



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7503 - 7509

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar

Nadira Rifiyani Zahwa^{1✉}, Erwin²

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: Rifiyani69@gmail.com¹, erwin.mycota@gmail.com²

Abstrak

Motivasi belajar siswa yang rendah terhadap mata pelajaran IPA berdampak pada hasil belajar siswa, hal itu terjadi karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan kurang sesuai. Peneliti mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif *eksperiment* dengan metode *Quasi Eksperiment* dan jenis desain yang digunakan yaitu *Pre-Test dan Post-Test Control Grup Desain* dengan menghitung *Effect*. Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa secara garis besar nilai rata-rata *effect size* sebesar 1,324, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang besar dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Index Card Match*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA.

Abstract

Low student motivation for science subjects has an impact on student learning outcomes, this happens because of the lack of use of fun and inappropriate learning models. Researchers tried to conduct experimental research using the *Index Card Match* learning model to see the effect of the *Index Card Match* learning model on the science learning motivation of elementary school students. The approach used in this research is a quantitative experimental approach with the *Quasi Experiment* method and the type of design used is *Pre-Test and Post-Test Control Group Design* by calculating *Effects*. The results of the research that have been carried out show that in general the average value of the *effect size* is 1.324, it can be concluded that the *Index Card Match* learning model has a large and significant influence on the science learning motivation of fifth grade students at SDN Slipi 07 Pagi.

Keywords: *Index Card Match Learning Model, Learning Motivation, Science Learning.*

Copyright (c) 2022 Nadira Rifiyani Zahwa, Erwin

✉ Corresponding author :

Email : Rifiyani69@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal yang penting bagi suatu Negara, karena dengan adanya pendidikan dapat menentukan maju mundurnya sebuah Negara. Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi setiap makhluk hidup untuk menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual, cerdas dan terhindar dari kebodohan (Indrianingtyas, 2020). Untuk itu diperlukan pendidikan agar dapat memajukan bangsa dan Negara. Salah satu komponen penting yang mendukung pendidikan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan ialah pendidik atau guru (Koerniantono, 2019). Guru tidak hanya sebagai penyalur ilmu saja tetapi juga untuk membentuk karakteristik peserta didik dan menanamkan value atau nilai (Choir, 2018). Dengan begitu untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan diperlukan guru profesional. Sebagai guru profesional tidak cukup hanya memberi materi saja, tetapi juga diperlukan kreativitas dan inovasi dalam memberi materi pembelajaran guna untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, karena model pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi adalah sebuah dorongan yang membuat diri kita terpacu untuk menggapai tujuan dalam hidup. Pada bidang psikologi, motivasi merupakan usaha yang mampu membuat seseorang melakukan sesuatu yang ingin dicapainya serta mendapai kepuasan dari hal yang telah dilakukannya. Motivasi bisa datang dari banyak hal seperti dorongan dari orang tua, diri sendiri, kehidupan orang lain, ataupun cerita-cerita seseorang yang kita kagumi (Perdana, 2018). Motivasi memiliki fungsi untuk mengarahkan dan mengaktifkan serta menggerakkan kegiatan dimana motivasi mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang akan dicapai dengan dilakukan dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar merupakan factor yang memperngaruhi siswa dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan termotivasinya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maka akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik itu sendiri (Dewi, 2019). Motivasi belajar beraneka ragam macamnya, karena dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dalam penelitian peneliti akan membahas dua macam motivasi belajar menurut para ahli. Dilihat dari berbagai sudut pandang pertama motivasi intrinsik yang terjadi karena adanya dorongan dalam diri karena adanya tujuan, harapan, dan keinginan yang hendak dicapai, sehingga setiap individu memiliki semangat dalam melakukannya. Kedua motivasi ekstrinsik, terjadi karena harapan dari luar diri seseorang, biasanya berupa nilai atau reward atas apa yang telah dilakukan oleh setiap individu. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik internal maupun eksternal. Dengan motivasi belajar maka siswa akan mengalami perubahan, contohnya perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dengan perubahan tingkah laku pada saat peserta didik tergerak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar memiliki peranan sangat besar dalam kegiatan belajar dan menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar.

Terdapat indikator motivasi belajar antara lain: a) Keinginan untuk berhasil, dengan terdapatnya motivasi belajar maka peserta didik memiliki hasrat agar keinginannya berhasil dan tujuan serta harapannya dapat tercapai, b) Dorongan dan kebutuhan belajar, dengan terdapatnya motivasi siswa memiliki dorongan agar belajar, c) Harapan dan cita-cita, dengan adanya motivasi siswa mempunyai harapan dan cita-cita, dengan adanya harapan dan cita-cita maka peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam mencapai harapan dan cita-citanya, d) Penghargaan dan kegiatan yang menarik saat belajar, motivasi dapat berupa penghargaan atau reward dengan begitu peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, e) Lingkungan belajar yang kondusif.

