

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Yuniantika (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran *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 suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini membantu menghidupkan materi yang sangat membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Annisa dan Marlina (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran dengan mencocokkan kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan oleh siswa dengan cara berpasangan antara soal dan jawaban. Model ini cukup menyenangkan untuk siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan mencari dan mencocokkan kartu berdasarkan materi pembelajaran membuat siswa memahami materi pembelajaran dan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dalam mencari kartu yang cocok. Pembelajaran dengan model *Index Card Match* siswa dapat belajar dengan teman sebaya sehingga terbentuk kerjasama dengan teman

sebaya. Komunikasi antar siswa akan terbangun sehingga melatih mereka untuk menghargai pendapat siswa lain.

Andhika dan Setiawan (2022) menjelaskan bahwa *Index Card Match* adalah suatu model yang digunakan guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan pada potongan-potongan kertas. Model ini mengajak siswa untuk berpikir aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Index Card Match juga didefinisikan sebagai metode mencari pasangan kartu dan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan (Supriyono dalam Andhika dan Setiawan, 2022). Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini, dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga ketika memasuki kelas mereka sudah mempunyai bekal pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah model pembelajaran aktif dengan menggunakan media kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban untuk mencocokkan pasangannya. Hal ini bertujuan agar siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui interaksi mencari pasangan kartu, yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan kerja sama antar siswa, serta dapat membangkitkan minat belajar siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Model pembelajaran *Index Card Match* mempunyai langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Menurut Zaini, Munthe, dan Aryani (2019: 67) terdapat sembilan langkah dalam implementasi *Index Card Match* (ICM). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan kartu sebanyak jumlah siswa di kelas.
- 2) Membagi jumlah kartu menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada separuh bagian kartu yang telah disiapkan. Setiap kartu berisi satu pertanyaan.
- 4) Menuliskan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat pada separuh kartu yang lainnya.
- 5) Mengocok semua kartu sehingga kartu soal dan jawaban akan tercampur.
- 6) Setiap siswa diberi satu kartu. Ini adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Separuh siswa mendapatkan kartu soal dan separuh siswa mendapatkan kartu jawaban.
- 7) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu mereka. Jika ada siswa yang sudah menemukan pasangan kartunya, meminta mereka untuk duduk berdekatan dan menjelaskan pada mereka agar tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, selanjutnya meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang sudah diperoleh kepada temannya yang lain dan pasangannya akan menjawab soal tersebut.

9) Proses ini diakhiri dengan klasifikasi dan membuat kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- 2) Menumbuhkan kegembiraan dalam pembelajaran.
- 3) Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 4) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 5) Penilaian dapat dilakukan dengan mengamati sambil bermain.

Kekurangan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu lama dalam hal menyesuaikan pasangan.
- 2) Membutuhkan waktu lebih banyak untuk membuat persiapan.
- 3) Guru harus mempunyai jiwa demokratis dan ketrampilan yang memadai dalam pengelolaan kelas.
- 4) Suasana kelas akan gaduh sehingga mengganggu kelas yang lain.

- 5) Lebih banyak waktu dalam hal menyelesaikan model pembelajaran.
- 6) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Furqon (2024: 5), menjelaskan bahwa minat merupakan suatu perhatian yang terfokus, yang melibatkan aspek emosi, kegembiraan, kecenderungan, serta keinginan yang aktif, serta tidak disadari, untuk memperoleh sesuatu dari lingkungan di sekitarnya. Apabila seseorang merasa tertarik maka akan berusaha untuk meraih tujuannya. Sedangkan Rahmawati (2024: 1) menjelaskan bahwa minat adalah keinginan atau dorongan untuk mengejar potensi diri. Biasanya minat siswa sangat dipengaruhi oleh situasi di sekitarnya atau tren yang sedang berlaku di lingkungan tertentu. Minat yang dimiliki siswa sebenarnya mencerminkan bakat yang mereka miliki.

