

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEKS CARD MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 158 PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan jenis pre-experimental, dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi dan sampel berjumlah 45 siswa, kelas V A sebagai kelas control dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik Tes, dan Dokumentasi. Teknik Validasi Instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan Teknik Analisis Data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test*, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang didapat adalah 0,000, baik ketika varians dianggap sama maupun tidak sama. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kedua kelompok. Artinya, perbedaan skor hasil belajar siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memang ada pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, rentang kepercayaan 95% juga mendukung kesimpulan ini karena tidak melewati angka nol, sehingga hasil uji ini dapat dipercaya. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang.

Kata Kunci: *Indeks Card Match*, Media *Educaplay*, Hasil Belajar