Ilmu Pengetahuan Alam dipandang sebagai proses dan prosedur, proses yang dimaksud yaitu menjadi kegiatan ilmiah yang mampu melengkapi pengetahuan mengenai alam dan pengetahuan baru lainnya, prosedur yang dimaksud yaitu menjadi metodologi yang digunakan untuk mengetahui sesuatu pengetahuan yang lazim. Dikarenakan mata pelajaran IPA adalah pelajaran pokok yang masuk dalam kurikulum juga pelajaran IPA penting dalam menyiapkan anak memasuki dunia kehidupannya, diperlukan model

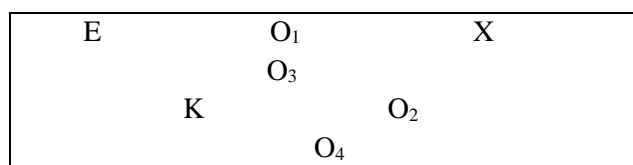
pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Hendracipta, 2021). Dikarenakan mata pelajaran IPA disekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik dan di nilai tidak menyenangkan karena peserta didik menilai bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sukar untuk di pahami (Ulfa, 2019).

Model pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik tertarik dan meningkatkan motivasi belajar, yang dapat mencapai tujuan pembelajaran (Hisbullah & Firman, 2019). Model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran *Index Card Match* (Nurul, 2021). Model *Index Card Match* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan kartu dimana kartu tersebut bisa berisi pertanyaan atau jawaban. Model ini membuat pembelajaran yang menarik, demokratis, menyenangkan, dan menantang. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menguji pengetahuan dan keterampilan siswa dengan cara mencocokkan kartu yang menjadi soal atau jawaban dari materi yang sedang dibahas. Model ini membuat siswa dapat memilih materi-materi yang terdapat pada pelajaran serta mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi materi (Ayuningtyas, 2018).

Model *Index Card Match* berdampak pada siswa yaitu dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar (Rahmawati, 2019). Model pembelajaran *Index Card Match* membuat siswa dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan guru (Astuti, 2019). Langkah-langkah model pembelajaran ini pertama yaitu pada kartu *Index* terpisah, guru menuliskan pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang telah dibahas. Guru membuat kartu pertanyaan sesuai dengan setengah dari jumlah siswa, kedua pada kartu terpisah, guru menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, ketiga guru mencampur kedua kartu tersebut dengan cara dikocok sampai kartu benar-benar tercampur, antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban, keempat guru memberikan kartu tersebut kepada peserta didik dan menjelaskan cara bermain. Peserta didik sebagian menerima kartu pertanyaan dan sebagian menerima kartu jawaban, kelima guru memerintahkan kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang diterimanya. Ketika permainan dimulai guru memberikan intruksi kepada peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk secara bersama-sama dan memberitahu kepada peserta didik agar tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, selanjutnya siswa menempati tempatnya, lalu guru memberikan intruksi kepada setiap pasangan untuk menguji siswa yang lain dengan cara membacakan pertanyaan dengan keras dan menantang teman yang lain agar memberitahu jawabannya dan yang terakhir bermain secara bersama-sama membuat klarifikasi dan kesimpulan. Dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Slipi 07 pagi.

METODE

Pada penelitian ini peneliti memakai metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *Quasi-Eksperimen* dengan jenis *Pre-Test dan Post-Test Control Grup Desain*. Metode ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan setelah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan (Hastjarjo, 2019). Dan untuk melihat apakah model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi.



Gambar 1. Pola Design Penelitian

Menurut Sugiyono populasi merupakan objek secara keseluruhan dalam penelitian melibatkan subjek atau objek tertentu yang terdapat kelebihan dan karakter spesifik untuk ditelaah dan diambil kesimpulannya (Sukmana, 2018). Populasi penelitian yang digunakan ialah peserta didik kelas V SDN Slipi 07 Pagi pada tahun ajaran 2021/2022 pada semester genap. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah *Random Simple Sampling*, yaitu pengumpulan sampel penelitian dengan acak atau menggunakan pendekatan random tanpa memandang strata yang ada dalam populasi (Arieska & Herdiani, 2018). Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan subjek penelitian (Muhyi et al., 2018). Dengan 50 subjek, sampel dipilih dari populasi yang diperoleh dari kelas V-A dan kelas V-C yang merupakan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Prosedur pengumpulan data peneliti menetapkan tes sebagai instrument penelitian. Tes dilakukan untuk melihat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* dan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Yogi, 2020). Tes yang dipakai berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 25 pertanyaan. Sebelum instrument tes dalam penelitian, instrument tes dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, setelah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam soal dinyatakan valid dan reliabel maka instrument tes dapat digunakan dalam penelitian. *Kolmogorov-Smirnov*, *Levene*, *uji-t* dan *uji Effect Size* digunakan untuk mengumpulkan data dengan benar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan SPSS 20. Prosedur penelitian dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian, data diperoleh dalam bentuk *Pre-Test* dan *Post-Test* dari masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan rumus Point Biserial untuk uji validitas. Instrument penelitian dinyatakan absah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 1. Validity Test