Furqon (2024: 6) mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Minat belajar dapat dikatakan sebagai bentuk minat khusus yang berkaitan dengan proses pendidikan dan mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa dalam belajar dan seberapa efektif mereka menyerap informasi. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses

pembelajaran. Minat yang tinggi terhadap belajar, tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar, menambah pengetahuan dan ketrampilan, serta pengalaman (Achru, 2019). Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Nasehah (2024) menjelaskan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan dalam diri siswa, di mana siswa merasa suka dan tertarik pada proses belajar sehingga menumbuhkan rasa senang yang dapat dilihat berupa perubahan tingkah laku, sikap, dan ketrampilan, serta pemahaman dan pengetahuannya. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, akan terlihat melalui sikap dan perilaku yang positif selama proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Rahmawati (2024: 3) menyimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan batin yang kuat, yang mencerminkan ketertarikan keinginan, dan antusiasme siswa terhadap suatu subjek atau aktivitas pembelajaran. Meskipun minat bisa dipengaruhi faktor lingkungan dan tren saat ini, pada dasarnya minat adalah ekspresi dari bakat alami siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan sehingga menumbuhkan rasa senang yang dapat dilihat berupa perubahan sikap dan tingkah laku yang positif, ketrampilan, serta pemahaman dan pengetahuannya. Minat pada dasarnya adalah ekspresi dari bakat alami siswa.

b. Tujuan dan Manfaat Minat Belajar

Furqon (2024: 7) mengemukakan bahwa tujuan dari minat belajar adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Tujuan utama dari minat belajar adalah untuk dorongan belajar yang bersumber dari dalam diri sendiri. Saat siswa memperlihatkan antusiasme yang besar terhadap suatu disiplin ilmu, mereka biasanya akan lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini akan menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan mendalam, sehingga siswa cenderung untuk bertanya, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan berusaha untuk memahami materi secara lebih mendalam.

2) Mendorong pembelajaran berkelanjutan.

Minat belajar juga ditujukan untuk membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Siswa yang memiliki minat belajar yang

lebih besar, ada kemungkinan untuk terus belajar di luar kelas dan mengembangkan sikap belajar sepanjang hayat. Mereka akan termotivasi untuk terus mencari informasi baru, memperbarui pengetahuannya, dan mengembangkan ketrampilan baru sepanjang hidupnya.

3) Meningkatkan prestasi akademik.

Minat belajar yang tinggi akan memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada tugas sekolah, memahami konten dengan lebih baik, dan melakukan penilaian dengan lebih baik. Minat juga berkaitan dengan pencapaian tujuan akademik yang lebih tinggi. Siswa dengan minat belajar yang lebih tinggi akan mencapai prestasi akademik yang lebih unggul.

Selain tujuan, minat belajar juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat dari minat belajar sebagaimana disampaikan oleh Furqon (2024:

8) adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Siswa yang menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi cenderung mendapatkan pengalaman belajar yang positif. Siswa akan lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang akan memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, mereka umumnya juga memiliki ketrampilan yang lebih unggul dalam merumuskan dan mengembangkan gagasan-gagasan baru saat mencari solusi masalah.

2) Membantu dalam pengembangan ketrampilan abad 21

Minat atau ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan yang diperlukan di abad ke-21, yaitu berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan dalam penyelesaian suatu masalah. Siswa yang cenderung tertarik dengan suatu topik akan mengeksplorasi pendekatan yang berbeda untuk memecahkan masalah dan mengembangkan pemikiran yang lebih kompleks.

3) Meningkatkan kepuasan dan kesejahteraan siswa

Siswa yang berminat belajar cenderung lebih puas dengan pengalamannya. Rasa puas diiringi dengan peningkatan rasa kesejahteraan emosional dan psikologis, untuk perkembangan mental yang sehat. Ketertarikan dalam belajar dapat mengurangi rasa stres, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat mereka menyelesaikan tugas sekolah.

4) Meningkatkan hubungan dengan pengajar dan rekan sebaya

Minat belajar juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan hubungan yang lebih positif dengan guru dan rekan sebaya. Siswa yang menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi akan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas dan kolaborasi kelompok, sehingga memperkuat ikatan sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan utama minat belajar adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik, serta untuk mendorong pembelajaran berkelanjutan. Adapaun manfaat yang dihasilkan dari minat belajar antara lain peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan ketrampilan abad ke-21, kesejahteraan mental, dan hubungan sosial yang lebih baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar, menurut Furqon (2024: 10) dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal (dalam diri) dan faktor eksternal (luar diri).

