

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 04 TERANDAM KOTA
PADANG**

Risma Afrima Dena¹, Riri Marfilinda², Kurniati Ramadhini³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzкия
rismaafrimadena65@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 04 Terandam, Padang City, which were associated with limited student activity and the dominance of teacher-centered conventional learning. The study aimed to determine whether the Index Card Match learning model significantly influenced the science learning outcomes of fourth-grade students on the topic of energy sources. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a nonequivalent posttest-only group design. The population consisted of 49 fourth-grade students, with 25 students in class IV A as the experimental group and 24 students in class IV B as the control group. The experimental class received learning using the Index Card Match model, while the control class received conventional learning. Data were collected using a 20-item multiple-choice test that had undergone validity, reliability, discrimination, and difficulty analyses. Data analysis used descriptive statistics and inferential analysis with SPSS version 27. The experimental class obtained a mean posttest score of 66.60, while the control class obtained 71.25. The hypothesis test produced a significance value of 0.361, greater than 0.05. Thus, H₀ was accepted and H₁ was rejected. The results indicate that, under the conditions of this study, the Index Card Match learning model did not have a significant effect on the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 04 Terandam, Padang City.

Keywords: Index Card Match, Learning Outcomes, Science

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang yang berkaitan dengan kurang optimalnya keaktifan peserta didik dan masih dominannya pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Index Card Match berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV pada materi sumber energi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design dan rancangan nonequivalent posttest-only group design. Populasi berjumlah 49 peserta didik, terdiri atas 25 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 24 peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model Index Card Match, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan indeks

kesukaran. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan SPSS versi 27. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 66,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 71,25. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi $0,361 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, dalam kondisi penelitian ini, model pembelajaran Index Card Match tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang.

Kata Kunci: Index Card Match, Hasil Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Proses pendidikan yang bermutu tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran seharusnya memberikan pengalaman yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran masih dapat berlangsung secara teacher-centered sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara langsung dalam menemukan dan mengolah pengetahuan. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat menjadi pedoman guru dalam

mengorganisasikan materi, kegiatan, sumber belajar, interaksi, dan evaluasi. Pemilihan model yang tepat perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta karakteristik peserta didik. Octavia (2020) memandang model pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan, sedangkan Ahyar et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan model yang sesuai diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Menurut Riri Marfilinda & Yanti Fitria (2019) Pembelajaran IPA menuntut siswa dengan berbagai aktivitas yang membuat mereka berinteraksi dengan lingkungan, objek nyata, dan hal konkrit lainnya yang berkaitan dengan materi

pembelajaran IPA, sehingga nantinya melalui pengalaman yang diperoleh mereka akan lebih mudah untuk meningkatkan rasa ingin tahunya, mampu mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya, menggabungkan informasi, menemukan pola, dan melakukan generalisasi berdasarkan temuannya secara mandiri.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran. Tandhim (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar berkaitan dengan perubahan pada diri seseorang setelah mengalami proses belajar, yang dapat ditunjukkan melalui nilai yang diperoleh. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, tetapi juga oleh proses pembelajaran, kesiapan belajar, lingkungan, serta cara guru mengelola pembelajaran. Oleh sebab itu, upaya meningkatkan hasil belajar perlu dilakukan melalui pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Index Card Match. Silberman (1996) memperkenalkan Index Card Match sebagai strategi

active learning yang melibatkan peserta didik melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban. Dalam praktik penelitian pendidikan di Indonesia, strategi tersebut sering digunakan sebagai model pembelajaran karena memiliki langkah yang sistematis. Susanti (2022) menjelaskan bahwa Index Card Match dapat digunakan untuk mengulang dan memperkuat materi melalui kegiatan mencari pasangan kartu. Aktivitas mencari pasangan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil dapat mendorong interaksi serta partisipasi peserta didik.

Secara teoritis, Index Card Match memiliki karakteristik yang sesuai dengan peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Lestari (2022) menjelaskan bahwa strategi ini dapat menumbuhkan kegembiraan, meningkatkan perhatian terhadap materi, menciptakan suasana belajar aktif dan interaktif, serta membantu meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, kartu berisi pertanyaan dan jawaban mengenai sumber energi digunakan agar peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga mencari pasangan,

berdiskusi, dan mengomunikasikan hasilnya.

