

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ICM* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**Fera Yunita¹, Deki Wibowo², Manggalastawa³**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ekonomi Pendidikan dan Hukum,

Universitas Muhammadiyah Kudus^{1,2,3}e-mail: ferayunita2008@gmail.com, dekiwibowo@gmail.com, manggalastawa@gmail.com.

Diterima: 23/12/2025; Direvisi: 24/1/2026; Diterbitkan: 28/1/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran *Index Card Match* yang dipadukan dengan media video *Audio Visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD 1 Panjang. Latar belakang penelitian ini berawal dari rendahnya capaian akademik siswa, yang diduga disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta penggunaan metode mengajar yang cenderung monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yakni desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V yang diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui wawancara, tes (pretest dan posttest), angket, serta dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari 43,17 sebelum perlakuan menjadi 87,67 setelah penerapan model pembelajaran. Berdasarkan uji regresi linier dengan taraf 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya adanya pengaruh variabel x terhadap variabel y. Jadi dapat disimpulkan adanya pengaruh model *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar melalui model *Index Card Match* dapat dilihat melalui uji N-Gain bahwa siswa dengan kategori sedang ada 9 anak, dan siswa dengan kategori tinggi ada 21 siswa. Yang artinya N-Gain ternomalisasi. Uji ketuntasan klasikal di nyatakan 100% tuntas atau di atas KKM, yaitu lebih dari 75% siswa yang tuntas. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* dengan materi norma dalam kehidupanku nilai siswa dinyatakan tuntas atau di atas KKM.

Kata Kunci: *Index Card Match*, *Audio Visual*, Hasil Belajar**ABSTRACT**

This study was conducted to analyze the impact of applying the Index Card Match learning model combined with Audio-Visual video media to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD 1 Panjang. The background of this research originated from the low academic achievement of students, which was suspected to be caused by the lack of student activeness during the learning process and the use of monotonous teaching methods. This study employed a quantitative approach with an experimental method, using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 30 fifth-grade students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through interviews, tests (pretest and posttest), questionnaires, and documentation. The analysis results showed an increase in the average learning outcome score from 43.17 before the treatment to 87.67 after the implementation of the learning model. Based on the linear regression test with a significance level of 0.00, which is less than 0.05, it indicates that variable X influences variable Y. The

paired sample t-test also showed a significance value of 0.00, meaning that there is an effect of variable X on variable Y. Thus, it can be concluded that the Index Card Match model assisted by Audio-Visual media affects the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The improvement in learning outcomes through the Index Card Match model can also be seen from the N-Gain test, which shows that 9 students fall into the medium category and 21 students fall into the high category, indicating that the normalized N-Gain was achieved. The classical completeness test showed 100% mastery, meaning that more than 75% of students achieved scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM). It is concluded that the Index Card Match learning model assisted by Audio-Visual media, with the material "Norms in My Life," resulted in students achieving scores that met or exceeded the KKM. If you'd like, I can refine this version to make it more academic or suitable for journal publication.

Keywords: *Index Card Match, Audio Visual, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi krusial bagi perjalanan intelektual dan pembentukan karakter setiap individu dalam sistem pendidikan nasional. Melalui proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, peserta didik tidak hanya berinteraksi secara sosial untuk membangun kecerdasan emosional, tetapi juga memperoleh bekal ilmu pengetahuan yang akan menjadi modal utama di masa depan mereka kelak (Romiadi, 2024; Salsabila et al., 2025; SUARDIANI et al., 2025). Jenjang ini dianggap sebagai masa yang sangat penting dalam membentuk karakter anak karena pada usia ini, anak-anak sedang berada dalam fase perkembangan fisik dan motorik yang sangat cepat, sekaligus mengalami pertumbuhan signifikan pada bidang kepribadian, emosi, kecerdasan, kemampuan berbahasa, hingga budi pekerti dan nilai-nilai moral. Sebagai landasan pengetahuan awal, sekolah dasar berperan dalam menanamkan prinsip dasar yang akan menopang keberhasilan siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pentingnya masa keemasan ini menuntut penyelenggaraan aktivitas edukatif yang mampu menyentuh berbagai dimensi perkembangan anak secara komprehensif. Oleh karena itu, setiap kegiatan di sekolah harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang siswa yang sangat dinamis. Kualitas pendidikan pada tahap awal ini secara langsung akan menentukan arah pembentukan warga negara yang cerdas dan berakhhlak mulia sesuai dengan cita-cita luhur bangsa dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompeten, berdaya saing, serta memiliki integritas tinggi dalam kehidupan bermasyarakat (Arti et al., 2024; Rusli et al., 2024; Syamsurijal, 2024).