1) Faktor internal (dalam diri)

Faktor internal (dalam diri) yang mempengaruhi minat dalam belajar, meliputi:

a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi untuk melakukan sesuatu tanpa rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan yang dimunculkan oleh individu di dalam dirinya guna melakukan suatu kegiatan karena mereka merasa tertarik atau puas dengan kegiatan tersebut. Dalam situasi belajar, siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar, karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri, bukan karena imbalan atau tekanan dari luar. Motivasi intrinsik erat kaitannya dengan rasa ingin tahu dan perlunya pemahaman mendalam.

b) Kesiapan belajar

Kesiapan belajar mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi ketrampilan kognitif, emosi yang stabil, dan keadaan fisik yang memungkinkan siswa dapat fokus dan menyerap isi pelajaran dengan baik. Semua siswa hendaknya memahami pentingnya kesiapan akademik karena persiapan yang matang akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini akan membantu siswa untuk tetap tenang dan belajar dengan penuh semangat.

c) Minat pribadi

Minat pribadi merupakan kesukaan individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang terbentuk sebelum dimulainya pembelajaran. Siswa yang memiliki minat khusus terhadap suatu mata pelajaran biasanya menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas belajar, yang akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Minat belajar menggambarkan hasrat seorang siswa untuk menimba ilmu. Minat belajar siswa cenderung meningkat ketika ada motivasi yang mendukungnya (Rahmawati, 2024: 36).

2) Faktor eksternal (luar diri)

Faktor eksternal (luar diri) yang mempengaruhi minat belajar meliputi:

a) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar umumnya didefinisikan sebagai berbagai situasi dan tempat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua pengertian, yaitu lingkungan fisik dan suasana belajar non fisik yang diciptakan oleh lembaga pendidikan dan praktisi. Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial bagi siswa dalam proses pembelajaran karena dapat membuat aktivitas mereka lebih menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi selama belajar.

b) Pengaruh guru

Guru memainkan peran krusial dalam menjaga ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Guru adalah pilar utama yang menjalankan proses belajar mengajar di lingkungan pendidikan. Metode pembelajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap materi yang diajarkan biasanya dapat meningkatkan minat siswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru adalah penerapan berbagai metode pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, mengelola kelas dengan efektif, merancang media pembelajaran yang efisien, memberikan penghargaan kepada siswa, dan membentuk kelompok belajar untuk mendukung siswa.

c) Dukungan sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang mendukung, termasuk dorongan positif dari orang tua dan teman, menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat. Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi.

d. Indikator Minat Belajar

Rahmawati (2024: 27) menjelaskan bahwa indikator minat belajar meliputi:

1) Perasaan Senang

Perasaan senang adalah salah satu tanda yang paling jelas bahwa siswa memiliki minat dalam suatu hal atau subjek tertentu. Ketika siswa merasa senang atau bahagia dalam melakukan aktivitas belajar atau mengikuti pelajaran, ini adalah pertanda bahwa siswa memiliki minat yang kuat dalam hal tersebut. Setiap siswa memiliki perasaan tetapi cara mengekspresikan dan mengaturnya berbeda.

2) Perhatian

Salah satu indikator yang paling penting dari minat belajar adalah perhatian. Perhatian mengacu pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan fokus pada suatu aktivitas atau materi pelajaran tertentu. Perhatian juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk mencatat materi pelajaran dengan cermat dan efektif. Ketika siswa

memiliki minat yang tinggi dalam subjek dan topik tertentu, mereka akan cenderung mencatat informasi dengan teliti.

3) Perasaan Tertarik

Perasaan tertarik adalah ungkapan dari minat yang kuat terhadap satu atau beberapa aspek dari sekolah atau pembelajaran. Ini mencerminkan ketertarikan siswa terhadap guru, mata pelajaran yang diajarkan, atau topik tertentu yang dipelajari. Perasaan tertarik menjadi indikator penting yang mencerminkan adanya minat siswa dalam konteks pembelajaran.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa mencerminkan tingkat ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang membuat siswa merasa senang dan terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas terkait. Ini adalah salah satu tanda kuat bahwa siswa memiliki minat yang mendalam terhadap topik atau subjek tertentu dalam konteks pembelajaran. Partisipasi dalam pembelajaran adalah keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat dalam suatu mata pelajaran akan secara aktif terlibat dalam semua aspek pembelajaran yang berkaitan dengan minat siswa. Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat diamati dari sikap siswa yang aktif.

Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator minat belajar Rahmawati, yaitu meliputi: 1) Perasaan senang terhadap IPS; 2) Perhatian terhadap pelajaran IPS, 3)

Ketertarikan terhadap materi IPS; dan 4) Keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS.

