



Implementasi Model Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 3

I'anatul Ashriyah^{1*}, Muhlisin², Abdul Khobir³

¹⁻³ Universitas Islam Negeri. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Jl. Kusuma Bangsa No.9, Panjang Baru, Kec. Pekalongan Utara,
Kota Pekalongan, Jawa Tengah 51141

Email: ashriyah12@gmail.com¹, muhlisin@uingusdur.ac.id²,
abdulkhobir72@gmail.com³

Abstract. *The Index Card Match learning model is an active and enjoyable strategy that enhances student involvement in learning activities. This study aims to analyze the implementation of the Index Card Match model in increasing student participation in thematic learning for 3rd-grade elementary school students. The research used a qualitative method with a descriptive approach. The results showed that the Index Card Match model effectively increased student activity in the learning process through paired card matching activities involving questions and answers. Additionally, this model fosters a fun and interactive classroom environment that encourages students to be more confident and expressive. Therefore, the Index Card Match model is effective in boosting student participation and offers teachers an alternative to deliver meaningful and engaging learning experiences.*

Keywords: *Index Card Match, Student Participation, Thematic Learning.*

Abstrak. Model pembelajaran Index Card Match merupakan strategi pembelajaran aktif yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model Index Card Match dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Index Card Match dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pencocokan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Selain itu, model ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan berani mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, penerapan model Index Card Match efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Index Card Match, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Tematik.

1. LATAR BELAKANG

Salah satu faktor utama yang mendorong kemajuan sebuah negara adalah pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mereka memiliki kemampuan yang memadai dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus melaju pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Habe & Ahiruddin, 2017).

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan instruksional yang diharapkan. Salah satu elemen kunci dalam proses tersebut adalah model pembelajaran, yaitu kerangka konseptual yang sistematis dan terorganisir untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran membantu guru dalam menentukan metode, strategi, dan teknik yang tepat agar materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif kepada peserta didik. Seiring dengan perkembangan teori dan psikologi belajar, berbagai model pembelajaran terus dikembangkan, seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), model pembelajaran *Index Card Match*, dan lain sebagainya.

Setiap model tersebut memiliki keunggulan dan kekhasan masing-masing yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks proses belajar-mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan turut mempengaruhi keterlibatan siswa, proses belajar, hasil belajar, dan pengembangan keterampilan berpikir siswa. Dalam hal inilah peranan penting penerapan sebuah model yang sesuai dan kreatif.

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah sebuah pendekatan yang diterapkan untuk mengatasi masalah belajar siswa, yaitu dengan mencari atau mencocokkan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Menurut Silberman (2016) *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya, yang ditandai dengan cara permainan kartu, yaitu mencari pasangan menggunakan potongan kertas yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Kurniawati (2019) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang cukup menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengulang materi yang pernah diajarkan sebelumnya.

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan pendekatan yang digunakan untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang tengah atau akan mereka pelajari. Model ini melibatkan aktivitas siswa untuk mencari dan mencocokkan kartu yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban, sehingga siswa dapat menguji pengetahuan dan kemampuan mereka melalui sebuah permainan yang interaktif. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa akan mencari pasangan kartu yang sesuai, kemudian mencocokkannya satu sama lain (Hamruni, 2017).

Model pembelajaran *Index Card Match* juga dapat diterapkan pada pembelajaran tematik, yaitu pendekatan yang menyatukan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema yang utuh dan bermakna (Endang Fatmawati, dkk, 2022). Dalam pembelajaran tematik, siswa belajar bukan hanya satu mata pelajaran, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep

sehingga lebih luas dan mendalam. Penggunaan *Index Card Match* dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan aktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, termasuk siswa yang biasanya kurang aktif, dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran tematik saat ini masih didominasi oleh kegiatan satu arah, yaitu dari guru ke siswa, sehingga siswa lebih cenderung pasif dan kurang aktif. Partisipasi siswa juga tampak rendah; siswa enggan bertanya, menjawab pertanyaan, atau mengungkapkan pendapatnya. Hal tersebut turut mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Mengikuti permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran *Index Card Match* diharapkan dapat meningkatkan proses belajar dan memberikan peluang lebih luas bagi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match*, proses belajar siswa di Kelas 3 diharapkan dapat lebih melibatkan siswa, sehingga kualitas proses dan hasil belajar juga turut meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, tampak perlunya sebuah upaya untuk mencari solusi mengenai penerapan model pembelajaran *Index Card Match* tersebut, sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peneliti juga ingin lebih memahami proses penerapan model tersebut dan dampaknya terhadap proses belajar siswa, sehingga nantinya dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penggunaan *Index Card Match* di Kelas 3.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran aktif yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pelaksanaannya, guru menyiapkan kartu indeks yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Kartu-kartu ini kemudian dibagikan kepada siswa, dan mereka diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai, yaitu antara kartu soal dengan kartu jawaban yang cocok. Kegiatan ini tidak hanya menuntut siswa untuk berpikir cepat dalam mencocokkan kartu, tetapi juga melibatkan interaksi sosial yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sekelas. Hal ini tentu saja mendukung pembentukan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas.