Pendidikan Pancasila memegang peranan vital dalam sistem pendidikan nasional sebagai sarana pembelajaran ideologi negara yang bertujuan utama untuk menciptakan warga negara yang baik serta memahami hak dan kewajibannya secara mendalam. Pembelajaran ini tidak hanya sekadar penyampaian materi teoretis di dalam kelas, tetapi juga merupakan upaya sistematis untuk menanamkan rasa cinta tanah air serta jiwa nasionalisme yang kuat dalam diri setiap peserta didik sejak dini (Millah et al., 2024; Purnamawati et al., 2025; Rizani & Wiranti, 2025). Fokus utama pada kurikulum jenjang kelas lima mencakup pemahaman mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari, yang secara spesifik terbagi ke dalam sub-materi mengenai hak dan kewajiban, serta pentingnya pelaksanaan aturan tersebut secara konsisten dalam kehidupan bermasyarakat. Elemen-elemen penting dalam mata pelajaran ini meliputi pilar Negara Kesatuan Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar seribu sembilan ratus empat puluh lima, Pancasila, dan sesanti Bhineka Tunggal Ika. Pada materi khusus mengenai norma, elemen yang menjadi rujukan utama adalah nilai-nilai Pancasila dan konstitusi negara yang berlaku. Melalui pemahaman yang utuh terhadap norma, siswa diharapkan mampu berperilaku selaras dengan

identitas bangsa dalam kehidupan sosial mereka. Integrasi nilai-nilai luhur ini menjadi sangat penting agar generasi muda tidak kehilangan jati diri di tengah arus perubahan zaman yang sangat masif dan global saat ini (Sari et al., 2025; Simarmata & Habeahan, 2025).

Kondisi ideal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali berbanding terbalik dengan kenyataan objektif yang ditemukan di lingkungan sekolah saat ini. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah dasar pada Oktober dua ribu dua puluh lima, terungkap bahwa hasil belajar siswa kelas lima masih berada pada kategori yang sangat rendah dan memprihatinkan. Data menunjukkan bahwa hanya tiga puluh lima persen siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, sementara enam puluh lima persen sisanya masih belum mampu memenuhi kriteria tersebut. Rendahnya pencapaian akademik ini dipicu oleh kurangnya minat siswa terhadap materi norma, yang diperparah oleh penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Proses instruksional masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi utama melalui metode ceramah, di mana guru hanya memberikan penjelasan teoretis diikuti dengan penugasan mandiri tanpa adanya interaksi yang dinamis (Latifah, 2023). Situasi ini menyebabkan siswa merasa jemu, bosan, dan kehilangan ketertarikan terhadap materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Jarangnya penggunaan media pendukung seperti proyektor membuat materi yang bersifat abstrak sulit untuk divisualisasikan oleh siswa. Akibatnya, pemahaman mendalam terhadap substansi norma menjadi terhambat, sehingga berdampak langsung pada penurunan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan di kelas tersebut.

