



ALMUDARRIS : journal of education, Vol. 3. No. 2 Oktober 2020  
Homepage : <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>  
DOI : 10.32478/al-mudarris.v%vi%i.513  
Article type : Original Research Article

## **Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS Kelas V**

### **The Influence of Index Card Match Learning Models on Motivation And Learning Outcomes in Class V IPS Lesson**

**Siti Nazariah**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh Besar, Indonesia  
sitinazariah04@gmail.com

#### **Abstract**

The conventional model that was previously applied in class V MIN 33 Aceh Besar so that it makes students less active in participating in social studies learning sehingga change the pattern by applying the Index Card Match learning model. This study aims to explain the effect of the application of the Index Card Match learning model on student motivation and learning outcomes in the social studies subject for class class V MIN 33 Aceh Besar. The type of this research is qualitative based on facts or events systematically and accurately. The data collection technique was carried out by interviewing respondents namely 2 (two) Social Studies teachers in Class V and 1 (one) informant, namely the Principal at MIN 33 Aceh Besar. The results showed that the application of learning methods with the Index Card Match system could increase student motivation in social studies subjects in class V MIN 33 Aceh Besar, this can be seen from the higher level of student activity. The final score show that the learning outcomes of students also increase, this is can be seen from the point of value, creativity, cognitive, affective and psychological abilities that achieve KKM completeness with a mean value of this study is that the Index Card Match learning model has an effect on the motivation and learning outcomes of students in social studies.

**Keywords:** Index Card Match, Motivation, Learning outcomes

#### **Abstrak**

Model konvensional yang sebelumnya diterapkan di kelas V Min 33 Aceh Besar sehingga membuat peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS sehingga merubah pola dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penerapan model belajar *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V MIN 33 Aceh Besar. Pendekatan penelitian kualitatif yang didasarkan pada fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai responden yaitu 2 (dua) orang guru IPS Kelas V dan 1 (satu) orang informan yaitu Kepala Sekolah dan juga dokumentasi nilai siswa pada pelajaran IPS kelas V MIN 33 Aceh Besar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model belajar *Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIN 33 Aceh Besar hal ini dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa yang menjadi lebih tinggi. Nilai akhir menunjukkan bahwa hasil belajar peserta

didik juga meningkat hal ini dilihat dari mulai segi nilai, kemampuan kreativitas, kognitif, afektif dan psikomotornya yang mencapai ketuntasan KKM dengan nilai rata-rata 77-83. Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran Index Card Match berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Index Cart Match, Motivasi, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam pribadi peserta didik yang akan mempengaruhi hasil akhir belajar (Sardiman, 2012). Sondang P. Siagian, memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya (Suprihatin, 2015) dalam rangka pencapaian tujuan (Mappeasse, 2009) yang telah ditentukan sebelumnya (Siagian, 2004). Seorang Siswa yang termotivasi untuk belajar akan membuat reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya kepada usaha untuk mencapai tujuan dan akan mengurangi ketegangan yang ditimbulkan oleh tenaga di dalam dirinya. Dasarnya seseorang siswa yang termotivasi untuk belajar akan mempunyai keinginan dan mendorong dirinya agar dapat melakukan sesuatu yang bermanfaat. Karena itu, seorang guru harus bisa memotivasi siswa dalam belajar, agar segala materi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada setiap siswa yang diajarinya, dengan demikian guru harus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat strategi pembelajaran yang relevan dan disukai oleh setiap anak.

MIN 33 Aceh Besar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan strategi pembelajaran efektif dengan model *Index Card Macth* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang menerapkan model tersebut itu adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Novi Dahlia Nur selaku guru mata pelajaran IPS kelas V di sekolah tersebut menyatakan bahwa mereka telah menerapkan pembelajaran dengan model *Index Card Match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut Novia Dahlia Nur menjelaskan bahwa *model Index Card Match* diterapkan pada pelajaran IPS di kelas V MIN 33 Aceh Besar karena disebabkan dua faktor: 1) tidak maksimalnya penerapan sistem pembelajaran konvensional bagi peserta didik yang pernah diterapkan sebelumnya, 2) motivasi peserta didik untuk belajar rendah dan sangat terbatas, sehingga menyebabkan peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran.