Perbandingan	Jumlah	Item
Valid	29	3,4,9,6,7,8,2,11,14,17,19,20,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39
Drop	11	1,5,10,12,13,15,16,18,21,22,40

Dilihat dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah soal valid ada 29 dan jumlah soal tidak valid ada 11 soal. Peneliti menggunakan 25 soal pada penelitian ini. Setelah melakukan uji validitas dan soal dinyatakan valid selanjutnya melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cornbach Alpha* sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	41

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	<i>Pre-Test Eksperiment (ICM)</i>	.132	25	.200*
	<i>Post-Test Eksperiment (ICM)</i>	.135	25	.200*
	<i>Pre-Test Kontrol (Konvensional)</i>	.115	25	.200*
	<i>Post-Test Kontrol (Konvensional)</i>	.148	25	.166

Motivasi belajar IPA siswa mendapatkan nilai $F_t - F_s < KS_{\text{tabel}}$ dan nilai *signifikansi* (2 tailed) = 0,200 lebih dari signifikansi 0,05. Penguji ini dilakukan dengan kriteria nilai maksimum $F_t - F_s < KS_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikansi 5% maka data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	1.798	3	96	.153
	<i>Based on Median</i>	1.756	3	96	.161
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.756	3	86.653	.162
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.840	3	96	.145

Uji ini menggunakan uji *Levene* untuk mengetahui apakah data dari dua buah distribusi data memiliki varian-varian yang sama atau tidak (Kuswanto, 2020). Data yang telah dipaparkan diatas membuktikan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tabel 5. Uji Hipotesis

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Motivasi Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	.122	.729	3.908	48	.000
	<i>Equal variances not assumed</i>			3.908	47.898	.000

Uji hipotesis dengan *Independent samples test* digunakan agar mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD. Kriteria nilainya yaitu signifikansi (2 tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data yang didapat dari penelitian ini membuktikan bahwa signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_a , hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD.

Penelitian kuantitatif memerlukan pengujian *Effect Size* untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran yang dilakukan peneliti (Cahyani et al., 2020). Adapun hasil perhitungan pengujian ukuran efek menggunakan perhitungan *Cohen's D* :

Tabel 6. Effect Size

Kelompok	Mean	SD	Effect Size	Interpretasi
Pre-Test	13,24	2,76	13	Sangat Besar
Post-Test				

Berdasarkan tabel diatas menghasilkan nilai *effect size* 13 pada kategori sangat besar dan model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang sangat besar dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Slipi 07 Pagi. *Index Card Match* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan membuat siswa dapat menelaah materi yang terdapat dalam pembelajaran dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran (Zakaria, 2021). Dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* siswa dapat berkontribusi serta mampu bekerja sama dengan baik saat kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini juga sejalan dengan Penelitian (Nurul, 2021) “Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian tersebut membuktikan model pembelajaran *Index Card Match* mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa dan memberikan dampak positif bagi siswa yang rata-rata peserta didik kurang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Index Card Match* memiliki pengaruh yang besar dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan dan dapat dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/Statistik/Article/View/4322/4001>
- Astuti, N. I. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Ittikhadul Khoiriyah Kabupaten Muaro Jambi*.
- Ayuningtyas, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas V Sd Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa*. 18. https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/3334-Full_Text.Pdf
- Cahyani, N. Putu M., Dantes, N., & Rati, N. W. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 362. <https://Doi.Org/10.23887/Jppp.V4i3.27410>
- Choir, J. A. (2018). *Pengaruh Strategi Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas Iv Sdit Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung*. 2–3, 1–14. <https://Doi.Org/10.2134/Csa2017.62.0615>
- Dewi, A. Y. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar

- 7509 *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar – Nadira Rifitiani Zahwa, Erwin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>
- Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35. <https://doi.org/10.15294/Dp.V1i2.475>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>
- Hendracipta, N. (2021). *Model Pembelajaran*.
- Hisbullah, & Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Primaryeducation*, 2(2), 100–113.
- Indrianingtyas, A. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match Dan Motivasi Belajar Terhadap Daya Ingat Siswa Kelas Ii Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mi Ma'arif Cekok Ponorogo*. 1–73.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70.
- Kuswanto, D. (2020). No Title. *Perbandingan Uji F ,Bartlett,Levene Dalam Penetapan Homogenitas.*, 8(33), 44.
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). *Metodologi Penelitian*. 1–83. www.unipasby.ac.id
- Nurul, I. Dan. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Elemen*, 2(02), 1–13.
- Perdana. (2018). Motivasi Belajar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1–33.
- Rahmawati, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Aktivitas Belajar Ipa Terpadu Pada Siswa Kelas Viii Mtss Al-Jauharen Tanung Johor Jambi*. 17.
- Sukmana, R. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keputusan Pembelian Sambal Bawang Di Gresik. *Metode Penelitian Ilmiah*, 84, 487–492. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Ulfa, N. A. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sd Muhammadiyah Perumnas Kota Makassar*. 1–131.
- Yogi, P. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Zakaria, C. I. (2021). *Penggunaan Strategi Index Card Match Pada Mata Pelajaran Pai*.