Untuk mengatasi problematika pembelajaran yang monoton dan membosankan, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana menyenangkan sekaligus menarik minat aktif peserta didik secara total. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk memperbaiki partisipasi siswa adalah penggunaan model *index card match*. Model ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas, sehingga kendali pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru semata. Melalui penerapan *index card match*, suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif karena setiap siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pencarian solusi melalui pencocokan kartu (Khumairoh et al., 2025; Lestari et al., 2024; Muhsin, 2023). Pembelajaran semacam ini menuntut siswa untuk berpikir kreatif, melatih keterampilan kerja sama tim, serta menumbuhkan kemandirian dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, penggunaan strategi ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena siswa harus menghubungkan informasi antara soal dan jawaban secara cepat dan tepat. Keterlibatan emosional dan kognitif yang tercipta melalui permainan edukatif dalam model ini diharapkan dapat menghapus rasa bosan yang selama ini menyelimuti kelas. Dengan demikian, transisi dari metode tradisional menuju metode yang lebih partisipatif menjadi kunci utama dalam memulihkan semangat belajar siswa guna mencapai tujuan instruksional yang lebih baik.

Penelitian ini hadir dengan menawarkan nilai baru melalui penggabungan model *index card match* yang dipadukan dengan pemanfaatan media *audio visual*. Inovasi ini didasarkan pada mekanisme penggunaan kartu yang berisi soal dan jawaban, di mana siswa harus berpikir kritis untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai di antara teman-teman sekelasnya. Namun, kebaruan dalam kajian ini terletak pada integrasi media *audio visual* yang mampu menyajikan gambar bergerak, warna menarik, serta penjelasan berupa suara dan tulisan secara simultan sebelum sesi kartu dimulai. Penggunaan media ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memvisualisasikan konsep norma yang abstrak menjadi gambaran yang lebih konkret dan mudah diingat. Sinergi antara kartu fisik dan tayangan digital ini diharapkan mampu

memberikan stimulus ganda pada panca indra siswa, sehingga retensi informasi menjadi lebih kuat dan tahan lama. Kehadiran media teknologi dalam skenario pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan metode ceramah yang selama ini menghambat daya serap siswa. Dengan memadukan aspek permainan kartu dan kecanggihan teknologi visual, penelitian ini optimis dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima pada materi norma. Langkah progresif ini tidak hanya memperbaiki nilai akademik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan, bermakna, dan relevan dengan karakteristik anak-anak pada era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *pre-eksperimental* menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan intervensi berupa model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media audio visual. Lokasi penelitian bertempat di SD 1 Panjang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut yang berjumlah 30 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan terbatas, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* atau sensus, di mana seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai subjek penelitian tanpa kecuali. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh representatif dan dapat digeneralisasi untuk kelompok siswa tersebut secara utuh.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama yang saling melengkapi, yaitu tes, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda diberikan dalam dua tahap: *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum intervensi, dan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar setelah intervensi. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali informasi kualitatif mengenai kendala dan respons terhadap pembelajaran. Kuesioner atau angket digunakan untuk mengukur persepsi dan tingkat kesenangan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, dokumentasi berupa daftar nilai, presensi, dan foto kegiatan dikumpulkan sebagai bukti pendukung. Sebelum digunakan, instrumen tes telah melalui serangkaian uji coba untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal guna menjamin kualitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan melalui prosedur statistik yang sistematis dan terstruktur. Tahap awal analisis dimulai dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data untuk memastikan distribusi data yang valid. Setelah asumsi terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat signifikansi perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar, peneliti menggunakan uji *N-Gain* ternormalisasi yang mengkategorikan peningkatan skor siswa ke dalam level rendah, sedang, atau tinggi. Terakhir, uji ketuntasan klasikal dilakukan untuk menentukan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menjadi indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Indikator Uji Instrumen	Jumlah / Nilai	Keterangan
-------------------------	----------------	------------

Validitas

Jumlah Soal Awal	60 butir	Pilihan Ganda
Soal Dinyatakan Valid	45 butir	-
Soal Dinyatakan Tidak Valid	15 butir	-

Reabilitas

Nilai (r_{11})	0,734	Reabilitas Mencukupi (Reliabel)
--------------------	-------	---------------------------------

