

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP  
OPTIMALISASI HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SD**

Nabila Yulia Adinda<sup>1</sup>, Jayanti<sup>2\*</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding Author : [\\*jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com),

[1nabilayuliaadinda8156@gmail.com](mailto:nabilayuliaadinda8156@gmail.com), [3davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id](mailto:davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Index Card Match learning model on optimizing mathematics learning outcomes in the material of whole numbers of grade II students of SD Negeri 077 Palembang. The study used a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class using the Index Card Match model and the control class using the conventional method. The data collection instrument was in the form of 10 multiple-choice questions given during the pretest and posttest. The results of the analysis showed a significant increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class. This is evidenced by the results of the t-test which obtained a significance value (Sig. 2-tailed) <0.05, which indicates a significant effect of the use of the Index Card Match model on students' mathematics learning outcomes. This model has been proven to be able to increase students' activeness, motivation, and understanding of the material of whole numbers through interactive matching of question and answer cards. Thus, the use of the Index Card Match learning model can be an alternative effective learning strategy in improving mathematics learning outcomes in elementary schools.*

*Keywords: Index Card Match, Learning Outcomes, Mathematics, Whole Numbers*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap optimalisasi hasil belajar matematika pada materi bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri 077 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *Index Card Match* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa 10 soal pilihan ganda yang diberikan saat pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) <

0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban secara interaktif. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: *Index Card Match*, Hasil Belajar, Matematika, Bilangan Cacah

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Bagi manusia, pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan, suatu kelompok masyarakat akan kesulitan untuk hidup dan berkembang sesuai dengan harapan mereka dalam mencapai kemajuan, kesejahteraan, serta kebahagiaan berdasarkan nilai-nilai hidup yang mereka yakini (Jayanti et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Brutu et al., 2023) menunjukkan bahwa pendidikan merupakan cabang filsafat yang membahas hakikat, tujuan, dan permasalahan dalam dunia pendidikan. Selain itu, pendidikan

tidak hanya berfokus pada pemahaman dan penjelasan tentang fenomena pendidikan, tetapi juga berperan dalam mengarahkan serta menilai praktik dan kebijakan pendidikan.

Guru memiliki peran krusial dalam mengelola kelas, karena hal ini sangat memengaruhi situasi dan sikap peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran (Tri, Jayanti, & Suryani, 2024). Pendidikan bertujuan untuk membentuk siswa yang mempunyai pengetahuan dan bermoral. Dengan kata lain pendidikan juga membentuk manusia yang seutuhnya. Pendidikan di tingkat SD merupakan pendidikan formal yang paling dasar, siswa relatif masih mudah untuk dibentuk dibandingkan dengan siswa yang mulai tumbuh dewasa (Hidayat, Surmilasari, & Jayanti, 2023).

Dalam menghadapi tantangan global, seperti kesenjangan akses dan kualitas pendidikan, metode inovatif

seperti model *Index Card Match* menjadi solusi efektif. Model ini mendorong interaksi aktif dan pemahaman konsep melalui permainan, terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi bilangan cacah pada siswa kelas 2 SD (Sari, 2019).

Sejalan dengan itu (Harahap, 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi kooperatif yang bertujuan mendorong interaksi siswa dan pembelajaran aktif. Siswa mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara berkelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Index Card Match* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran konsep seperti matematika (Annisa & Marlina et al., 2019).

Hasil belajar (Hidayati, 2022) bahwa tingkat pencapaian siswa setelah proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Mulyasa, 2019, p. 120) menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang

diraih siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang meliputi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pembelajaran matematika (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023; Jayanti, 2022; Jayanti, 2021) menyatakan bahwa memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga menekankan pentingnya terjadinya interaksi yang dinamis antara guru dan siswa serta antar sesama siswa. Menurut (Mone et al., 2022), pembelajaran matematika merupakan proses mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis melalui interaksi antara siswa, materi, guru, dan lingkungan. Tujuannya adalah membekali siswa dengan pengetahuan matematika yang aplikatif untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan pemecahan masalah.

Bilangan cacah merupakan bilangan bulat non-negatif yang dimulai dari nol dan mencakup angka 0, 1, 2, 3, dan seterusnya.

