



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 8496-8507

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Pada Muatan IPA Di kelas V Sekolah Dasar

Azazi Dwi Rizkiani^{1✉}, Ahmad Hariandi², Alirmansyah³

Universitas Jambi

Email: azazidwizkiani@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Muatan IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada Peserta Didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data observasi melalui lembar observasi keterampilan sosial peserta didik dan juga observasi guru yang menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada muatan IPA dengan menggunakan model *pembelajaran Index Card Match* (ICM) yang dapat dilihat pada tabel peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 48/1 Penerokan. Pada siklus I, keaktifan belajar peserta didik sebesar 58,88% dan pada siklus II sebesar 85,36%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada muatan IPA melalui model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar berhasil untuk di tingkatkan.

Kata Kunci: *IPA, Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran Index Card Match (ICM).*

Abstract

Increasing Student Learning Activeness in Science Content by Using the Index Card Match (ICM) Learning Model for Students. This research is classroom action research (PTK) which consists of two cycles, where the data taken is in the form of observation data through students' social skills observation sheets and also teacher observations using the Index Card Match (ICM) learning model. This research was carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of this research show an increase in students' learning activeness in science content using the Index Card Match (ICM) learning model which can be seen in the table of increasing learning activity of class V students at SDN 48/1 Penerokan. In cycle I, students' learning activeness was 58.88% and in cycle II it was 85.36%. Based on the results obtained, it can be concluded that students' learning activeness in science content through the Index Card Match (ICM) learning model in class V elementary school students has been successful in improving.

Keywords: *Science, Learning Activeness, Index Card Match (ICM) Learning Model.*

PENDAHULUAN

Keaktifan merupakan suatu hal yang krusial dalam setiap situasi belajar mengajar. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Effendi (dalam Mar'ah, 2023:26) keaktifan harus dapat diterapkan oleh peserta didik dalam setiap bentuk kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik didalam proses pembelajaran menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dan juga peserta didik, hal ini dapat menyebabkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif di mana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya secara maksimal.

Menurut Rusman (2016:67) Keaktifan belajar dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar merupakan kegiatan peserta didik selama ia mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Sardiman (dalam Zayyin, 2017:13) mengemukakan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Belajar adalah proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman (Baharudin, 2013:14). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Pembelajaran dengan hasil yang baik itu dilandaskan oleh aktivitas yang dilakukan siswa pada pembelajaran yang diajarkan, hal tersebut sangat penting untuk mengarahkan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Didalam pembelajaran siswa dituntut keaktifannya, aktif yang dimaksudkan yaitu siswa aktif mengemukakan gagasan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh sebab itu siswa

dianjurkan untuk aktif bertanya, mempertanyakan, karena belajar adalah suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya.

Seorang pendidik pasti akan lebih tahu bagaimana keaktifan belajar peserta didiknya didalam kelas. Peserta didik yang aktif di dalam pembelajaran pasti mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik dan akan mendapatkan hasil yang baik, sebaliknya siswa yang tidak aktif di dalam kelas pasti siswa tersebut tidak mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik, hanya sekedar mengikuti dan tidak ingin mengerti tentang pembelajaran yang diajarkan seorang pengajar.

Pentingnya keaktifan siswa itu telah ditegaskan pemerintah RI dalam Peraturan Pemerintah Nomor Peraturan Menteri Nomor 16 tahun 2022 Pasal 7 sebagaimana dijelaskan bahwasanya "cara untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas yang dapat mendorong peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran". Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik merupakan tugas penting yang memerlukan peran aktif dari seorang guru. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan siswa bukan hanya tanggung jawab mereka, melainkan juga menjadi tanggung jawab guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat menggugah partisipasi siswa.

Indikator yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 6 indikator keaktifan belajar yaitu; 1) *visual activity* dengan subindikator memperhatikan penjelasan guru; 2) *oral activity* dengan subindikator memiliki keberanian dalam bertanya dan memiliki keberanian dalam menjawab pertanyaan; 3) *writing activity* dengan subindikator menulis tugas dan mencatat materi pembelajaran; 4) *listening activity* dengan subindikator mendengarkan dengan aktif penjelasan guru ataupun teman; 5) *mental activity* dengan subindikator melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru dan berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; 6) *emotional activity* dengan subindikator bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kekurangan ini tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Perlu dobrakan baru dalam menyajikan pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara aktif, usaha untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar melibatkan beberapa faktor yang berpengaruh. Untuk mengatasi tantangan ini, salah satu solusi yang dapat diadopsi adalah mengembangkan model pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Hal ini melibatkan perubahan dalam pendekatan pengajaran untuk memotivasi peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif

selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM), *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu jenis metode pendukung dalam model pembelajaran kooperatif.

