

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN EFESIENSI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH

Alifa Qathrun Nada ^{*1)}, Yudha Irhasyuarna ²⁾, Sauqina ³⁾
^{1,2,3)}Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia.

*Penulis Korespondensi

e-mail: 2010129220005@mhs.ulm.ac.id ^{*1)}

Article history:

Submitted: Aug. 23th, 2024; Revised: Sept. 14th, 2024; Accepted: Oct. 06th, 2024; Published: April 01th, 2025

ABSTRAK

Kurangnya motivasi dan semangat dalam belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional terutama dalam pelajaran IPA, serta lamanya bagi peserta didik dalam mengerjakan LKPD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan efisiensi belajar peserta didik pada pelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen semu (*quasy experimental design*) yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas Eksperimen dan 30 peserta didik pada kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan soal pretest posttest. Hasil penelitian menunjukkan : (1) motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar $0,003 < 0,05$ sehingga model pembelajaran yang digunakan terdapat perbedaan yang signifikan, (2) perbandingan waktu penggunaan model Index Card Match dengan LKPD juga efisien karena penggunaan model pembelajaran tidak banyak menghabiskan jam pelajaran, dan (3) keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match didapatkan $t_{hitung} 3,519 > t_{tabel} 2,00247$ sehingga model pembelajaran lebih kooperatif lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match yang digunakan efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan daripada model konvensional.

Kata Kunci : model pembelajaran kooperatif; *index card match*; motivasi; efisiensi

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran ketika guru memberikan materi kepada siswa dengan cara yang memaksimalkan penyerapan mereka, hal itu dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Teknik ini disebut sebagai model, tahapan, atau pendekatan (Patriah, 2022). Model pembelajaran, menurut Yusuf (2020), adalah teori yang dibuat untuk merencanakan penerapan pembelajaran di kelas, dengan mempertimbangkan alat dan teknik yang akan digunakan guru untuk membantu siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, suatu pendekatan, metode, strategi, atau metodologi pembelajaran diterapkan

dengan menggunakan model pembelajaran, yang berfungsi sebagai pembungkus atau bingkai.

Salah satu mata pelajaran yang cukup menantang untuk dipahami oleh siswa SMP adalah IPA. Pengalaman yang didapat dari mengikuti kegiatan *Teaching Assistance* di SMPN 2 Banjarmasin selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa masih ada siswa yang terlihat kurang fokus ketika belajar IPA. Ketika guru memberikan pertanyaan dan menjelaskan materi, hanya sebagian kecil siswa yang aktif merespon, sedangkan siswa yang lain hanya diam saja. Selain itu, siswa juga terlihat kurang

antusias dan mengantuk di dalam kelas, terutama ketika materi yang diajarkan sulit dipahami dan proses pembelajaran yang berlangsung kurang menyenangkan. Kemudian ketika guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik, dan meminta mereka mengerjakan secara berkelompok maupun individu mereka kurang tertarik, sehingga menyebabkan peserta didik tidak bersungguh-sungguh mengerjakan dan cenderung lambat serta kebingungan dan banyak dari mereka kesulitan karena tidak memperhatikan sebelumnya dan menyebabkan banyaknya membuang waktu jam pelajaran.

Untuk mempersiapkan hal tersebut, salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh para pendidik dalam proses belajar mengajar adalah mengganti pendekatan tradisional dengan pendekatan yang lebih menarik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif atau “*cooperative learning*”. Pembelajaran kooperatif, menurut Isjoni (dalam Dini, 2022), berasal dari kata “*cooperative*” yang berarti bekerja secara bersama-sama dalam satu tim atau kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas. Siswa dalam kelompoknya memiliki sikap sosial yang mendorong kerja sama dan saling membantu teman yang kurang mampu. Agar berhasil sebagai sebuah kelompok, siswa yang pandai membantu siswa yang kurang pandai.