Selain itu, model pembelajaran *Index Card Match* juga membantu siswa dalam mengingat kembali materi pelajaran karena melibatkan unsur permainan dan pergerakan fisik yang membuat proses belajar menjadi tidak membosankan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Melindawati dkk. (2024), disebutkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan partisipasi belajar secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode ini, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat dari 63,1% menjadi 81,8%. Temuan ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran aktif seperti *Index Card Match* sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang menjadi pengikat kegiatan belajar. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan pada siswa kelas rendah Sekolah Dasar, seperti kelas 1 sampai kelas 3, karena pada usia tersebut anak-anak masih berada pada tahap berpikir konkret dan menyeluruh (holistik). Oleh karena itu, penyajian materi pelajaran secara terpisah-pisah akan menyulitkan siswa dalam memahami keterkaitan antar konsep yang dipelajari.

Menurut Mawardi dkk, (2022), pembelajaran tematik mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif dalam menggali dan mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Pembelajaran tematik tidak hanya fokus pada pencapaian aspek kognitif semata, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa secara terpadu. Melalui kegiatan belajar yang kontekstual, siswa diajak untuk mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata yang mereka hadapi sehari-hari.

Kelebihan pembelajaran tematik antara lain mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari, menumbuhkan minat belajar, serta menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran ini juga mendukung prinsip belajar sambil bermain, yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia Sekolah Dasar.

Partisipasi Siswa dalam Proses Pembelajaran

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Partisipasi tidak hanya terbatas pada kehadiran siswa secara fisik, melainkan juga mencakup keterlibatan secara mental, emosional, dan sosial dalam setiap aktivitas pembelajaran. Siswa yang berpartisipasi aktif akan lebih mudah memahami materi pelajaran, menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta lebih termotivasi untuk belajar.

Sari dan Amran (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa tingkat partisipasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang terlibat secara aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari, karena mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga turut mengonstruksi pengetahuan melalui berbagai kegiatan belajar yang bermakna. Selain itu, partisipasi siswa juga mencerminkan keterlibatan mereka dalam lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung. Untuk meningkatkan partisipasi siswa, guru perlu memilih metode dan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh. Strategi yang tepat akan memotivasi siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan teman sekelasnya.

Hubungan Model *Index Card Match* dengan Peningkatan Partisipasi dalam Pembelajaran Tematik

Strategi pembelajaran *Index Card Match* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas rendah Sekolah Dasar. Karakteristik strategi ini yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran tematik yang menekankan keterlibatan aktif siswa. Melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi pelajaran, tetapi juga diajak untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu. Penelitian yang dilakukan oleh Purwati dan Yunisrul (2024) menunjukkan bahwa penerapan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik terpadu pada siswa kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Hal ini disebabkan oleh meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* memiliki kontribusi yang besar dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik. Strategi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang mereka jalani.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar dan guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui perencanaan dan penerapan model pembelajaran *Index Card Match*, serta

dokumentasi digunakan untuk mendukung data-data yang ditemukan di lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini berfokus pada implementasi model pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik dan bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan partisipasi siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran merupakan bentuk perencanaan yang dirancang sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pendekatan strategis untuk membentuk perubahan perilaku peserta didik guna mendorong peningkatan motivasi belajar. Konsep ini memiliki hubungan yang kuat dengan gaya belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil atau prestasi belajar mereka (Ponidi, dkk, 2021).

Pemahaman terhadap model pembelajaran sangatlah penting bagi pendidik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran merupakan bentuk atau pola pelaksanaan pembelajaran yang dirancang secara khas oleh guru, mulai dari tahap awal hingga akhir. Helmiati mengatakan bahwa model pembelajaran adalah wadah atau kerangka penerapan dari pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Sementara itu, Suryani dan Agung mengatakan model pembelajaran merupakan integrasi antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran, yang pada dasarnya mencerminkan bentuk pembelajaran dari awal hingga akhir dengan ciri khas tersendiri dari pendidik (Martimin, dkk, 2023). Dengan demikian, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu desain atau kerangka kerja yang dirancang oleh pendidik dalam proses pembelajaran, yang mencakup pemilihan metode, penggunaan media, hingga pelaksanaan evaluasi.

Model pembelajaran beragam salah satunya model pembelajaran *Index Card Match*. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada kerja kolaboratif dalam kelompok kecil. Dalam kerangka instruksional ini, siswa berpartisipasi secara aktif karena siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu yang dimilikinya (Istarani, 2016). Model pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu metode yang melibatkan aktivitas mencocokkan pasangan kartu, dan dinilai cukup menyenangkan serta efektif untuk mereview materi yang telah diajarkan sebelumnya. Meskipun lebih sering digunakan untuk pengulangan, model ini tetap dapat diterapkan pada penyampaian materi baru,

dengan catatan peserta didik diminta untuk mempelajari terlebih dahulu topik yang akan dibahas. Dengan demikian, ketika proses pembelajaran dimulai, siswa telah memiliki pengetahuan awal. Mekanisme model ini dengan cara mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dituliskan secara terpisah, dan tugas siswa adalah menemukan pasangan kartu yang sesuai (Amran Amir, dkk, 2021).