Permasalahan penelitian diidentifikasi melalui observasi dan wawancara pada kelas IV A dan IV B SDN 04 Terandam Kota Padang. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih menghadapi beberapa kendala, antara lain penggunaan model dan media yang belum selalu variatif, keaktifan peserta didik yang belum optimal, serta hasil penilaian harian yang masih banyak berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru kelas juga menyampaikan bahwa peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang fokus ketika pembelajaran didominasi penjelasan verbal tanpa dukungan aktivitas atau media yang menarik.

Data awal pada skripsi menunjukkan bahwa hanya 2 peserta didik kelas IV A dan 4 peserta didik kelas IV B yang mencapai KKTP 80, sedangkan sebagian besar peserta didik lainnya belum tuntas. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar IPA pada kedua kelas masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan kondisi tersebut, Index Card Match dipilih sebagai alternatif pembelajaran

aktif karena melibatkan peserta didik dalam kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi, serta mengomunikasikan hasil pencocokan.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam tetapi cenderung positif terhadap penggunaan Index Card Match. Harefa (2021) melaporkan adanya pengaruh Index Card Match terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Terpadu. Hakiki (2021) menemukan peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui Index Card Match. Muflihah (2021) melaporkan bahwa penerapan Index Card Match mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Lestari (2022) menekankan pentingnya elaborasi strategi Index Card Match agar pembelajaran menjadi bahagia, merdeka, dan bermakna. Penelitian Astuti (2025) juga menunjukkan ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah penerapan Index Card Match. Perbedaan konteks, mata pelajaran, materi, karakteristik peserta didik, dan durasi penelitian membuka ruang untuk menguji kembali penerapan strategi tersebut pada pembelajaran IPA materi

sumber energi di SDN 04 Terandam Kota Padang.

Atas dasar permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar IPA pada materi sumber energi peserta didik kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi empiris mengenai penerapan pembelajaran aktif pada konteks sekolah dasar sekaligus menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, waktu, dan karakteristik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental. Penelitian melibatkan dua kelas yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penempatan peserta didik tidak dilakukan melalui randomisasi individual. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Index Card Match, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Analisis

hasil penelitian difokuskan pada perbandingan skor posttest kedua kelas.

Penelitian dilaksanakan di SDN 04 Terandam Kota Padang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Data posttest yang dianalisis terdiri atas 49 peserta didik, yaitu 25 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 24 peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam skripsi adalah sampel total terhadap kelas yang menjadi subjek penelitian.

Variabel bebas penelitian adalah pembelajaran Index Card Match, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA pada materi sumber energi. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda. Dari 30 butir soal yang diuji coba, 20 butir dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji reliabilitas instrumen pada skripsi menghasilkan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,609, sehingga instrumen dinyatakan memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan dalam penelitian.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan tahapan Index Card Match. Guru

menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi sumber energi, mengacak dan membagikannya kepada peserta didik, kemudian meminta peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai. Setelah menemukan pasangan, peserta didik berdiskusi, membacakan pertanyaan dan jawaban secara bergantian, kemudian bersama guru melakukan klarifikasi, pengelompokan informasi, dan penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut menekankan aktivitas, kerja sama, dan penguatan pemahaman melalui interaksi langsung.

Pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan model konvensional dengan penyajian materi oleh guru, tanya jawab terbimbing, pemberian contoh konkret, latihan terstruktur, pembahasan jawaban, dan penguatan konsep. Materi yang diajarkan pada kedua kelas sama, yaitu sumber energi. Materi mencakup pengertian sumber energi, sumber energi terbarukan dan tidak terbarukan, manfaat sumber energi dalam kehidupan sehari-hari, serta perilaku hemat dan bijak menggunakan energi.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan

SPSS versi 27. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor minimum, skor maksimum, mean, dan standar deviasi. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene Test. Pengujian hipotesis pada skripsi dilaporkan menggunakan independent samples t-test pada taraf signifikansi 5%. Karena salah satu kelompok menunjukkan nilai Shapiro-Wilk di bawah 0,05, hasil uji parametrik tersebut ditafsirkan secara hati-hati dan dicantumkan sebagai keterbatasan analisis penelitian.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Dua Kelompok Non-Ekuivalen

Kelas	Perlakuan	Sesudah
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	–	O ₂

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

Data hasil belajar diperoleh melalui tes akhir berupa 20 soal pilihan ganda pada materi sumber energi. Kelas eksperimen terdiri atas 25 peserta didik dan kelas kontrol terdiri atas 24 peserta didik. Hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor antara kedua kelas, tetapi perbedaan

tersebut tidak menunjukkan
keunggulan kelas eksperimen.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil
Posttest