Tingkat Kesukaran

Kategori Mudah	45 soal	-
Kategori Sedang	15 soal	-
Kategori Sukar	-	-

Daya Pembeda

Kategori Buruk	12 soal	-
Kategori Cukup	21 soal	-
Kategori Baik	27 soal	-
Kategori Baik Sekali	-	-

Berdasarkan tabel 1 instrumen penelitian yang digunakan berupa 60 butir soal pilihan ganda, dan di uji cobakan kepada siswa SD Muhammadiyah Gribig yang berjumlah 41 siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa 45 soal dinyatakan valid dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji reabilitas menghasilkan dengan nilai r_{11} 0,734 yang termasuk reabilitas mencukupi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan tingkat kesukaran, terdapat 45 soal kategori mudah, 15 soal kategori sedang, dan 0 soal kategori sukar, menunjukkan bahwa soal memiliki variasi kesulitan yang seimbang serta layak digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan daya pembeda, terdapat 12 soal kategori buruk, 21 soal kategori cukup, 27 soal kategori baik, dan 0 soal kategori baik sekali.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Nilai Pretest	Nilai Postest
Rata-rata	43,17	87,67
Nilai tertinggi	65	100
Nilai terendah	25	75

Berdasarkan tabel 2 nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa sebesar 43,17, dengan nilai tertinggi yaitu 65 dan nilai terendah yaitu 25, hasil ini masih menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa belum merata, karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan demikian, sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* pemahaman siswa masih tergolong kurang. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif seperti penggunaan model *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig (Tabel Shapiro Wilk)	df	Sig
Pretest	0,962	30	0,340
Postest	0,913	30	0,18

Hasil dari tabel 3 dapat menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data pretest kelas eksperimen memiliki shapiro wilk yang bersignifikan 0,340. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal maka H0 diterima dan Ha ditolak. Adapun hasil uji normalitas data postest kelas eksperimen

memiliki shapiro wilk yang bersignifikan 0,18. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 dapat dikatakan berdistribusi normal maka H0 diterima dan Ha ditolak. Dapat disimpulkan bahwa dari data hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Coefficients^a

Model	Unstandardized		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-309.519	44.205		-1.894	.002
x	.430	.395	.702	3.090	.000

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa diperoleh hasil uji regresi linier sederhana dengan koefisien nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji T Paired Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pair 1	Pretest - 44.500	9.317	1.701	-47.979	-41.021	26.160	29	.000				
	Posttest											

Hasil dari uji paired sample t-tes di atas hasil output pair I diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap data statistik penelitian mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* yang dipadukan dengan media audio visual memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah ambang batas kesalahan 0,05, yang menegaskan adanya hubungan kausalitas positif antara variabel bebas dan variabel terikat. Validasi statistik ini diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample T-Test*, yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang sangat nyata antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Kenaikan drastis nilai rata-rata dari 43,17 pada tahap *pretest* menjadi 87,67 pada tahap *posttest* mengindikasikan lonjakan pemahaman siswa yang substansial. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang aktif dan melibatkan multi-indera mampu mengatasi kesenjangan pemahaman awal siswa yang sebelumnya tergolong rendah, mengubahnya menjadi capaian kompetensi yang tinggi dan merata di seluruh kelas (Martallata et al., 2026; Muzekki & Januar, 2026; SARI et al., 2025).

Keberhasilan model ini tidak terlepas dari peran krusial media audio visual yang berfungsi sebagai katalisator kognitif. Media ini mentransformasi materi pelajaran yang mungkin abstrak menjadi sajian informasi yang konkret melalui kombinasi stimulus visual dan

auditori. Sejalan dengan teori belajar multimedia, integrasi gambar bergerak dan suara membantu siswa memproses informasi dengan lebih efisien, mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan retensi memori. Dalam konteks penelitian ini, media audio visual membuat materi ajar menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga atensi siswa terjaga sepanjang proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan studi-studi terdahulu yang menyoroti bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menjembatani hambatan komunikasi verbal semata, menjadikan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (Anshari et al., 2024; Fadiana et al., 2025; Yuniarto et al., 2025).