Helmiati menjelaskan bahwa, langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* diantaranya :

- Guru menyiapkan potongan kartu sesuai dengan jumlah siswa di kelas.
- Kartu-kartu tersebut dibagi menjadi dua kelompok yang sama banyak.
- Pada kelompok kartu pertama, dicantumkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya, sedangkan pada kelompok kartu kedua berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- Kartu dibagikan secara acak kepada siswa, di mana masing-masing siswa menerima satu kartu.
- Siswa kemudian diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai, lalu duduk berdampingan dengan pasangannya.
- Setiap pasangan secara bergantian membacakan pertanyaan dan jawaban yang mereka miliki.
- Guru memeriksa dan memastikan kecocokan antara kartu soal dan kartu jawaban milik siswa (Helmiati 2016).

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah melalui aktivitas yang menyenangkan, yakni bermain kartu. Kartu-kartu yang digunakan bisa dibuat dari kertas karton, dan untuk memudahkan proses pembagian, guru dapat menggunakan dua warna karton yang berbeda. Setelah seluruh siswa berhasil menemukan pasangan kartunya masing-masing, guru bersama siswa dapat melakukan pengecekan jawaban secara bersama-sama. Penting pula bagi guru untuk memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa agar mereka tetap termotivasi dan tidak mudah putus asa, meskipun masih terdapat beberapa pasangan kartu yang belum sesuai.

Model pembelajaran *Index Card Match* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya :

- Kelebihan Model Pembelajaran *Index Card Match*
 - Menumbuhkan situasi yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.
 - Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

- Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- Penilaian dilakukan bersama pengamat dan penilai.
- Kekurangan Model Pembelajaran Index Card Match
 - Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.
 - Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan.
 - Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal keterampilan dasar mengajar.
 - Suasana kelas menjadi ribut sehingga dapat mengganggu kelas lain

Pembelajaran Tematik

Daryanto mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan tema sebagai penghubung beberapa mata pelajaran, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan ini menuntut pendidik untuk menguasai prinsip-prinsip pembelajaran serta mampu memilih dan menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran yang beragam agar proses penyampaian materi dan pengaitan antar mata pelajaran dapat berjalan dengan efektif. Namun, kenyataannya di lapangan, masih banyak pendidik di Indonesia yang menerapkan pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada guru. Mereka seringkali belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas, dan masih mengandalkan metode ceramah. Hal ini menyebabkan kemampuan peserta didik dalam menangkap dan memahami materi menjadi kurang optimal (Dwi Anggara P, dkk, 2020).

Pembelajaran tematik dapat dikombinasikan dengan berbagai model dan metode pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Index Card Match*. Dalam model ini, peserta didik diberikan kartu yang berisi soal dan jawaban sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Pada siswa kelas 3, penerapan model *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik menunjukkan peningkatan partisipasi siswa. Mereka menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan. Model ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran bermakna pada pembelajaran tematik yaitu siswa dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan

dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran untuk pengambilan keputusan. Pembelajaran tematik mulai digunakan pada kurikulum 2013 (Faisal dan Stely Martha L, 2018).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Index Card Match* secara nyata mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tematik kelas 3 Sekolah Dasar. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini juga terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Penelitian ini memberikan rekomendasi agar guru lebih aktif menerapkan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa secara langsung guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Meskipun demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif yang tidak mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar siswa, sehingga disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan pendekatan kuantitatif atau campuran guna memperoleh data yang lebih komprehensif dan terukur.

DAFTAR REFERENSI

- Amir, A., dkk. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Index Card Match* pada pelajaran IPA terpadu. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1).
- Anggara, P. D., dkk. (2020). Sumber belajar dan media pembelajaran dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN 1 Pidodowetan. *Jurnal Sinektik*, 3(2).
- Euis, K. (2019). *Komparasi strategi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faisal, & Lova, S. M. (2018). *Pembelajaran tematik di sekolah dasar*. Medan: Harapan Cerdas.
- Fatmawati, E., dkk. (2022). *Pembelajaran tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hamruni. (2017). *Strategi dan model pembelajaran aktif menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Helmiati. (2016). *Model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswara Pressindo.

- Istarani. (2016). *58 model pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.
- Martiman, dkk. (2023). *Model-model pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Mawardi, A. D., & Aritonang, M. A. (2022). Efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1), 70–76.
- Melindawati, S., Septia, A., & Martha, A. (2022). Peningkatan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode *Index Card Match* di kelas V SDN 41 Kuranji Kota Padang. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3).
- Ponidi, dkk. (2021). *Model pembelajaran inovatif dan efektif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Prasetio, T. A., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi pendidikan Pancasila pada mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8638–8643. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2365>
- Purwati, N., & Yunisrul, Y. (2023). Pengaruh strategi *active learning* tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu kelas III sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 40–49.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Silberman, M. (2016). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusa Media.