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Posttest

Kelompok	N	Min.	Max.	Mean	SD
Eksperimen	25	25	95	66,60	18,298
Kontrol	24	20	95	71,25	16,956

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,625 pada kelas eksperimen dan 0,036 pada kelas kontrol. Dengan kriteria $p > 0,05$ sebagai indikasi distribusi normal, data kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas, sedangkan data kelas kontrol menunjukkan penyimpangan dari asumsi normalitas. Temuan ini penting dicatat dalam interpretasi hasil inferensial.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Uji homogenitas Levene menghasilkan nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,638 ($> 0,05$), sehingga varians kedua kelompok dapat dipandang homogen. Skripsi kemudian melaporkan pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test. Mengingat salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas berdasarkan Shapiro-Wilk, hasil uji t pada artikel ini dipertahankan sesuai analisis skripsi,

tetapi dibaca secara hati-hati dan tidak digunakan untuk membuat generalisasi yang berlebihan.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,625	Normal
Kontrol	0,036	Tidak normal

3. Pembahasan

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis

Uji	Statistik	Sig.	Keterangan
Levene Based on Mean	0,224	0,638	Homogen
Independent Samples t-test	t = -0,922	0,361	Tidak signifikan

Faktor pertama yang diduga memengaruhi hasil adalah keterbatasan waktu penerapan. Berdasarkan skripsi, penerapan Index Card Match dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga peserta didik belum sepenuhnya terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran. Model yang baru memerlukan tahap orientasi dan pembiasaan. Ketika waktu pembelajaran terbatas, sebagian waktu terserap untuk menjelaskan prosedur permainan, membagikan kartu, mencari pasangan, dan mengatur peserta didik. Akibatnya, waktu yang dapat digunakan untuk memperdalam konsep sumber energi, melakukan refleksi, dan memberikan penguatan menjadi lebih terbatas.

Faktor kedua berkaitan dengan kemampuan peserta didik memahami isi kartu. Dalam kegiatan mencari pasangan, peserta didik perlu membaca pertanyaan atau jawaban, memahami maknanya, kemudian menentukan pasangan yang tepat. Sebagian peserta didik masih memerlukan penjelasan ulang dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas mencari pasangan menjadi lebih dominan daripada proses memahami konsep. Dengan kata lain, aktivitas fisik dan sosial dalam Index Card Match belum sepenuhnya berubah menjadi aktivitas kognitif yang mendalam.

Faktor ketiga adalah kualitas diskusi setelah pasangan ditemukan. Secara ideal, pasangan kartu tidak hanya dicocokkan, tetapi juga didiskusikan untuk mengetahui alasan mengapa jawaban sesuai dengan pertanyaan. Berdasarkan pembahasan skripsi, tidak semua pasangan melakukan diskusi secara optimal. Sebagian peserta didik hanya mencocokkan kartu tanpa membahas alasan kesesuaian. Kondisi ini mengurangi kesempatan terjadinya elaborasi konsep, padahal pemahaman yang mendalam diperlukan untuk menjawab soal yang

mengukur kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis.

Faktor keempat adalah keterbatasan waktu pada tahap presentasi dan penarikan kesimpulan. Beberapa peserta didik kurang percaya diri saat membacakan hasil di depan kelas. Selain itu, guru tidak dapat memberikan penguatan secara mendalam terhadap seluruh pasangan karena waktu terbatas. Tahap kesimpulan yang seharusnya digunakan untuk menegaskan konsep sumber energi, perbedaan energi terbarukan dan tidak terbarukan, pemanfaatan energi, serta perilaku hemat energi juga belum berlangsung secara optimal.

Faktor kelima adalah karakteristik peserta didik yang beragam. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan awal, kecepatan membaca, dan kemampuan memahami konsep yang sama. Peserta didik yang cepat memahami kartu dapat segera menemukan pasangan, sedangkan peserta didik yang masih mengalami kesulitan memerlukan bantuan. Perbedaan tersebut dapat menyebabkan efektivitas strategi tidak sama bagi setiap peserta didik. Sebagian peserta

didik bahkan lebih tertarik pada aspek permainan daripada substansi materi yang dipelajari.

