

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI DI SD NEGERI
PANNARA KOTA MAKASSAR**

Alfita Alia¹, Nuryamin², Mappasiara³, Muhammad Amri⁴, Erwin Hafid⁵,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar^{1,2,3,4,5}

¹phitaaliah@gmail.com,

²nuryaminym@gmail.com, ³mappasiaratarbiyahuin@gmail.com,

⁴muhammadamri73@gmail.com, ⁵erwin.hafid@uin-alauddin.ac.id

ABSTRACT

This thesis discusses the influence of the index card match learning model on the learning motivation of sixth grade students at Pannara Public Elementary School, Makassar City. This study aims to: (1) describe the index card match learning model of sixth grade students at Pannara Public Elementary School, Makassar City; (2) describe the learning motivation of sixth grade students at Pannara Public Elementary School, Makassar City; and (3) analyze the influence of the index card match learning model on the learning motivation of sixth grade students at Pannara Public Elementary School, Makassar City. This type of research is quantitative research with an ex post facto approach. This research was conducted at Pannara Public Elementary School, Makassar City. The population of this study was 65 sixth grade students, and the sample was taken using a saturated sampling technique. Data were collected through a questionnaire. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis and simple regression analysis. The implications of this study indicate that the Index Card Match learning model can be used as an alternative learning strategy to increase students' learning motivation through an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Therefore, schools and educators are expected to support and implement innovative learning models to create a more effective and meaningful learning process.

Keywords: index card match learning model, learning motivation, students, quantitative research.

ABSTRAK

Skripsi ini membahas pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan model pembelajaran *index card match* kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar; (2) mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar; dan (3) menganalisis pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pannara Kota Makassar. Populasi penelitian ini adalah

peserta didik kelas VI yang berjumlah 65 peserta didik, dan sampel diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis regresi sederhana. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, sekolah dan pendidik diharapkan dapat mendukung serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: model pembelajaran *index card match*, motivasi belajar, peserta didik, penelitian kuantitatif.

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan kata lain, Pendidikan Nasional membantu peserta didik dalam mengembangkan kecerdasan juga karakternya.

Islam lebih jauh telah memberikan contoh dan gambaran

pendidikan yang baik. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan akhlak. Allah berfirman dalam QS Luqmān/31: 17-18, yang berbunyi:

(يٰبَنِيَّ اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَاصْبِرْ عَلٰى مَا اَصَابَكَ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْر ۙ
وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِى الْاَرْضِ مَرَحًا اِنَّ
اللّٰهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُوْرٍ ۝۱۸)

Terjemahnya:

Wahai anakku, tegakkanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan.

Janganlah memalingkan wajahmu dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi ini dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak

menyukai setiap orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.

Index Card Match merupakan model pembelajaran dengan teknis mencari pasangan kartu sesuai pertanyaan yang diberikan. Peserta didik saling bekerja sama untuk membantu menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Model ini salah satu model yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Model pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara mengingat kembali tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya atau sesudahnya dengan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* yakni mencari pasangan berdasarkan permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kemudian peserta didik mencari jawaban atau pertanyaan berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut.

Dengan cara seperti ini, peneliti menganalisis bahwa model ini akan sangat menyenangkan bagi peserta didik apalagi diterapkan pada suatu

materi pelajaran yang di dalamnya penuh dengan bacaan seperti sejarah, serta model ini dapat membangun motivasi belajar peserta didik.

Terlaksana dan suksesnya suatu kegiatan pembelajaran, pertama harus ada dorongan atau motivasi untuk melaksanakan kegiatan tersebut, karena motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Dengan kata lain, peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya untuk mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas atau ketertarikan peserta didik selama mengikuti pelajaran, misalnya aktif dalam mengajukan pertanyaan, antusias mengikuti pelajaran, rajin mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak adanya keterlambatan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, dan sebagainya.

Motivasi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu

motivasi internal (*internal motivation*) dan motivasi eksternal (*external motivation*). Motivasi internal muncul karena adanya faktor dari dalam, yaitu karena adanya kebutuhan, sedangkan motivasi eksternal muncul karena adanya faktor dari luar, terutama dari lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran faktor eksternal yang mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah kinerja guru dan kompetensi profesional guru.