Untuk itu faktor penyebab motivasi dan hasil belajar IPS kurang maksimal adalah guru yang dominan dalam proses pembelajaran selain itu pemilihan model (Sabrina, Fauzi, & Yamin, 2017) dan strategi pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai mengakibatkan kurangnya motivasi yang diberikan guru dan kurangnya motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa. Menurut Frelberg dan Driscoll strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran pada berbagai tingkatan pada siswa yang berbeda dan dalam konteks yang berbeda pula.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPS.

Dengan model pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang diminati siswa maka pembelajaran akan bersifat pasif sehingga siswa tidak berperan aktif. Model pembelajaran yang dapat mewujudkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPS yaitu melalui model pembelajaran *Index Card Match*.

Menurut Hisyam Zaini, *Index Card Match* merupakan pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi baru pun dapat tetap diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Hisyam, 2008). Model pembelajaran ini membuat siswa lebih fokus memecahkan masalah yang ada diterima, karena setiap siswa mendapat satu kartu soal akan membuat mereka lebih mandiri untuk mengerjakan soal dan tidak menunggu jawaban dari temannya.

Beberapa studi terdahulu yang meneliti tentang model *Index Card Match* antara lain, (Prawira, Zulaikha, & Negara, 2014), (Mardati & Wangid, 2015), (Puspita & Prastowo, 2018), (Situmorang & Hasanah, 2016), (Sumayana, 2015), (La Fua Jumarddin, Zuhari, 2017), (Fauzi, 2017), (Anggraini, Jufri, & Juliati, 2018), (Annisa & Marlina, 2019), (Rafsanjani & Chambali, 2019), (Ikip PGRI Semarang, 2012), (Sirait & Apriyani, 2020), (Basit & Maryani, 2020), (Yuniantika, 2018)

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model belajar *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V MIN 33 Aceh Besar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat atau narasi (Herdiansyah, 2015) atau lisan (Syamsudin, 2015) dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati (Ivanovich Agusta, 2014). Pendekatan ini di arahkan pada latar belakang dan individu tersebut secara utuh. Jadi, dalam hal ini individu perlu dipandang sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi lebih mendetail dilakukan dengan mewawancarai responden yaitu 2 (dua) orang guru IPS Kelas V dan 1 (satu) orang informan yaitu Kepala Sekolah dan juga dokumentasi nilai siswa pada pelajaran IPS di MIN 33 Aceh Besar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Miles, 2009)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Strategi dan Evaluasi Dasar Kegiatan Pembelajaran**

Haidir dan Salim menyatakan ada 4 (empat) strategi dasar dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi hal-hal sebagai berikut mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian peserta didik sebagaimana yang diharapkan

- a. Memilih sistem pendekatan belajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat
- b. Memilih dan menetapkan prosedur, model, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar
- c. Menetapkan norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan pembelajaran. (Haidir, 2012)

Evaluasi merupakan bagian dari kegiatan kehidupan manusia sehari-hari. Disadari atau tidak, orang sering melakukan evaluasi, baik terhadap dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungannya. Demikian pula halnya dalam dunia pendidikan, untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya tujuan pembelajaran tersebut maka perlu adanya evaluasi. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dapat dilihat dari sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh seluruh siswa di kelas itu. Pada dasarnya hasil belajar siswa dapat dinyatakan dalam tiga aspek, yang biasa disebut dengan domain atau ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusdiana & Wulan, 2014). Elis Ratna Wulan dan Rosdiana menyatakan bahwa indikator keberhasilan belajar mengajar adalah:

- a. Daya serap terhadap materi yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan oleh SK dan KD telah dicapai oleh peserta didik baik individu maupun klasikal (Rusdiana & Wulan, 2014).

### **Konsep Umum *Index Card Match***

Model *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Di dalam model ini terdapat pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, di mana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa lain yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya (Yena, 2015). Sedangkan menurut ismail, model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreativitas maupun menguasai ketrampilan yang memperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ismail, 2008).

### **Tinjauan Umum Tentang Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari bahasa latin “Movere” artinya menggerakkan. Motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Motivasi belajar dapat dilihat dari karakter tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan tekun mencapai tujuan (A.M, 2006).