3. Hasil Belajar IPS

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Makki dan Aflahah (2019: 1) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang lebih baik.

Baharuddin dan Wahyuni (2020: 14) menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan, dan sikap.

Hilgrad dan Bower (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2020: 15) menjelaskan bahwa belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory, memorize*; 3) *to acquire through experience*; 4) *to became in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau

menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Kegiatan ini dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja, untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku.

2) Pengertian Pembelajaran

Makki dan Aflahah (2019: 6) menjelaskan bahwa pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar, belajar dan pembelajaran menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran.

Thobroni (dalam Makki dan Aflahah, 2019: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari,

menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi individu terhadap informasi dan lingkungan yang telah memfasilitasi belajar.

3) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan menandakan bahwa proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Andhika dan Setiawan (2022), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang diraih siswa setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran dalam waktu tertentu dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal di atas, Santoso (dalam Andhika dan Setiawan, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar sebagai

tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

4) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2021) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik, secara individual maupun kelompok; dan (2) perilaku yang telah

digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Moore (dalam Ricardo dan Meilani, 2017) menjabarkan bahwa ketiga ranah hasil belajar antara lain: 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi; 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai; 3) Ranah psikomotor, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut dipergunakan pendidik untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa selama pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya dinilai pada aspek kognitif atau pengetahuan saja tetapi juga dalam perkembangan sikap dan perilaku siswa yang menjadi lebih baik, serta perkembangan skill atau ketrampilan yang dimiliki. Meskipun ranah pengetahuan menjadi fokus umum yang diperhatikan oleh pendidik dalam penilaian hasil belajar.

5) Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau ketrampilan setelah mengikuti

suatu proses belajar mengajar tertentu. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil belajar tersebut maka manfaat yang dapat kita peroleh adalah:

a) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

Hasil belajar membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah dan menjadikan siswa memahami sesuatu hal yang sebelumnya belum dipahami.

b) Mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*)

Hasil belajar membantu siswa mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*), seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerjasama.

c) Meningkatkan kesadaran dan kesabaran

Proses belajar mengajarkan siswa untuk menjadi lebih sabar, disiplin, dan bertanggung jawab.

d) Membuka peluang karier

Hasil belajar yang baik dapat membuka peluang karier yang lebih luas dan meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik.

e) Meningkatkan kepercayaan diri

Hasil belajar yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan motivasi untuk terus belajar.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Pengertian IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang mempunyai peran penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena dan masalah sosial yang sedang terjadi saat ini. Dengan adanya mata pelajaran IPS dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Rismayani, 2020).

Mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa merupakan mata pelajaran wajib yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu memiliki tujuan agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh karena itu pembelajaran IPS di tingkat SMP

dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS terpadu.

Endayani (2017) mengatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang memadupadankan sejumlah disiplin ilmu sosial. Materi IPS diadopsi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, yang dijadikan bahan baku untuk melengkapi pelaksanaan program pendidikan serta pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Djahiri (dalam Sukartiningsih, 2019: 39) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Menurut Trianto (dalam Sukartiningsih, 2019: 39) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah integrasi

dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

2) Karakteristik IPS

Karakteristik IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Karakteristik dari pembelajaran IPS berupaya untuk mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik. Untuk menjadi warga negara yang baik dapat terbangun apabila dalam diri setiap orang mempunyai perasaan yang menghargai terhadap perbedaan, baik perbedaan pendapat, etnis, agama, kelompok, budaya, dan lainnya. Pembelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu adalah bahwa bahan atau materi IPS yang diambil dari ilmu sosial dan dipadupadankan agar tidak terpisah dalam konteks disiplin ilmu.

Maharyani (2017) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS meliputi:

- a) Pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan siswa.
- b) Pembelajaran yang selalu berhubungan dengan hal-hal nyata dalam kehidupan dan bermasyarakat.
- c) Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan yang ada pada norma kehidupan.
- d) Pembelajaran harus dapat meningkatkan pengembangan pengalaman belajar, baik dalam kelompok besar, kelompok kecil, maupun sendiri.
- e) Pembelajaran harus dapat memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- f) Pembelajaran harus mengangkat contoh dari kasus, isu, dan masalah sosial yang nyata, dalam rangka mendalami materi IPS.
- g) Pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta kegiatan inkuiri siswa.

3) Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di jenjang SMP pada kurikulum merdeka. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu, yang artinya bahwa materi yang diajarkan meliputi ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial fase D (2025) adalah agar murid mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif di tengah perkembangan global, sehingga murid dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat

Tujuan mata pelajaran IPS dengan menambahkan aspek pengalaman belajar mencakup:

- a) Memahami dan merefleksikan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, meliputi bidang sosial, budaya, dan ekonomi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, berkomunikasi, membangkitkan kreativitas, dan berkolaborasi dalam masyarakat global melalui pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.
- c) Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan lingkungan dengan merefleksikan pengalaman

serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara.

- d) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan serta mengasah ketrampilan melalui karya atau aksi sosial yang bermakna sebagai bentuk penerapan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diperoleh.

4) Ruang Lingkup Materi IPS

a) Elemen Mata Pelajaran IPS di SMP

Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025, terdapat dua elemen utama dalam mata pelajaran IPS, yaitu pemahaman konsep dan ketrampilan proses. Kedua elemen tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran terpisah. Elemen dan deskripsi mata pelajaran IPS di SMP dapat kita lihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Elemen dan Deskripsi Mata Pelajaran IPS di SMP

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Mata pelajaran IPS diawali dengan pemahaman mendalam terhadap materi meliputi definisi dan konsep yang dikaitkan dengan peristiwa dan fenomena manusia pada bidang sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pemahaman konsep mata pelajaran IPS difokuskan pada materi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kunci sehingga perlu direkomendasikan materi ajar yang relevan. Elemen pemahaman konsep mengarahkan murid untuk dapat

Elemen	Deskripsi
	mendefinisikan, menafsirkan, dan merumuskan konsep atau teori dengan bahasa mereka sendiri. Pada elemen ini, murid tidak hanya hafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dan konteks dari masalah atau fakta yang ditanyakan.
Ketrampilan Proses	Pendekatan ketrampilan proses adalah pendekatan yang fokus pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas murid dalam memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketrampilan proses dalam mata pelajaran IPS meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, mengevaluasi, merefleksi, dan merencanakan proyek lanjutan untuk memahami lebih dalam peristiwa dan fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia. Hal ini untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang berkebhinekaan global.

b) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Fase D

Capaian pembelajaran IPS pada fase D berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPS Pada Fase D

Elemen	Fase D
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase D, murid menjelaskan keragaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan

Elemen	Fase D
	potensi bencana alam, memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat, serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global, mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.
Ketrampilan Proses	Pada akhir fase D, murid menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan ketrampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi serta berkolaborasi, merencanakan dan melakukan

Elemen	Fase D
	penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan ketrampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

Berdasarkan ruang lingkup materi mata pelajaran IPS seperti yang diuraikan di atas, maka materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang Mobilitas Sosial, yang meliputi pengertian mobilitas sosial, bentuk mobilitas sosial, dan proses terbentuknya mobilitas sosial.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun suatu kerangka berpikir. Kerangka berpikir bertujuan untuk memperoleh kejelasan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Index Card Match* (ICM), minat belajar, dan hasil belajar.

Kondisi awal pembelajaran mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun sebelum penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan sehingga siswa kurang memahami materi. Siswa kurang memperhatikan pelajaran sehingga pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS masih cenderung kurang. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, sehingga minat belajar juga menurun. Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal, sementara itu materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun tahun pelajaran 2025/2026 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa maka pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa

sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga minat belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya minat belajar siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa merupakan pilihan yang tepat dan efektif karena pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membuat siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu model yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model ini terbukti meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif. Siswa dapat belajar sambil bermain yang membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran *Index Card Match* (ICM) mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan semangat untuk belajar. Hal ini memberikan dampak positif tidak hanya pada motivasi belajar siswa tetapi juga pada minat siswa terhadap materi pelajaran.

