013). Pengaruh model pembelajaran Think-Pair-Share dengan strategi index card match terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi

menerapkan dasar-dasar elektronika di smk negeri 1 madiun. *Jurnal pendidikan teknik elektro*, 2(3), 991-999.

Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Simanjuntak, E. B., & Sembiring, R. E. (2024). Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 122371 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4266-4277

Sitompul, D. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 1-15

Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Trisna, N., & Ariani, T. (2019). Model direct instruction dengan teknik probing prompting: Dampak terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 4 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2018/2019. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 1(1), 24-37.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, U. (2020). Contextual Teaching and Learning : An Alternative Method to Teach Speaking. *SELL Journal: Scope of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(2), 115–130 <http://www.publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/SL/article/download/424/343>