150 |

E-mail address: sitinazariah04@gmail.com

Peer. reviewed under responsibility. of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang

©2019 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article. under This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Menurut Sumadi Suryabrata, sebagaimana yang dikutip oleh H. Djaali, motivasi merupakan keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Berdasarkan hal itu (Djaali, 2008). Berikut adalah beberapa klasifikasi dalam motivasi belajar:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.(Hamzah, 2013)

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau tenaga dorong yang mempegaruhi persepsi dan perilaku siswa dalam belajar dan menimbulkan adanya keinginan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas dalam belajar sebagai seorang siswa yang dilakukan secara sistematis, kontinue dan progresif mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

### **Tinjauan Umum Tentang Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Abdurrahman, 1999). Dalam setiap pembelajaran, yang menjadi tujuan akhir adalah memperoleh hasil belajar. Pemahaman individu terlihat pada saat individu memiliki hasil belajar yang memuaskan ditandai dengan tingginya nilai dan terlihat melalui keaktifan individu dalam mengikuti proses pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan sikap. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat proses belajar (Rusman, 2015). Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik(Sukri & Purwanti, 2016). Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap guru tentu saja mempunyai strategi sendiri untuk meningkatkan pengetahuan peserta didiknya. Berbagai macam cara positif akan dilakukan guna memotivasi peserta didik untuk semakin aktif dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya sistem pembelajaran dengan menggunakan model Index Card Match merupakan salah satu model yang sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, Berikut adalah pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik .

## **Pengaruh Penerapan Model belajar Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari luar diri peserta didik yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan mendorong peserta didik agar lebih giat dan semangat untuk belajar. Dengan penerapan model Index Card Match akan menjadikan peserta didik lebih aktif dan lebih menyenangkan, hal ini sebagai mana disebutkan oleh Munawar selaku Kepala Sekolah MIN 33 Aceh Besar menyatakan bahwa model pembelajaran Index Card Match merupakan suatu terobosan baru dalam memotivasi minat belajar peserta didik, dirinya menegaskan bahwa seorang guru harus mampu memilih model yang tepat untuk pembelajaran di kelas sesuai dengan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan model pembelajaran model Index Card Match adalah mata pelajaran IPS. Penggunaan dan penerapan Model pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran IPS karena, proses belajar pada mata pelajaran IPS membutuhkan penalaran dan pemahaman yang lebih untuk mengingat segala aspek materi yang ada di dalamnya.

Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh ibu novi bahwa Di Kelas V MIN 33 Aceh Besar terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan mengingat yang kurang terhadap materi yang disampaikan oleh guru tidak dipahami dengan baik. Hal itulah yang memicu guru pada pelajaran IPS di Kelas itu bertekad untuk memberikan model pembelajaran baru yang lebih efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat lebih memahami segala materi yang disampaikan dan tentu saja membuat mereka lebih aktif.

Hakikat model pembelajaran Index Card Match merupakan model belajar peserta didik yang dikembangkan untuk menjadikan peserta didik aktif. Munawar menyatakan bahwa Model pembelajaran ini tentu saja membangkitkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam memulai pelajaran IPS dan energi yang mereka keluar akan lebih besar. Model pembelajaran Index Card Match ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan sebelumnya, menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang lebih menyenangkan. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam model ini membuat pembelajaran tidak membosankan. Peserta didik dapat dengan mudah mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dari materi yang akan disampaikan sehingga kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik akan lebih besar.

Novi Dahlia Nur Guru IPS pada Kelas V MIN 33 Aceh Besar mengemukakan bahwa model pembelajaran dengan Index Card Match ini memberikan banyak dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang dulunya tidak aktif dalam memberikan gagasan terhadap mata pelajaran IPS, dengan adanya model pembelajaran ini, peserta didik lebih membuka diri untuk memperbanyak pemahaman dari materi pelajaran yang akan disampaikan. Karena pada dasarnya, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi, maka pengajaran ini sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar anak. Sehingga melalui pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Index Card Match ini peserta didik dapat

152 |

E-mail address: sitinazariah04@gmail.com

Peer. reviewed under responsibility. of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang

©2019 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article. under This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya serta kelak dapat mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Sedangkan Ruhana selaku guru IPS di kelas V juga menyatakan bahwa, sebelum menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* ada peserta didik cenderung tidak ingin mendengarkan dan memahami mengenai materi yang akan disampaikan. Tetapi dengan adanya model pembelajaran ini, peserta didik termotivasi untuk lebih giat dalam belajar, peserta didik yang pada awalnya tergolong malas dalam belajar menjadi berubah dengan memiliki tekad dan minat yang lebih besar, mereka akan lebih berpartisipasi aktif untuk mendapatkan materi pelajaran. Karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* ini memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah. Dengan model pembelajaran tersebut peserta didik akan dibekali dengan baik mengenai kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk menganalisis masalah, dan melahirkan alternatif pemecahan masalah, sehingga kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik terutama untuk pelajaran IPS mengalami peningkatan.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui batas kemampuan dan pemahaman peserta didik dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu model belajar *Index Card Match* sebagai suatu model pembelajaran yang baru diterapkan perlu dinilai ke efektivitasnya melalui hasil belajar dari peserta didik. Untuk melihat itu, maka harus dilakukan dengan kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hakikatnya, dengan adanya model belajar *Index Card Match* ini diharapkan hasil belajar peserta didik yaitu berupa nilai serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor nya menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Ruhana sebagai guru IPS di MIN 33 Aceh Besar menyatakan bahwa dengan adanya penerapan model belajar *Index Card Match* ini, terdapat peningkatan hasil belajar dari peserta didik. Dilihat dari hasil ujiannya, nilai rata-rata pelajaran IPS setiap peserta didik di Kelas V MIN 33 Aceh Besar mengalami peningkatan. Dulunya ada peserta didik yang mempunyai nilai dibawah kriteria kelulusan, namun dengan penerapan model belajar *Index Card Match* ini nilai mereka jadi lebih baik . Jika ditinjau lebih lanjut dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor nya, kemampuan mereka juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari segi kemampuan rasionalnya dalam berpikir, memahami dan menerapkan serta menganalisis segala materi yang didapat dari proses belajar mata pelajaran IPS menjadi lebih bagus dibandingkan sebelumnya.

Novi Dahlia Nur selaku guru IPS di MIN 33 Aceh Besar juga sependapat dengan Ruhana di atas. Dirinya menyatakan bahwa terdapat perubahan hasil belajar yang sangat signifikan dari proses belajar dengan menggunakan model *Index Card Match*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai hasil belajar peserta didik kelas V MIN 33 Aceh Besar dibandingkan pada masa sistem belajar konvensional. Dengan demikian hasil belajar itu, menjadi kebanggaan sendiri bagi peserta didik dan orangtuanya serta para guru. Hasil positif ini diharapkan dapat terus berlanjut hingga kedepannya yaitu tidak terjadi penurunan rata-rata nilai dari

hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa model belajar *Index Card Match* ini, benar-benar telah memberikan dampak positif bagi perkembangan hasil belajar peserta didik terutama pada pelajaran IPS baik dari segi nilai, kemampuan analisa berpikir, dan mengingat sehingga diharapkan peserta didik dapat menerapkan apa yang telah dipelajari itu.

Berikut disajikan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model *Index Card Match* dilihat dari indikator motivasi.

**Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa dengan penerapan model *Index Card Match***

| No | Indikator Motivasi  | Guru 1        | Guru 2        | Guru 3        |
|----|---|---------------|---------------|---------------|
| 1. | Adanya hasrat dan keinginan berhasil  | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Setuju        |
| 2. | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar   | Setuju        | Sangat Setuju | Setuju        |
| 3. | Adanya harapan dan cit-cita masa depan  | Setuju        | Sangat Setuju | Sangat Setuju |
| 4. | Adanya penghargaan dalam belajar  | Sangat Setuju | Setuju        | Setuju        |
| 5. | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar  | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Sangat Setuju |
| 6. | Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Setuju        |

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa dengan penerapan model *Index Card Match* dapat berpegaruh terhadap motivasi peserta didik dilihat dari indikator motivasi belajar yang didapatkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS. Rata-rata sangat setuju dan setuju dengan penerapan model *Index Card Match* pada pelajaran IPS.