Di sisi lain, mekanisme kerja model *Index Card Match* itu sendiri memainkan peran vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok pemegang kartu soal dan kartu jawaban, model ini memaksa setiap individu untuk bergerak, berpikir kritis, dan berinteraksi secara sosial untuk menemukan pasangan kartunya. Proses pencarian pasangan ini mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi aktif, di mana siswa tidak lagi sekadar menjadi objek penerima informasi, melainkan subjek yang aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Aktivitas fisik dan mental yang simultan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan atau *joyful learning*, yang terbukti efektif dalam mereduksi kecemasan akademis dan meningkatkan motivasi belajar. Keterlibatan aktif inilah yang menjadi kunci utama lonjakan prestasi belajar, sebagaimana siswa yang terlibat secara emosional dan fisik dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional (Kusumawati et al., 2025; Lestari et al., 2024; Side & Munawwarah, 2025).

Meskipun menunjukkan efektivitas tinggi, penerapan model ini juga menghadirkan tantangan tersendiri yang perlu diantisipasi. Sifat interaktif dari *Index Card Match* yang menuntut mobilitas siswa di dalam kelas berpotensi menciptakan kegaduhan yang dapat mengganggu konsentrasi jika tidak dikelola dengan manajemen kelas yang baik. Selain itu, durasi waktu yang dibutuhkan untuk proses pencarian pasangan dan diskusi sering kali lebih lama dibandingkan metode langsung, sehingga menuntut guru untuk memiliki keterampilan manajemen waktu yang presisi agar seluruh target kurikulum tetap tercapai. Namun, kelemahan-kelemahan teknis ini dapat diminimalisir melalui persiapan yang matang dan aturan main yang jelas sebelum aktivitas dimulai. Kelebihan model ini dalam menumbuhkan kreativitas, kerja sama tim, dan keberanian berpendapat dinilai jauh melampaui kendala teknis yang ada, menjadikannya alternatif strategi pedagogis yang sangat layak untuk diterapkan secara berkelanjutan (Atana & Ansori, 2025; Kusumawati et al., 2025; Rahman et al., 2025).

Secara komprehensif, sintesis hasil penelitian ini memperkuat korpus literatur yang mendukung efektivitas pembelajaran aktif berbantuan teknologi. Konsistensi temuan ini dengan berbagai penelitian sebelumnya di lokasi dan jenjang pendidikan yang berbeda menegaskan bahwa *Index Card Match* berbantuan audio visual memiliki validitas eksternal yang baik. Model ini tidak hanya efektif secara statistik dalam mendongkrak nilai akademis, tetapi juga sukses dalam aspek kualitatif pembelajaran, seperti peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa. Implikasi praktis dari penelitian ini menyarankan agar para pendidik di tingkat sekolah dasar mulai beralih dari metode pengajaran satu arah menuju metode kolaboratif yang didukung media modern. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa secara holistik, menciptakan generasi pembelajar yang aktif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

