

**EFEKTIVITAS MODEL INDEX CARD MATCH TERHADAP KEMAMPUAN SISWA
DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA**

Islafiyah¹, Ariga Bahrodin²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

[1islafiyah5@gmail.com](mailto:islafiyah5@gmail.com) [2arigabahrodin@unhasy.ac.id](mailto:arigabahrodin@unhasy.ac.id)

Abstrak:

Mengerti prinsip-prinsip dasar matematika di tingkat sekolah dasar memainkan peran yang sangat signifikan, mengingat konsep-konsep ini menjadi dasar bagi semua perhitungan matematika di tingkat yang lebih tinggi. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah matematika berbentuk cerita, serta menganalisis langkah-langkah untuk menyelesaikannya. Pendekatan pembelajaran "index card match" ialah metode yang memanfaatkan kartu pasangan guna mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai keefektifan penerapan model pembelajaran "index card match" dalam meningkatkan keterampilan murid saat menuntaskan tantangan soal matematika berbentuk cerita di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian true experiment dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari analisis mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran "index card match" berhasil meningkatkan kapabilitas siswa dalam mengatasi tantangan soal cerita matematika di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu dari hasil uji mann whitney diketahui bahwa nilai asymp sig $0,007 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat efektivitas dalam model index card match terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika kelas V di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang.

Kata Kunci: amodel index card match, kemampuan menyelesaikan soal, matematika

The Effectiveness Of The Index Card Match Model On Students' Ability To Solve Math Story Problems

Abstract:

Understanding the basic principles of mathematics at the elementary school level plays a significant role, considering these concepts form the foundation for all mathematical calculations at higher levels. Students often face difficulties in solving mathematical problems presented in story format and analyzing the steps to solve them. The "index card match" learning approach is a method that utilizes matching cards to encourage active student participation in the learning process. The aim of this analysis is to assess the effectiveness of implementing the "index card match" learning model in improving students' skills in solving mathematical story problems at MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. This research employs a true experimental research design with a quantitative approach. The results of the analysis indicate that the use of the "index card match" learning approach successfully enhances students' capabilities in tackling mathematical story problem challenges at MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. The research findings obtained from the Mann-Whitney test show that the asymptotic significance value is $0.007 < 0.05$, thus rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a). Therefore, there is effectiveness in the index card match model in improving students' ability to solve story problems in the mathematics subject for fifth-grade students at MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang.

Keywords: abstract, bold, italic, maximum five words, template

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah semua pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja yang mempengaruhi pertumbuhan setiap makhluk hidup. Pendidikan juga merupakan kegiatan mengajar, dan pembelajaran dapat terjadi di mana saja (Annisa, 2022). Matematika adalah bidang yang menggunakan logika untuk menyusun, membentuk, dan mengatur hubungan antara ide-ide. Kemampuan untuk memahami adalah komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena manusia harus memiliki kemampuan untuk memahami untuk dapat memahami (Arham, 2022)

Kemampuan menyelesaikan soal adalah kemampuan untuk mengenali unsur-unsur yang sudah dipahami, dijelaskan, serta unsur-unsur yang memadai untuk keperluan tertentu; menciptakan atau merancang pola matematika; memilih dan merumuskan strategi penyelesaian; serta menguraikan dan memverifikasi solusi yang diterima (Amalia et al., 2018) Soal matematika berbentuk cerita adalah jenis tugas yang mengharuskan kemampuan untuk mengkomprehensikan masalah yang tertera. Umumnya, isu yang diberikan dalam soal cerita adalah situasi yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Amir et al., 2021). Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan cara yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019).

Peran guru untuk mengembangkan potensi diri siswa selama proses pembelajaran sangat penting, sehingga guru harus berperan aktif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Khasanah et al., 2023). Apabila peran guru dan juga lingkungan siswa kurang mendukung dalam kegiatan pembelajaran, dikhawatirkan siswa mengalami stres akademik yang dapat memiliki dampak yang cukup merugikan bagi siswa (Bahrodin & Widiyati, 2021). Pada setiap interaksi pembelajaran, guru memiliki kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran guna menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan mengaktifkan keterlibatan siswa dengan efektif. Model pembelajaran merujuk pada rencana atau gaya yang diterapkan sebagai panduan ketika merancang proses pembelajaran di dalam kelas. Ini melibatkan pendekatan metode pengajaran yang direncanakan diterapkan, termasuk tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan belajar mengajar, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Sebagai sebuah kerangka kerja konseptual, yang disebut sebagai model pembelajaran, ini menggambarkan cara sistematis dalam mengatur pengalaman pembelajaran guna mencapai sasaran pembelajaran khusus. Model pembelajaran juga berperan sebagai panduan bagi perancang dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan berbagai aktivitas pembelajaran (Darmadi, 2017). Guru juga harus berupaya untuk mengetahui dan mencari Solusi dari kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa, penggunaan model pembelajaran merupakan termasuk Upaya guru untuk mengatasi kesulitan belajar yang sedang dialami oleh siswa (Fatmasari & Bahrodin, 2022)