Motivasi belajar anak dapat timbul karena faktor *intrinsik* berupa keinginan untuk berhasil, kebutuhan belajar, serta cita-cita masa depan. Sedangkan faktor *ekstrinsik* adalah adanya penghargaan dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga anak tidak hanya belajar namun juga menghargai dan menikmati belajarnya.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana model pembelajaran *index card match* kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar; (2)

Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar; dan (3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *index card match* kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar, mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar serta menganalisis pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian bersifat *ex post facto* dengan desain paradigma sederhana yang melibatkan satu variable bebas dan satu variable terikat. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pannara yang terletak di Jl. Antang Raya No.26, Antang, Kec. Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, dengan populasi sekaligus sampel (*sampling jenuh*) sebanyak 65 peserta didik.

Sumber data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui observasi dan pengumpulan data teknik angket (kuesioner) tertutup dengan skala Likert, serta data sekunder melalui Pada teknik dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas menggunakan rumus Product Moment Correlation dan uji reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach untuk menjamin keajekan alat ukur. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik statistik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan data penelitian.

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif Model Pembelajaran *Index Card Match*

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah Sampel	65
Skor Maksimum	48
Skor Minimum	14
Range (Jarak)	34
Rata-rata (<i>Mean</i>)	39,53
Variansi	32,09
Standar Deviasi	5,66

Berdasarkan data tabel terlihat bahwa skor maksimum untuk model pembelajaran *index card match* adalah 48, dan skor minimum yaitu 14 dengan nilai rata-rata 39,53 dan standar deviasi 5,66 dengan jumlah sampel 65 orang, diperoleh nilai variansi sebesar 32,09 dan range sebesar 34.

Berdasarkan data deskriptif diperoleh kategorisasi model pembelajaran *index card match* sebagai berikut:

Tabel 2 Kategorisasi Model Pembelajaran *Index Card Match*

N o.	Kate gori	Inter val	Freku ensi	Persen tase %
1.	Rend ah	$x < 34$	7	11%
2.	Seda ng	$34 \leq x < 45$	47	72%
3.	Tinggi	$x \geq 45$	11	17%
Jumlah			65	100%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat 7 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 11% , 47 responden pada kategori sedang

dengan persentase 72%, dan 11 responden pada kategori tinggi dengan persentase 17%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *index card match* peserta didik dominan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 72%.

**Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif
Motivasi Belajar**

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah Sampel	65
Skor Maksimum	47
Skor Minimum	13
Range (Jarak)	34
Rata-rata (<i>Mean</i>)	40,69
Variansi	24,51
Standar Deviasi	4,95

Pada tabel di atas menunjukkan Berdasarkan data tabel terlihat bahwa skor maksimum untuk motivasi belajar adalah 47, dan skor minimum yaitu 13 dengan nilai rata-rata 40,69 dan standar deviasi 4,95 dengan jumlah sampel 65 orang, diperoleh nilai variansi sebesar 24,51 dan range sebesar 34.

Berdasarkan data deskriptif diperoleh kategorisasi motivasi belajar

**Tabel 4 Kategorisasi Motivasi
Belajar**

N o.	Kate gori	Inter val	Freku ensi	Persen tase %
1.	Rend ah	$x < 36$	7	11%
2.	Seda ng	$36 \leq x < 46$	50	77%
3.	Tingg i	$x \geq 46$	8	12%
Jumlah			65	100%

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat 7 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 11% , 50 responden pada kategori sedang dengan persentase 77%, dan 8 responden pada kategori tinggi dengan persentase 12%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik dominan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 77%.

Uji Regresi Sederhana

Tabel 5 Uji Regresi Sederhana

<i>Unstanda rized Coefficients</i>		<i>T</i>		Keterang an
<i>Const ant</i>	16,204	8,053		Berpeng aruh

<i>Index</i>	.632
<i>Card</i>	
<i>Match</i>	
(X)	

Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil SPSS di atas, pada tabel koefisien pada kolom *constant* a adalah 16,204 dan pada kolom b adalah 632, sehingga persamaan regresinya: $\hat{Y} = a + bx$ atau $16,204 + 0,632x$. Dari hasil analisis didapatkan taraf nyata (α) dan nilai tabel sebesar $\alpha = 5\% = 0,05$ lalu dibagi dua hasilnya 0,025. Kemudian diperoleh hasil analisis $t_{hitung} = 8,053$ sedangkan $t_{tabel} = 1,998$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel} = 8,053 > 1,998$). Dengan demikian model pembelajaran *index card match* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