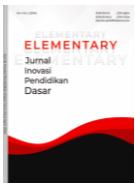
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penerapan model pembelajaran Index Card Match yang dipadukan dengan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar di SD 1 Panjang. Diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata pretest sebelum perlakuan sebesar 43,17 sedangkan rata-rata postest setelah perlakuan sebesar 87,67. Hasil uji regresi linier sederhana dengan koefisensi nilai signifikan sebesar 0,00 atau <0,05 yang artinya terdapat pengaruh variabel bebas (x) model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* terhadap variabel terikat (y) yaitu hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dan hasil uji paired sample t tes, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,00 atau <0,05 maka dapat dikatakan H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan model *Index Card Match* terbukti efektif meingkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model *Index Card Match* berbantuan media *Audio Visual* efektif dan signifikan dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan memperkuat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, F., Subhan, F., Pencawan, A. P., Wibowo, D., Pradityo, K. W., Manalu, J., Simanjuntak, A. C. N., Tampubolon, A., & Haris, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga implementasi grafik graf terarah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Swasta Kartini Medan. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 528. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3772>
- Arti, D., Sagala, R., & Kusuma, G. C. (2024). Penguatan nilai-nilai karakter melalui pendidikan agama Islam. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 671. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3183>
- Atana, Y., & Ansori, I. (2025). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka melalui model project based learning (PjBL) dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 4 Gumiwang. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1487. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6929>
- Fadiana, A., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (2025). Penerapan metode cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 109. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4896>
- Khumairoh, F. N., Faqih, F. N., Azizah, D. N., Ratnasari, D., Khasanah, E. R., Dewi, E. K. A., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). Efektivitas strategi index card match untuk meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran informatika kelas IX SMP. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 798. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4962>
- Kusumawati, E., Hanif, M., & Rifai, M. (2025). Metode role playing sebagai strategi penguatan karakter peduli sosial dalam pembelajaran IPS di kelas IX MTs. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 515. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5736>
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., & Utomo, F. H. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>

- Latifah, D. N. (2023). Analisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., Suyantri, E., & Setiawan, H. (2024). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem peredaran darah manusia. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 307. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- Martallata, R., Nurbudiyani, I., & Noor, A. F. (2026). Digitalisasi pengembangan huma gantung dan pemanfaatan equalizer dalam asesmen awal kesiapan belajar siswa SMKN-2 Kasongan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 248. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8719>
- Millah, A. I., Widodo, W., Haryono, E. D. P., & Grahani, N. P. S. (2024). Peningkatan minat dan hasil belajar IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dengan pendekatan TaRL (teaching at the right level). *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 451. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3123>
- Muhsin, I. (2023). Permainan lempar karet gelang untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 95. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2065>
- Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 226. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894>
- Purnamawati, P., Mustari, M., & Hadi, M. S. (2025). Penerapan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8 di SMPN 5 Mataram. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1534. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7362>
- Rahman, R. N., Suja'i, I. S., & Anasrulloh, M. (2025). Analisis implementasi profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPAS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1107. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6518>
- Rizani, A. H., & Wiranti, D. A. (2025). Analisis program penguatan pendidikan karakter jiwa nasionalisme di kelas 4 SD Negeri 6 Suwatal. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 1013. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.6439>
- Romiadi, R. (2024). Inovasi dalam pengelolaan iklim dan budaya sekolah melalui gerakan penguatan pendidikan karakter di SMP Negeri 1 Lahei. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2716>
- Rusli, S. M., Tang, M., & Mappatunru, S. (2024). Keteladanan guru dan moralitas peserta didik studi guru pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Insan Cendikia Makassar. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 472. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3551>
- Salsabila, A., Ramadhani, C., & Faizin, M. S. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi millenial abad 21. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>



- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis contextual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>
- Sari, Y., Nuraeni, E., Nadia, S., Miladiyah, M. H. S., Marisa, P., & Ratnasari, D. T. (2025). Analisis kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengembangkan sikap toleransi dan empati melalui pembelajaran IPS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1771. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8560>
- Side, S., & Munawwarah, M. (2025). Pembelajaran berbasis studi kasus dalam pendidikan kimia: Pemahaman dan analisis, evaluasi motivasi, keterlibatan mahasiswa. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 321. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4616>
- Simarmata, A. M., & Habeahan, S. (2025). Strategi guru dalam menumbuhkan civic responsibility siswa melalui pembelajaran pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Pematangsiantar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1398. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7710>
- Suardiani, N. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Analisis kesenjangan antara ekspektasi dan realitas dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar: Pendekatan studi kasus. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 651. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4463>
- Syamsurijal, S. (2024). Titik temu pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia berdaya saing. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 545. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398>
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., Setya, C. D., & Setya, C. D. (2025). Analisis keterbatasan media pembelajaran: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kontekstual. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1643. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>