Tipe *Index Card Match* yang memperhatikan ciri-ciri pembelajaran dan siswa merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk model pembelajaran kooperatif yang dapat membangkitkan gairah atau semangat belajar sehingga siswa terinspirasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antara siswa dengan guru maupun

antar siswa itu sendiri masih kurang. Karena pendekatan ini didasarkan pada permainan, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan *Index Card Match* dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan motivasi dan efisiensi belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjarmasin”

METODE

Studi yang menggunakan dua kelas yang identik - yang pertama berfungsi sebagai kelompok kontrol dan yang kedua sebagai kelompok eksperimen - disebut sebagai studi desain quasi eksperimen (Hastjarjo, 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design* sebagai salah satu jenis pendekatan quasi eksperimen semu (*quasy experimental design*).

Tabel 1. Bentuk Rancangan Penelitian

Kelas			
Eksperimen :	O ₁	X ₁	O ₂
	-----
Kelas			
Kontrol :	O ₃	-	O ₄

Keterangan dari desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design* :

“X₁ : Perlakuan 1 / *treatment* menggunakan model pembelajaran”

“O₁ : Hasil *pretest* kelompok eksperimen”

“O2 : Hasil *posttest* kelompok eksperimen”

“O3 : Hasil *pretest* kelompok kontrol”

“O4 : Hasil *postes* kelompok kontrol”

Subjek dalam penelitian ini adalah 60 siswa yang terdiri dari 30 orang siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Dasar pengambilan subjek kelas kontrol dan eksperimen didasarkan pada hasil undian dari 8 kelas yang ada dikelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dan Instrumen tes digunakan untuk mengukur keefektifan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi Sistem Peredaran Darah. “Teknik analisis data yang digunakan untuk membantu penelitian ini adalah uji Normalitas, uji Homogenitas dan uji hipotesis berupa Uji *Paired Sample t-test*, dan Uji *Wilcoxon Signed Rank*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas merupakan prasyarat pertama yang harus dilakukan. Hasil awal dan akhir dari kuesioner motivasi belajar dilakukan uji normalitas. “Uji *Kolmogorov-Smirnov*” digunakan untuk melakukan uji normalitas variabel. Jika nilai signifikansi uji normalitas $> 0,05$ maka data diterima, jika $< 0,05$ maka data ditolak. “Uji *Kolmogorov-Smirnov*” digunakan untuk menghitung uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar

Instrumen	Kelas	Sig	Kesimpulan
Angket Awal	Kontrol	0,029	Tidak Normal
	Eksperimen	0,002	Tidak Normal
Angket Akhir	Kontrol	0,020	Tidak Normal
	Eksperimen	0,033	Tidak Normal

Dari Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa nilai motivasi belajar pada kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal, karena nilai kuesioner awal dan motivasi belajar akhir memiliki signifikansi $< 0,05$. Oleh karena itu, “*nonparametric test* yaitu uji *wilcoxon sign rank test*”, harus digunakan untuk melanjutkan.

Tujuan dari uji normalitas kedua adalah untuk memastikan hasil “*pre-test*” siswa dan hasil “*post-test*” yang telah diselesaikan oleh kedua kelas. Uji normalitas “*pretest posttest*” untuk menilai keefektifan model pembelajaran terlihat seperti ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest Posttest

Instrumen	Kelas	Sig	Kesimpulan
Pretest	Kontrol	0,200	Normal
	Eksperimen	0,200	Normal
Posttest	Kontrol	0,200	Normal
	Eksperimen	0,157	Normal

Dari Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa nilai “*pretest posttest*” pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, karena nilai signifikansi pretest $> 0,05$. Untuk melanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji “*Levene*”,

data uji dianggap homogen jika hasil signifikansi $> 0,05$ dan tidak homogen jika nilainya $< 0,05$. Berikut ini adalah contoh uji homogenitas yang menggunakan uji “Levene”.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Instrumen	Sig. Leven's	Sig	Kesimpulan
Hasil Tes Kelas Kontrol	0,444	0,05	Homogen
Hasil Tes Kelas Eksperimen	0,636	0,05	Homogen

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretest posttest kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikan lebih $> 0,05$, yang menunjukkan bahwa semua data homogen. Karena hasil uji yang diperlukan telah terpenuhi, maka pengujian lebih lanjut berupa uji hipotesis dapat dilanjutkan.