Selain faktor pada kelas eksperimen, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol juga tidak selalu identik dengan pembelajaran yang tidak efektif. Dalam penelitian ini, guru menyajikan materi secara sistematis, memberikan contoh konkret, melakukan tanya jawab, memberikan latihan terstruktur, membahas jawaban, dan melakukan penguatan konsep. Rangkaian tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh penjelasan langsung dan latihan yang terarah. Kondisi tersebut dapat membantu menjelaskan mengapa rata-rata kelas kontrol justru lebih tinggi daripada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang melaporkan hasil positif penggunaan Index Card Match. Harefa (2021) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui Index Card Match, sedangkan Hakiki (2021), Muflihah (2021), dan Astuti (2025) juga menunjukkan hasil yang lebih baik setelah penerapan strategi serupa pada konteks pembelajaran yang berbeda. Perbedaan temuan dapat dipengaruhi

oleh mata pelajaran, materi, karakteristik peserta didik, lama perlakuan, kemampuan awal, kondisi kelas, dan keterampilan guru dalam mengelola aktivitas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sebagai temuan yang kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh penerapan Index Card Match.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa keberhasilan Index Card Match perlu didukung oleh perencanaan yang matang. Guru perlu memastikan peserta didik memahami materi dasar sebelum kegiatan mencari pasangan, membuat kartu dengan kalimat yang jelas dan sesuai tingkat perkembangan peserta didik, mengatur waktu setiap tahap, serta menyediakan sesi diskusi dan penguatan yang cukup. Index Card Match juga dapat lebih tepat digunakan sebagai kegiatan pengulangan atau penguatan setelah konsep utama telah dipelajari, sebagaimana dikemukakan Susanti (2022). Dengan demikian, aktivitas mencocokkan kartu dapat diarahkan bukan sekadar sebagai permainan, tetapi sebagai sarana menguatkan pemahaman konsep.

Secara keseluruhan, penelitian memperlihatkan bahwa peningkatan

keaktifan belajar tidak selalu langsung diikuti peningkatan hasil belajar kognitif dalam waktu yang singkat. Aktivitas mencocokkan kartu dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi, tetapi keberhasilan hasil belajar tetap bergantung pada kedalaman pemrosesan informasi, penguatan konsep, waktu latihan, dan kesinambungan pembelajaran. Keterbatasan penelitian juga terdapat pada durasi perlakuan yang relatif singkat, perbedaan kehadiran peserta didik, serta hasil uji normalitas yang menunjukkan salah satu kelompok tidak berdistribusi normal. Keterbatasan tersebut perlu dipertimbangkan ketika menafsirkan hasil dan merancang penelitian lanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, mean hasil belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Index Card Match sebesar 66,60, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 71,25. Hasil uji hipotesis yang dilaporkan dalam skripsi memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,361 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga tidak terdapat pengaruh

yang signifikan penggunaan Index Card Match terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang pada materi sumber energi. Hasil ini perlu ditafsirkan sesuai konteks penelitian dan dengan memperhatikan keterbatasan analisis statistik yang telah dijelaskan.

Guru dapat memanfaatkan Index Card Match sebagai alternatif kegiatan penguatan atau pengulangan materi dengan pengelolaan waktu, desain kartu, pengawasan diskusi, dan penguatan konsep yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan menerapkan perlakuan dalam durasi yang lebih panjang, menggunakan sampel yang lebih luas, mengontrol kemampuan awal dan kehadiran peserta didik, serta menggunakan teknik analisis statistik yang sesuai dengan karakteristik distribusi data. Penggunaan media pendukung juga dapat dipertimbangkan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dan kedalaman pemahaman konsep.

Daftar Pustaka

Ahyar, D. B., et al. (2021). Model-model pembelajaran. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyanti, E. (2020). *Index Card Match learning strategy for elementary school students*. Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar, 3(3).
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Giawa, Y. (2021). Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Index Card Match (ICM) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik.
- Hakiki, M. (2021). Upaya meningkatkan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Index Card Match di kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo.
- Harefa, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Index Card Match.
- Lestari, D. A. (2022). *Elaborasi strategi pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*.
- Martono, N. (2019). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis isi dan analisis data sekunder*. Depok: Rajawali Pers.
- Muflihah, A. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Index Card Match pada pelajaran matematika.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto, A. (2022). *Klarifikasi hasil belajar psikomotorik dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Silberman, M. L. (1996). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti. (2022). Penerapan model pembelajaran Index Card Match terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Tandhim, A. W. A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi jenis-jenis tanggung jawab sebagai warga masyarakat melalui model pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan media Voice Note WhatsApp pada siswa kelas V.
- Tanjung, K., & Winda. (2023). Application of the Index Card Match strategy to improve students mathematical problem solving ability. *Formosa Journal of Science and Technology*, 2, 121–136.
- Zahwa, N. R. (2022). Pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar, 6(4), 7503–7509.