Salah satu opsi dalam penggunaan model pembelajaran adalah melalui metode *index card match*. Model *index card match* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dinamis dan mengasyikkan. Tujuan model ini adalah membantu siswa lebih mudah terfokus dan memahami apa yang mereka pelajari. Memiliki waktu untuk memikirkan kembali apa yang telah dipelajari akan membantu pelajaran tetap ingat. Model pembelajaran ini dilakukan dengan mengumpulkan pasangan kartu jawaban dari kartu pertanyaan yang diberikan kepada siswa. Siswa akan merasa tertarik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan ini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi rutin, melainkan model pembelajaran ini mampu menjadikan suasana kelas lebih interaktif dan menghibur (Prabowo et al., 2020). Metode *index card match* bisa diterapkan untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai konten yang telah diajarkan diajarkan oleh guru. Siswa yang belum sepenuhnya memahami materi akan mengalami kesulitan dalam mencocokkan pasangan kartunya. Pendekatan ini menarik untuk diadopsi karena mencakup unsur permainan, kolaborasi, dan bisa memperkuat hubungan antar siswa.

Hasil dari wawancara dan survey awal dengan pengajar mata pelajaran matematika di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang mengindikasikan bahwa banyak siswa masih menghadapi tantangan memahami dan menyelesaikan soal matematika dengan mudah. Siswa di kelas V MI Plus Darul Falah mengalami kesulitan berhitung yang menyulitkan mereka untuk menyelesaikan soal. Mereka mengalami kesulitan dengan operasi hitung perkalian dan pembagian serta soal pecahan campuran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materi pertama kali diajarkan selama pandemi, sehingga sekolah harus belajar secara online atau daring. Akibatnya, siswa menjadi kurang memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru, yang menyebabkan mereka mengalami kesulitan dengan perkalian, pembagian, dan pecahan. Oleh karenanya peneliti berusaha menguraikan masalah dan mengkajinya lebih lanjut

Model Permainan Kartu Index adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan dan aktif yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya atau sesudahnya. Model ini mensimulasikan permainan kartu dengan pasangan menggunakan potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban. Ini adalah model pembelajaran yang bagus untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya (La Fua & Zuhari, 2017).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimental. Dalam jenis analisis ini, tujuan analisis adalah untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti melakukan eksperimen terhadap subjek yang terlibat (sampel). Peneliti menggunakan istilah "tindakan" untuk mendefinisikan "perlakuan". Pengumpulan data dilakukan setelah tindakan dilakukan untuk mengukur dampak tindakan terhadap variabel yang terikat, analisis ini akan mengevaluasi bagaimana variabel- variabel bebas

mempengaruhinya melalui penentuan hubungan antara keduanya oleh hasil pengukuran dampak tindakan(Sugeng, 2022).

Peneliti menggunakan jenis analisis eksperimen ini dikarenakan ingin mengetahui apakah metode index card match bisa membantu murid dalam menyelesaikan soal matematika dengan mudah. Peneliti menggunakan desain true experimenti, yang memungkinkan untuk mengontrol semua faktor luar yang memengaruhi proses eksperimen. Sehingga hasil dari validitas internalnya akan tinggi. Dalam analisis ini, digunakan rancangan kontrol hanya pascauji (posttest-only) di mana dua sekelompok dipilih secara random. Kelompok pertama menjalani perlakuan (X) sementara kelompok kedua tidak. Kelompok yang mengalami perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen, sementara kelompok yang tidak menerima pengendalian dijuluki sebagai kelompok kontrol. Selanjutnya, signifikansi dari temuan akan dianalisis (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa berjumlah 108 siswa dari kelas 5 MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang dengan sampel 28 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan tes dan angket.

HASIL PENELITIAN

Banyak strategi seperti permainan yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pengajaran melalui penerapan metode index card match. Namun peneliti membagi proses pembelajaran menjadi 2 kali treatment. Untuk mengukur penggunaan model pembelajaran peneliti menggunakan angket dengan butir pernyataan sebanyak 10 butir dan diberikan kepada kelas eksperimen yang telah mendapatkan perlakuan penerapan model *index card match*. Berikut merupakan jumlah dan presentase rata-rata angket model pembelajaran index card match.