Pemahaman yang baik tentang bilangan cacah sangat penting, karena merupakan fondasi bagi materi matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya (Herawati, 2022). Konsep ini tidak hanya menjadi dasar bagi operasi hitung, tetapi juga berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analisis siswa (Rahmatin, 2022).

Namun, banyak siswa kesulitan memahami konsep bilangan cacah, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh lemahnya pemahaman operasi hitung dan penerjemahan soal ke bentuk matematika (Rahmatin, 2022). Misalnya, dalam penelitian oleh (Nengsih & Pujiastuti et al., 2021) menunjukkan bahwa hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang kurang terhadap bilangan cacah dapat menghambat kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang lebih kompleks.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD, khususnya pada materi bilangan

cacah. Misalnya, pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2019) menyatakan bahwa model ini terbukti meningkatkan nilai ujian dan pemahaman konsep, (Rahmawati, 2020) mendorong motivasi dan keterlibatan belajar, Selain itu, (Pratiwi, 2021) mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, 2022) mendukung model ini membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada pelajaran. serta membantu pemahaman konsep bilangan cacah secara lebih efektif (Lestari, 2023).

Merujuk pada beberapa penjelasan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan cacah. Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD pada materi bilangan cacah melalui model *Index Card Match*. Berbeda dari studi sebelumnya, penelitian ini fokus pada teknik spesifik yang lebih sistematis untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan berpikir kritis siswa, serta memberikan rekomendasi

praktis bagi pembelajaran di sekolah dasar.

Pendekatan awal yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 077 Palembang untuk memahami tantangan dan metode pengajaran. Ditemukan bahwa minimnya model pembelajaran menarik membuat siswa kesulitan memahami bilangan cacah. Oleh karena itu, diterapkan model *Index Card Match* untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Dalam hal ini, model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan aktivitas mencocokkan kartu yang interaktif dan menyenangkan. Siswa diajak berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama, sehingga lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami serta mengingat materi.

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Optimalisasi Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD” guna mengevaluasi hasil belajar matematika dengan menggunakan

Model Pembelajaran *Index Card Match*.

## **B. Metode Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2021) karakteristik, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh orang, objek, organisasi, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Sampel (Sugiyono, 2021) menunjukkan bahwa bagian dari populasi yang mewakili karakteristik dan jumlah populasi. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling* yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yang merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain

penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experiment*. Penelitian ini jenis *Quasi Experimental* yang disebut *The Nonequivalent Control Group Design* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) setelah peneliti memberikan sebuah perlakuan pada kelompok eksperimen langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan *posttest* untuk mengukur seberapa jauh tingkat keberhasilan dari adanya sebuah perlakuan (*treatment*). Sedangkan pada kelompok kontrol peneliti tidak melakukan sebuah perlakuan (*treatment*) dan langsung melakukan *posttest*. Setelah mendapatkan hasil dari kedua kelompok tersebut peneliti kemudian melihat adakah perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengumpulan data berupa tes dan soal pilihan ganda. Tes merupakan alat pengukuran sistematis untuk mengetahui kemampuan, pengetahuan atau keterampilan seseorang melalui prosedur baku

(Sugiyono, 2021). Validitas menurut (Amanda et al., 2019) merupakan indikator yang menunjukkan bahwa suatu alat ukur benar-benar mengukur sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Reliabilitas merupakan tingkat kepercayaan suatu instrumen dalam mengumpulkan data secara konsisten (Makbul, 2021). ). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis uji-t dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 077 Palembang yang bertempat di Lrg.Keramat, 5 Ulu, Kec. Seberang Ulu 1, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap optimalisasi hasil belajar matematika siswa kelas II SD.

Data penelitian ini diperoleh melalui tes hasil belajar dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang diberikan masing-masing satu kali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh

terhadap optimalisasi hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri 077 Palembang tahun ajaran 2024/2025. Teknik tes ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pilihan ganda pada materi bilangan cacah.