Tabel 6 Uji Signifikansi Persamaan Regresi

Model	F	Sig.	Keterangan
Regresi	64,855	0,001 ^b	Signifikan

- a. Predictors: (Constant), *Index Card Match*
- b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil SPSS di atas, diperoleh data baris *Regression* yaitu $F_{hitung} (b/a) = 64,855$ dan $p\text{-value/Sig.} = 0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima atau signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditentukan. Dengan demikian, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel X, dengan kata lain ada pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

Uji Korelasi

Tabel 7 Model Summary

Variabel	R	R Square	Keterangan
X-Y	0.712 ^a	0,507	Korelasi Kuat

a. *Dependent Variable: Index Card Match*

Berdasarkan output SPSS di atas, terlihat bahwa nilai koefisien/hubungan (R) yaitu sebesar

0,712 yang artinya hubungan antara variabel model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar tergolong dalam kategori korelasi kuat. Sementara itu, diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,507. Adapun nilai persentasenya adalah hasil perkalian dari *R Square* x 100% yaitu $0,507 \times 100\% = 50,7\%$ sedangkan sisanya 49,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diukur.

C. Pembahasan

Model *index Card Match* merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi tertarik untuk belajar, karena model *index card match* menerapkan cara belajar sambil bermain yang membuat peserta didik tidak jenuh, serta dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yayuk, 2023).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti mengenai model pembelajaran *index card match* dengan responden sebanyak 65 orang dengan

menggunakan instrumen angket skala likert maka diperoleh nilai maksimum sebesar 48 dan nilai minimum sebesar 14 dari analisis deskriptif.

Hal tersebut dapat dideskripsikan bahwa terdapat 7 orang responden berada pada kategorisasi rendah dengan persentase 11%, 47 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 72% dan 11 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 17%.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi (Novianti et al., 2020).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti mengenai motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar dengan responden sebanyak 65 peserta didik dengan menggunakan instrumen angket *skala likert* maka diperoleh nilai maksimum

sebesar 47 dan nilai minimum sebesar 13 dari analisis deskriptif.

Hal tersebut dapat dideskripsikan bahwa terdapat 7 orang responden berada pada kategorisasi rendah dengan persentase 11%, 50 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 77% dan 8 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 12%.

Setelah dilakukan analisis deskriptif tentang motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis statistik inferensial dengan uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS. Diperoleh persamaan regresinya $\hat{Y} = a + bx$ atau $16,204 + 0,632x$. Dari hasil analisis didapatkan taraf nyata (α) dan nilai tabel sebesar $\alpha = 5\% = 0,05$ lalu dibagi dua hasilnya 0,025. Kemudian diperoleh hasil analisis $t_{hitung} = 8,053$ sedangkan $t_{tabel} = 1,998$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel} = 8,053 > 1,998$). Dengan

demikian model pembelajaran *index card match* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

Berdasarkan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai (t) yang diperoleh dari hasil perhitungan (t_{hitung})= 8,053 lebih besar daripada nilai (t) yang diperoleh dari tabel distribusi (t_{tabel})= 1,998 dan juga $p\text{-value/Sig.} = 0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima atau signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa kontribusi pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar adalah sebesar 50,7% berada pada kategori korelasi kuat sedangkan sisanya sebesar 49,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari variabel yang diukur. Dengan demikian, regresi Y atas X adalah signifikan atau model pembelajaran *index card match* membawa pengaruh positif terhadap motivasi belajar

peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar.

Selanjutnya keputusan pengujian ini adalah menerima hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *index card match* kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar, berdasarkan hasil penelitian dengan 65 peserta didik sebagai sampel, terdapat 7 orang responden berada pada kategorisasi rendah dengan persentase 11%, 47 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 72% dan 11 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 17%.
2. Motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara

Kota Makassar, berdasarkan hasil penelitian terhadap 65 peserta didik sebagai sampel, terdapat 7 orang responden berada pada kategorisasi rendah dengan persentase 11%, 50 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 77% dan 8 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 12%.

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota Makassar, karena diperoleh nilai (t) yang diperoleh dari hasil perhitungan (t_{hitung}) = 8,053 lebih besar daripada nilai (t) yang diperoleh dari tabel distribusi (t_{tabel}) = 1,998 dan juga $p\text{-value/Sig.} = 0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima atau signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditentukan. Membuktikan bahwa kontribusi pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Pannara Kota

Makassar, yakni 50,7%
sedangkan sisanya sebesar
49,3% dipengaruhi oleh faktor
lain di luar dari variabel yang
diukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 5.
- Yayuk, Y. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match Kognitif Siswa Smp. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 3(2), 54.