**Tabel 2. Hasil belajar dilihat dari nilai ujian peserta didik dengan penerapan model *Index Card Match***

| No | Kriteria Nilai | Jumlah |
|----|----------------|--------|
| 1. | 84-90          | 2      |
| 2. | 77-83          | 18     |
| 3. | 70-76          | 8      |
| 4. | 63-69          | 0      |



|               |       |           |
|---------------|-------|-----------|
| 5.            | 56-62 | 0         |
| 6.            | 49-55 | 0         |
| <b>Jumlah</b> |       | <b>28</b> |

Dari Tabel 2. Diatas, jelas bahwa dengan penerapan model *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dilihat dari nilai hasil ujian peserta didik nilai rata-rata peserta didik mencapai ketuntasan KKM 77-83.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan model belajar *Index Card Match* efektif untuk diterapkan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Index Card Match* ini benar-benar telah menunjukkan dampak positif bagi hasil belajar peserta didik, peningkatan nilai peserta didik pada pelajaran IPS kelas V MIN 33 Aceh Besar adalah salah satu hasil positifnya beserta hasil belajar lainnya yaitu berupa terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik serta kemampuan kognitif lainnya yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran baru ini. Tidak hanya itu saja, adakalanya sebelum melakukan pembelajaran peserta didik akan melakukan pembelajaran mandiri dengan teman-temannya untuk lebih dapat berperan aktif dalam meningkatkan pengetahuannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan model pembelajaran *Index Card Match* membawa perubahan yang sangat baik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 33 Aceh Besar.

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model belajar dengan sistem *Index Card Match* membawa pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIN 33 Aceh Besar hal ini dapat dilihat dari segi minat belajar dan keaktifan siswa menjadi lebih besar. Nilai akhir menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik juga meningkat hal ini dilihat dari mulai segi nilai, yang mencapai ketuntasan KKM dengan nilai rata-rata 77-83 dan kemampuan kreativitas, kognitif, afektif dan psikomotornya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV.Rajawali.
- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini, V., Jufri, L. H., & Juliati, W. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN INDEX CARD MATCH PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1 KOTO XI TARUSAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i2.307>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN

KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>

- Basit, R. A., & Maryani, E. (2020). Model Pembelajaran Active Learning Tipe Snowball Throwing dan Tipe Index Card Match (ICM) terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, K. (2017). Cooperative learning index card match model to improve the result of Qur'an Hadith learning. *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.18326/mdr.v9i1.53-73>
- Haidir, S. (2012). *Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif*. Medan: Perdana Publishing.
- Hamzah, U. B. (2013). *Teori Motivasi & pengukurannya Analisisnya Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herdiansyah, H. (2015). Wawancara, Observasi, dan Focus Groups sebagai Instrument Penggalan Data Kualitatif. In *Metodologi Penelitian*.
- Hisyam, Z. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Ikip PGRI Semarang, H. (2012). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF CARD SORT DAN INDEX CARD MATCH TERHADAP PRESTASI BELAJAR GETARAN DAN GELOMBANG. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v2i2/septembe.137>
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Ivanovich Augusta. (2014). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*.
- La Fua Jumarddin, Zuhari, A. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCHDALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS Vb PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 1 TALAGA BESAR KEC. TALAGA RAYA KAB. BUTON TENGAH. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC ) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU GAMBAR DENGAN TEKNIK MAKE A MATCH UNTUK KELAS I SD. *Jurnal Prima Edukasia*. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Miles, M. H. & M. B. (2009). *Analisis data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Prawira, S. N. P. S., Zulaikha, S., & Negara, I. G. A. O. (2014). PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SD. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Puspita, D., & Prastowo, P. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dengan Card Sort pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA Negeri 1 Binjai.

*Jurnal Pelita Pendidikan*. <https://doi.org/10.24114/jpp.v6i3.10778>

- Rafsanjani, H., & Chambali, C. (2019). Penggunaan Media Gambar Dan Metode Index Card Match Serta Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Kosakata Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Rusdiana, & Wulan, E. R. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. In *Rajawali Press*.
- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Siagian, P. S. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF ICM (INDEX CARD MATCH) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v5i1.1710>
- Situmorang, P. C., & Hasanah, U. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dengan Card Sort Pada Materi Organisasi Kehidupan. *Jurnal Pelita Pendidikan*.
- Sukri, A., & Purwanti, E. (2016). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI BRAIN GYM. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. <https://doi.org/10.25273/jems.v1i1.778>
- Sumayana, Y. (2015). PENGGUNAAN METODE INDEX CARD MATCH PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MENGENAL SEJARAH UANG. *Mimbar Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1335>
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Syamsudin, A. (2015). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2882>
- Yena, S. (2015). *Penggunaan Metode Index Card Match Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasa Mengenal Sejarah Uang*. STKIP Sebelas April Sumedang.
- Yuniantika, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd N Wirokerten Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*.