Penelitian ini memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen berupa pembelajaran dengan model *Index Card Match*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Pada pertemuan akhir perlakuan, peserta didik diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *Index Card Match* di SD Negeri 077 Palembang maka didapatkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Normalitas Kolmogorov Smirnov**

<b>Test of Normality</b>			
<i>Kolmogorv-Smirnov</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	.143	29	.151
<i>Posttest</i> Eksperimen	.138	29	.182
<i>Pretest</i> Kontrol	.146	28	.133
<i>Posttest</i> Kontrol	.142	28	.156

\*. *This is a lower bound of the true significance*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan output SPSS di atas, terlihat bahwa nilai sig. dari keempat kelas *pretest* eksperimen sebesar 0,151, *posttest* eksperimen sebesar 0,182, *pretest* kontrol sebesar 0,133, *posttest* kontrol sebesar 0,156 > dari 0,05 maka berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, maka data setiap kelas berdistribusi normal.

**Tabel 2 Hasil Perhitungan SPSS Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df 1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
hasil	<i>Based on Mean</i>	.493	3	110	.688
	<i>Based on Median</i>	.358	3	110	.784
	<i>Based on Median with adjusted df</i>	.358	3	108 .57 4	.784
	<i>Based on timed mean</i>	.426	3	110	.735

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *Levene Statistic*

ditunjukkan pada baris nilai *Based on Mean*, yaitu 0,493 dengan nilai signifikansi yang didapat ialah  $0,688 > 0,05$  yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelas atau yang berarti data tersebut homogen.

Varians jika dinyatakan homogen apabila memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Jika probabilitas atau nilai signifikan  $> 0,05$  maka varians sampel dinyatakan homogen.
- b. Jika probabilitas atau nilai signifikan  $< 0,05$  maka varians sampel dinyatakan tidak homogen.

**Tabel 3 Hasil Perbandingan *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol**

<b>Group Statistics</b>				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Posttest</i> Eksperimen	29	83.79	9.029	1.677
<i>Posttest</i> Kontrol	28	70,36	12.013	2.270

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik untuk *Posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 83,79, sedangkan *Posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70,36. Dengan demikian, secara deskriptif statistik dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4 Hasil Hipotesis**

<b>Independent Samples Test</b>					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference	
Nilai tes i assumed	Equal variances	-4.784	55	.000	- 2.808 13.43 6
	Equal variances not assumed	-4.761	50.111	.000	- 2.822 13.43 6

Berdasarkan tabel 4 di atas, bahwa pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada bagian ini juga di peroleh nilai  $t_{hitung} = 4,784 > t_{tabel} = 2,004$  yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan  $H_a$  dinyatakan diterima.

Selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas II SD.

Metode penelitian quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design digunakan. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa dari dua kelas, yaitu kelas kontrol (28 siswa) dan kelas eksperimen (29 siswa).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen soal terlebih dahulu. Yang mana uji coba instrumen soal dilakukan pada kelas III.B yang berjumlah 22 peserta didik. Banyak soal yang di uji coba ialah sebanyak 20 soal tes pilihan ganda yang akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelum dilanjutkan pada penelitian yang sesungguhnya. Setelah dilakukannya uji validitas pada 20 butir soal tersebut, didapatkan hasil bahwa terdapat 10 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid. Kemudian untuk uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa ada data reliabel untuk dilanjutkan atau digunakan. Setelah diketahui terdapat 10 soal yang reliabel, peneliti memilih 10 soal tersebut untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.

*Pretest* dilakukan pada masing-masing kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan dan rata-

rata nilai yang didapat pada *pretest* ini yaitu kelas eksperimen 66,55 sedangkan kelas kontrol sebesar 66,05. Setelah dilakukannya *pretest*, tiap kelas diberikan perlakuan yakni kelas eksperimen menggunakan model *Index Card Match* sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Selanjutnya pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD. Setelah dilakukan *posttest* didapatkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 83,79. Sedangkan, untuk kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 70,36. Untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukanlah Uji *Independent T Test* yang menunjukkan hasil signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, diketahui bahwa peserta didik dikelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan

model *Index Card Match* memperoleh nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model *Index Card Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi bilangan cacah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saraswati & Hartiningrum, 2019) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Matematika Siswa". Menunjukkan bahwa penggunaan model *Index Card Match* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh (Fauzi, 2023) yang berjudul "Efektivitas Model *Index Card Match* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII", bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 81,23, sedangkan *posttest* kelas kontrol adalah 69,12. Uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa, dengan  $t_{hitung} = 6,487$  dan  $t_{tabel} = 2,045$ . Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Irfani, 2024) yang berjudul "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index*

*Card Match* Dalam Pembelajaran PKN Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa SDN 1 Andongrejo Blora", bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,20 dan *posttest* setelah penerapan *Index Card Match* adalah 81,23. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest* 58,12 dan *posttest* 64,58. Uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa, dengan  $t_{hitung} = 4,699$  dan  $t_{tabel} = 2,021$ .