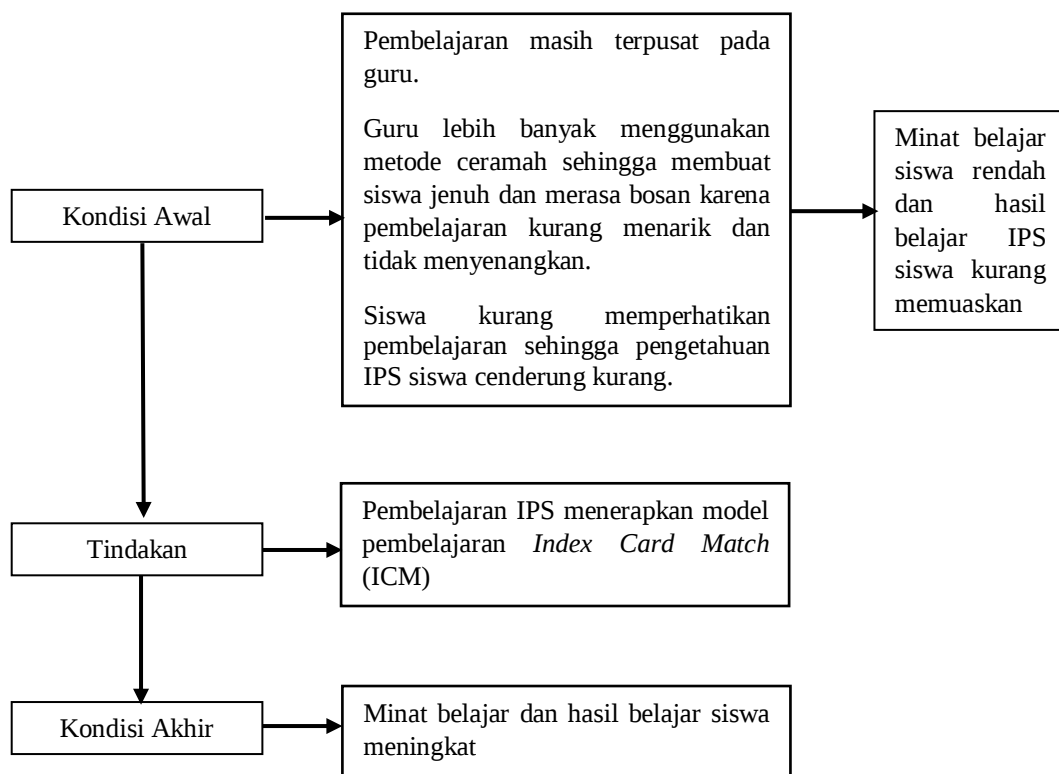
Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nasehah (2024), mengungkapkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* terbukti secara

efektif dapat membangkitkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP IT Baitul Muslim Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. Lingkungan pembelajaran interaktif dan kolaboratif, yang difasilitasi oleh metode *Index Card Match* berhasil menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, dan dapat menjadi pilihan metode yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andhika dan Setiawan (2022), membuktikan bahwa penerapan model *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pada saat siswa memulai merancang *Index Card Match*, siswa mengingat penjelasan guru dan membaca lagi buku apa yang harus dituangkan ke dalam *Index Card Match* tersebut. Kegiatan mencari pasangan atau jawaban sangat membantu siswa untuk mengingat materi pada saat menjawab soal. Kemudian belajar dalam kelompok dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif serta terjalin kerjasama yang baik antar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuniantika (2018) membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD N Wirokerten. Teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal dari suatu materi membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alur kerangka berpikir pada penelitian ini, dapat digambarkan pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang bersesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penerapan model

pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut dapat kita lihat pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3 Penelitian-penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Defi Yuniatika	2018	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta	Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Index Card Match</i> dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas III SD N Wirokerten. Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran <i>Index Card Match</i> dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD N Wirokerten.
2.	M. Rezki Andhika dan Andra Setiawan	2022	Penerapan Model <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS Kelas IV MIN 8 Aceh Barat	Hasil penelitian pada siswa kelas IVE di MIN 8 Aceh Barat dengan menerapkan model <i>Index Card Match</i> dalam pembelajaran, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan penerapan model <i>Index Card Match</i> pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku di kelas IV-E.
3.	Itmamul Fadilatun Nasehah	2024	Penerapan Metode <i>Index Card Match</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata	Hasil penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa penerapan metode <i>Index Card Match</i> terbukti secara

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
			Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP IT Baitul Muslim	efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP IT Baitul Muslim Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.
4.	Diyah Astuti Nurfa'zah dan Hendry Kiswanto Mendrofa	2025	Penerapan Model Pembelajaran Aktif " <i>Index Card Match</i> " dalam Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Mahasiswa Keperawatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran aktif " <i>index card match</i> " pada mahasiswa keperawatan, ditemukan bahwa minat dan hasil belajar mahasiswa meningkat secara signifikan.