Tabel 1. Deskripsi

No Item	Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-Rata
1	48	50	96	
2	47	50	94	
3	44	50	88	
4	46	50	92	
5	45	50	90	
6	43	50	86	
7	30	50	60	
8	41	50	82	
9	50	50	100	
10	41	50	82	
11	48	50	96	
12	45	50	90	
13	42	50	84	
14	46	50	92	
15	35	50	70	84.88888889
16	30	50	60	

17	47	50	94
18	40	50	80
19	43	50	86
20	35	50	70
21	44	50	88
22	46	50	92
23	38	50	76
24	47	50	94
25	47	50	94
26	39	50	78
27	39	50	78

Tabel di atas mengindikasikan bahwa nilai rata-rata persentase skor dari survei peserta didik yang menerima perlakuan dengan model "index card match" adalah 84.88888889 yang mana memiliki arti bahwa siswa menunjukkan respon yang positif terhadap treatment yang telah diberikan.

Tulisan dari Ni Ketut Raipartiwi mengenai penerapan model index card match guna menaikkan partisipasi serta pencapaian akademis murid dapat dijalankan dengan efektif. Pendekatan index card match digunakan untuk mengulang materi yang sebelumnya diajarkan dengan cara yang menghibur. Dalam model pembelajaran index card match, siswa diajak untuk saling berhubungan secara aktif, yang pada akhirnya membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan cara yang menarik. (Raipartiwi, 2022).

Dari penjelasan tersebut, dapat diperbandingkan dengan temuan dari studi yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana penggunaan pendekatan pembelajaran menggunakan model index card match dapat dijalankan dengan lancar dan sukses, mendapatkan tanggapan positif dari para siswa, dan juga mendorong siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam interaksi satu sama lain.

Dasar pengambilan keputusan perhitungan uji validitas berdasarkan P-value atau nilai signifikan. Jika $\text{Sig} < 0,005$ (5%) maka item pernyataan tersebut dikatakan valid dan sebaliknya jika nilai P-value atau signifikan $\geq 0,005$ (5%) dinilai tidak valid. Berikut hasil dari uji validitas dari tes menyelesaikan soal cerita matematika, peneliti menggunakan 20 soal essay sebanyak 4 soal tidak valid dan 16 soal valid.

Tabel 2. hasil Uji Validitas

No Item	R tabel	Keterangan
1	0,007	Valid
2	0,031	Valid
3	0,000	Valid
4	0,073	Tidak Valid
5	0,016	Valid
6	0,008	Valid
7	0,002	Valid
8	0,010	Valid
9	0,004	Valid
10	0,000	Valid
11	0,001	Valid
12	0,024	Valid
13	0,028	Valid
14	0,001	Valid
15	0,003	Valid
16	0,006	Valid

Dalam studi ini, digunakan alat posstest berupa kumpulan pertanyaan ujian yang diberikan setelah penerapan metode pada kelompok eksperimen. Hasil dari uji Mann-Whitney menunjukkan performa siswa mengatasi tantangan dalam tugas berbentuk cerita.

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Menyelesaikan Soal Cerita	Kelas Kontrol	29	21.87	590.50
	Kelas Eksperimen	27	33.13	894.50
	Total	54		

	Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita
Mann-Whitney U	212.500
Wilcoxon W	590.500
Z	-2.692
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

Ilustrasi dari hasil uji Mann-Whitney di atas mengindikasikan bahwa nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,007, yang lebih kecil dari 0,05. Karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat diabaikan. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Ini menyiratkan adanya perbedaan dalam kemampuan siswa dalam mengatasi tantangan dalam tugas berbentuk cerita di antara kelompok uji coba dan kelompok pembandingan. Keputusan ini didasarkan pada prinsip sebagai berikut:

- Jika nilai Asymp Sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai Asymp Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pengujian statistik posttest pada kelompok uji coba dan kelompok pembandingan menggunakan metode uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa nilai mean rank kelas eksperimen sebesar 33,13, yang mengungguli kelompok kontrol dengan nilai mean rank sebesar 21,87.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rata-rata angket yang telah diberikan menunjukkan bahwa sebanyak 84.89% siswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan model *index card match*. Ini disebabkan oleh fakta bahwa model pertandingan kartu indeks adalah salah satu model pembelajaran yang dinamis dan menghibur, sehingga siswa tidak dengan cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, kesimpulannya adalah bahwa penerapan model index card match secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika kelas V di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. Informasi ini diperoleh dari hasil data yang telah dipaparkan sebelumnya. Terdapat 2 tahap uji yang dilaksanakan dalam analisis ini. Tahapan sebelum instrument disebarkan kepada subyek analisis adalah instrument harus melalui uji prasyarat yaitu uji validitas dan reliabilitas untuk menguji apakah instrument yang akan digunakan tersebut sudah valid dan reliabel atau belum. Pada tahapan selanjutnya adalah setelah dilakukannya treatment yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *mann whitney* yang bertujuan untuk menganalisis instrument *posttest* yang telah disebarkan kepada siswa untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas atau tidak terhadap eksperimen yang telah dilakukan oleh peneliti.