Adapun kelebihan dari model *Index Card Match* yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui kegiatan mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara berpasangan, melatih konsentrasi, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, serta model ini juga membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran secara lebih efektif karena dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi sosial (Nugraha et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yang telah diterapkan,  $H_0$  ditolak dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 55 dan nilai signifikans 0,05 (2-

tailed) yaitu 0,000 maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan optimalisasi model *Index Card Match* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas II SD.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 077 Palembang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 83,79. Sedangkan untuk kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 70,36.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikan 0,05 (2-tailed) yaitu 0,000 yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan  $H_a$  dinyatakan diterima. Jadi dapat disimpulkan, bahwa penggunaan model *Index Card*

*Match* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberi pengaruh yang signifikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, & Marlina. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 209–218.
- Brutu, D., Annur, S., & Ibrahim, I. (2023). Integrasi Nilai Filsafat Pendidikan Dalam Kurikulum Merdeka Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jambura Journal of Educational ...*, September, 442–453.
- Harahap, R. (2023). "Pengaruh Media Pembelajaran Index Card Match (ICM) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Tapung Hilir pada Materi Pembentukan Tanah." *Instructional Development Journal*, 6(2), 25-86.
- Hidayati, N. (2022). Hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-60.
- Herawati, R., Fitria, N., & Sukma, R. (2022). *Dasar-dasar bilangan cacah dalam pembelajaran matematika SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 102-115.

- Hidayat, T., Surmilasari, N., & Jayanti, J. (2023). Pengaruh model mind mapping terhadap kemampuan berpikir komputasi siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 294-305.
- Jayanti. (2023). Numerasi Pembelajaran Matematika Sd Berbasis E-Learning. Palembang: Bening Media.
- J Jayanti, Z Zulkardi, RII Putri, Y Hartono. (2023) INOMATIKA 5(2), 181199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre- Service Primary School Teachers Jurnal INOMATIKA Sinta 3. Link. <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake . Link: <https://www.atlantispres.com/proceedings/suleic20/125950316> Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 23525398. DOI: 10.2991/assehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021 ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: jayanti2hr@gmail.com
- Jayanti, 2021. The numeration with lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Proseding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. *AIP Conference Proceedings* 2438, 020004 (2021). <https://doi.org/10.1063/5.0071589>, Link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article/abstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-study-assisted-by-E?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0071589>
- Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, *AIP Conference Proceedings* 2468, 070048 (2022) <https://doi.org/10.1063/5.0103602>. link: <https://pubs.aip.org>

- [g/aip/acp/articleabstract/2468/1/070048/2825456/Theimplemen-tation-numeration-learning-usingCovid?redirectedFrom=fulltext](https://doi.org/10.1063/5.0103602).  
DOI:<https://doi.org/10.1063/5.0103602>
- Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024).  
<https://doi.org/10.1063/5.0201035>. 22 April 2024.  
<https://pubs.aip.org/aip/acp/articleabstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>
- Lestari. (2022). Elaborasi strategi pembelajaran index card match pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Akademik Sains*, 1(1), 8-15.
- Nengsih, R., & Pujiastuti, D. (2021). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Menggunakan Operasi Hitung pada Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 45-52.
- Pratiwi. (2021). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Index Card Match. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 78.
- Rahmatin, A., & Marzuki, I. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Kelas 3 Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 707–722.
- Sari, D. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 123-130.
- Setiawan. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 112.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian*. Alfabeta. Bandung, Indonesia. ISBN: 978-602-289-520-6.
- Tri, T., Jayanti, J., & Suryani, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (2), 147-156.