Uji hipotesis pertama membandingkan model pembelajaran di kelas biasa dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi belajar. Karena hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal atau memiliki nilai signifikansi $< 0,05$, maka digunakan “Uji *Wilcoxon*” untuk melakukan uji ini. “Uji *Wilcoxon*” yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai motivasi belajar siswa terlihat seperti ini.

Tabel 5. Uji Wilcoxon

Data	Sig	Kesimpulan
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	0,000	Signifikan
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	0,003	Signifikan

Berdasarkan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak, H_1 diterima) Terdapat perbedaan yang nyata dalam cara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan efisiensi dan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis kedua kemudian dapat dilakukan.

Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa baik antusiasme dan efisiensi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang serupa dengan *Index Card Match*. Hasil “*posttest*” dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji dengan menggunakan uji t “*Paired Sample t-Test*”.

Tabel 6. Uji t (Paired Sample t-Test)

Persamaan Variasi	T	Uji T sig (2-tailed)
Diasumsikan	-3.519	0,001
Tidak Diasumsikan	-3,519	0,001

Tabel 6 menunjukkan bahwa data tersebut homogen karena nilai pada tabel perhitungan memiliki nilai signifikan yang lebih tinggi yaitu $0,636 > 0,05$. Data baris yang diasumsikan menunjukkan nilai sig (2-Tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan signifikansi secara statistik. Kemudian diketahui t hitung sebesar 3,519, dan t tabel dapat dihitung dengan menggunakan rumus $DF = N - K - 1$ untuk mendapatkan t tabel sebesar 2,00247. T hitung 3.519, lebih besar dari t tabel

2.00247. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*, motivasi dan efisiensi belajar siswa berbeda, yang menunjukkan bahwa model ini lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas.

Pembahasan

Peningkatan rata-rata motivasi belajar yang terjadi pada kelas eksperimen dapat dikatakan sangat signifikan berdasarkan deskripsi data yang telah disebutkan sebelumnya. Perbedaan model pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjadi penyebabnya. Pada kelas uji coba, pembelajaran terlihat lebih menarik dan menyenangkan. Lebih menarik karena siswa mengalami sesuatu yang baru di kelas eksperimen dengan diterapkannya teknik pembelajaran kooperatif *Index Card Match*. Perhatian siswa tertuju pada teknik pembelajaran kooperatif *Index Card Match* karena teknik ini terfokus pada permainan.

Dalam kelas eksperimen, pembelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah menjadikan peserta didik lebih mampu banyak mengingat materi khususnya bagian tentang komponen penyusun dalam darah dan bagaimana proses dari penutupan luka. Siswa mulai banyak berdiskusi dengan teman sekelompoknya ketika ada kartu pertanyaan yang belum diketahui, mau berdiskusi dengan teman sekelompoknya sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Kemudian mampu menjawab semua pertanyaan dan menemukan pasangan kartu yang benar. Hal ini sejalan dengan penelitian Aditya

(2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Index Card Match* sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, dengan kata lain siswa saling berkolaborasi satu sama lain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pada kelas kontrol, dengan menggunakan metode pembelajaran biasa proses pembelajaran hanya meliputi proses pengantar dari guru, kemudian penugasan LKPD yang menyebabkan peserta didik kurang aktif karena dalam proses pengerjaan tidak melibatkan semua anggota kelompok dalam proses pengerjaan. Hal inilah menyebabkan proses pengerjaan memakan waktu yang lama sehingga bisa dikatakan tidak efisien. Dalam kelompok ini, siswa bekerja secara mandiri, dengan dukungan guru yang tersedia bagi mereka yang membutuhkan. Banyak siswa menjadi pembelajar yang pasif karena guru memberikan waktu untuk bertanya selama penyampaian pelajaran, dan siswa hanya diam atau tidak menjawab sama sekali.