Hasil akhir dari pengujian hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney pada tahap *posttest* setelah menerapkan perlakuan menggunakan model index card match. Dari hasil uji Mann-Whitney, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,007, yang lebih kecil daripada angka 0,05 yang merupakan nilai ambang batas. Hal ini mengindikasikan bahwa model index card match secara efektif mempengaruhi ketrampilan murid dalam menuntaskan tugas-tugas berbentuk cerita di mata pelajaran matematika kelas V di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang. Berdasarkan temuan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak, mengindikasikan adanya efektivitas penerapan metode pencocokan kartu indeks dalam meningkatkan ketrampilan murid dalam menuntaskan tugas-tugas berbentuk cerita di mata pelajaran matematika kelas V di MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang.

Hasil riset yang dilakukan oleh Mudrika Aulia Hamka, Sitti Rahmah Tahir, dan Djadir mengenai efektivitas pengajaran matematika melalui penerapan metode pencocokan kartu indeks pada murid kelas VII di SMP Nasional Makassar menunjukkan hasil yang positif. Analisis ini berhasil menerapkan model pencocokan kartu indeks dengan baik dan mengindikasikan keberhasilan dalam penerapan metode tersebut. Dalam konteks pembelajaran menggunakan metode pencocokan kartu indeks, siswa diajak agar dapat mengulang kembali isi pelajaran yang telah diajarkan oleh pengajar, serta menguji pengetahuan dan keterampilan mereka dengan mengaplikasikan metode pencarian kombinasi kartu indeks yang berisi solusi atau pertanyaan terkait (Hamka et al., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode pencocokan kartu indeks memiliki efek berdampak positif terhadap keterampilan siswa saat menuntaskan masalah dalam bentuk cerita dalam pelajaran matematika. Bukti untuk hal ini terlihat dari hasil eksperimen hipotesis yang dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney, di mana nilai signifikansi (sig) hasil yang didapatkan adalah 0,007, lebih kecil daripada level signifikansi 0,05. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa hipotesis nol (H_0) tidak bisa diterima sementara hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Dengan cara ini, dapat diartikan bahwa model pembelajaran pencocokan kartu indeks efektif dalam mengembangkan ketrampilan siswa dalam menuntaskan persoalan matematika dalam bentuk cerita di tingkat kelas V MI Plus Darul Falah Mojoagung Jombang.

SARAN

Terdapat banyak kekurangan dalam artikel ini yang terkait dengan kurangnya pembahasan yang mendalam. Kekurangan dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai bahasan bagi peneliti selanjutnya untuk menyajikan hasil lebih unggul dan lebih superior detail pada analisis berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Hirza, B., & Supriadi, A. (2018). Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk cerita pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–62. <https://doi.org/10.32502/jp2m.v2i1.1593>
- Amir, N. F., Malmia, W., & Taufik, T. (2021). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika: Analysis of Ability to Solve Mathematics Story Problems. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.47323/ujes.v2i2.148>
- Annisa, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle terhadap Kemampuan Representasi Matematis. *Journal on Education*, 4(3), 960–967. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i3.491>
- Arham, H. R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322.
- Bahrodin, A., & Widiyati, E. (2021). Tingkat Stres Akademik Siswa Kelas Vi Pada Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 5(1).
- Darmadi, H. (2017). PENGEMBANGAN MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DALAM DINAMIKA BELAJAR SISWA. pdf (Pertama). DEEPPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Fatmasari, L., & Bahrodin, A. (2022). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 3(2), 7–20.
- Hamka, M. A., Tahir, S. R., Matematika, P. P., Makassar, U. M., & Makassar, U. N. (2021). PENERAPAN METODE INDEX CARD MATCH PADA SISWA. 1(1), 64–74. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.18>
- Khasanah, F. N., Inayah, H., Hajar, S., & Bahrodin, A. (2023). PERAN GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN POTENSI DIRI PESERTA DIDIK. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 47–57.
- La Fua, J., & Zuhari, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 3(1), 36–54. <http://dx.doi.org/10.31332/zjpi.v3i1.708>
- Prabowo, W. R., Purnomo, D., & Mushafanah, Q. (2020). Metode kooperatif tipe index card match meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada tema peristiwa dalam kehidupan. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 380–390. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28905>
- Raipartiwi, N. K. (2022). Penerapan metode index card match (Index Card Match) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(4), 589–598. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6203533>
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental metodologi penelitian kuantitatif (eksplanatif)*. Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan* (S. Y. Suryandari (ed.); Keempat). Penerbit Alfabeta.
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.