Kemudian untuk efisiensi belajar peserta didik pada kelas eksperimen bisa dikatakan efisien, dalam proses penyampaian materi pun bisa dikatakan maksimal diberikan kepada peserta didik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil analisis waktu penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* yang hanya memakan waktu 80 menit dalam proses penggunaannya sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran biasa di kelas dan penggunaan LKPD yang banyak sekali memakan waktu pembelajaran sampai dua jam pembelajaran hanya untuk mengerjakan LKPD.

Tidak hanya motivasi belajar yang dapat diamati pada kelas eksperimen yang

menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*, hasil belajar siswa juga dapat dilihat. Hasil analisis hipotesis pertama menunjukkan bahwa hasil motivasi belajar sebesar $0,003 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak, H_1 diterima) antara motivasi belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian Susanti (2022) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam" sejalan dengan hal tersebut dimana penelitian tersebut menemukan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Index Card Match*. Mengingat nilai t hitung $3,519 > t$ tabel $2,00247$ pada hipotesis kedua, maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak. Temuan uji- t yang berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dengan strategi *Index Card Match* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Marlina (2019). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang substansial pada motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*, kemudian model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* ini lebih efisien dari pada metode pembelajaran biasa yang dilakukan di kelas ditinjau dari hasil perbandingan waktu pembelajaran menggunakan *Index Card Match* dengan LKPD, serta hasil *pretest posttest* belajar dari kedua mata kuliah perlakuan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

REFERENCES

- Aditya Arianto Widodo. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pacing Wedi Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(10), 1433–1442. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i10.6450>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.
- Aprimayulis, A. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Dan XII IPS SMA Negeri 9 Bungo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(3), 165-177.
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., Melsayanti, R., & Destianti, A. (2019). Sikap

- Terhadap Mata Pelajaran IPA di SMP se-Kabupaten Muaro Jambi. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 214-227. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i7>
- Ayu, D. (2021). *Kajian Implementasi E-Learning Berbasis Aplikasi Whatsapp Terhadap Keefektivan Dan Efisiensi Belajar Peserta Didik Dampak Wabah Covid-19 Ranah Sd/Mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classrom Action Research)*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, 93-196.
- Fauzih, F., Farmana, Y., & Amin, F. (2020). Optimalisasi pembelajaran “e-learning” melalui fitur Google Forms dan Add-On dalam meningkatkan efisiensi belajar mahasiswa. *Jurnal Mirai Management*, 5(3), 148-160.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Indrawati, Dini. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Baku Dan Tidak Baku Melalui Model Kooperatif Tipe Index Card Match Menggunakan Aplikasi Zoom Kelas Vi. *Journal of Academia Perspectives*, 2(2) , 115-120. <https://doi.org/10.30998/jap.v2i2.1026>
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Issue January).
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Rinaldo, F., & Purnamawati, H. (2020). Analisis Permasalahan Pembelajaran Ipa: Studi Kasus Di Smpn 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(1), 50.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249.
- Lestari, D. A. . (2022). Elaborasi Straegi Pembelajaran Index Card Match Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(1), 61–68. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i1.8>
- Machali, Imam. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*.
- Marno & Idris, M. (2017). *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar: Menciptakan Mengajar Keterampilan Mengajar yang Efektif & Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Patriah, S. (2022). Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Qur’an Hadist Siswa Kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(1), 1-17.
- 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>
- Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304.
- Susanti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan*

- Kemanusiaan*, 6(1), 22–36. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v6i1.813>
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65-78.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Uno, H. B. (2007). Teori motivasi & pengukurannya.
- Yana, V., Dani, M., & Purnomo, E. (2022). Menumbuhkan motivasi belajar perspektif Hadits Sunan Ibnu Majah. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(3), 369–378. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7620>
- Yatini, Y. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas XI MIPA I SMA Negeri I Tanjung Selor. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*.
- Yusuf, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Di Masa Covid-19.