Menurut Suprijono (2014:120) mengatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) (mencari pasangan kartu) merupakan salah satu pendekatan yang mengasyikkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan ini melibatkan elemen permainan yang dapat memotivasi siswa secara aktif dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran semacam ini, proses belajar akan menjadi lebih menarik di dalam kelas, karena siswa akan aktif mencari pasangan kartu yang cocok sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Sementara menurut Sagita (2018:169) model *Index Card Match* (ICM) menuntut peserta didik untuk bekerja sama dengan rekan mereka. Setiap peserta didik diberikan satu kartu, entah itu berupa kartu pertanyaan atau kartu jawaban. Mereka kemudian bekerja sama mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka miliki.

Menurut Utami (2015:809) kegiatan atau aktivitas yang terdapat dalam model index card match tersebut dapat memunculkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan langkah-langkah pada model *Index Card Match* terdapat aktivitas yang melibatkan siswa untuk berpikir dalam berdiskusi, menyelesaikan lembar kerja siswa, mencocokkan isi pada kartu, mempresentasikan hasil mencocokkan kartu sehingga menumbuhkan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam membahas materi.

Berdasarkan penelitian Diyah Ayu Intan Sari (2015) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM)". Ditemukan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM), dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa berdasarkan observasi keaktifan siswa pada siklus I yaitu 68,71% meningkat pada siklus II yaitu 82,26% . Dari penelitian tersebut terlihat bahwasanya melalui model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif serta kemampuan siswa dalam pembelajaran sudah berkembang secara optimal.

Berangkat dari permasalahan dan solusi diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang dilakukan Di kelas Va SDN 48/1 Penerokan dengan judul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Pada Muatan IPA dikelas V Sekolah Dasar".

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC Taggart

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini adalah kata-kata atau deskripsi yang mampu memaparkan informasi mengenai hasil observasi mengenai penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik kelas Va. Data kuantitatif pada penelitian ini yaitu berupa angka-angka atau skor hasil untuk menunjukkan ketercapaian peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) ketika dalam proses pembelajaran dikelas tepatnya pada muatan pembelajaran IPA.

Lembar observasi keaktifan belajar peserta didik dihitung melalui tahapan berikut :

- a. Persentase Keaktifan Belajar Peserta Didik Untuk menghitung peningkatan keaktifan belajar peserta didik langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - Menentukan skala pada tiap indikator
 - Menjumlahkan skor dari masing-masing indikator

Menghitung persentase keaktifan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber: Aries dan Haryono 2012:95)

- b. Rata-Rata Kelas

Setelah mendapatkan jumlah poin per individu, kemudian dikonversikan kedalam rata-rata kelas dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Tingkat keaktifan belajar peserta didik yang diharapkan dalam pembelajaran adalah jika skor yang diperoleh berada pada kategori baik atau sangat baik. Dengan demikian peserta didik dikatakan aktif dalam belajar apabila telah memperoleh nilai ≥ 70 .

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 48/1 Penerokan yang terletak di KM 44 Desa Penerokan, Kecamatan Bajubang, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di kelas Va, waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini untuk menjawab pertanyaan bagaimana upaya guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada muatan IPA bagi siswa kelas V SDN 48/1 Penerokan. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi awal dan mengidentifikasi beberapa permasalahan

mendasar terkait tingkat keaktifan belajar para peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam observasi tersebut, terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam pengajaran, yang menyebabkan ketidakfokusan peserta didik terhadap materi pelajaran. Kondisi ini menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif.

Tampak bahwa ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit peserta didik yang berusaha untuk menjawab. Guru bahkan perlu mengulang pertanyaan dan mengarahkan pertanyaan kepada beberapa peserta didik secara spesifik. Meskipun demikian, masih ada beberapa peserta didik yang enggan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Situasi ini mencerminkan kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, ada beberapa peserta didik yang tidak mencatat materi penting yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal ini, terlihat bahwa ada kebutuhan untuk melakukan tindakan perbaikan yang bertujuan meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Dengan menciptakan variasi dalam metode pengajaran, mendorong partisipasi aktif melalui pertanyaan terbuka, mendorong kolaborasi dalam pengerjaan tugas, serta mengajak siswa untuk lebih proaktif dalam pencatatan materi, diharapkan situasi pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, mendukung, dan melibatkan semua peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan observasi praiklus untuk melihat keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang hadir saat observasi prasiklus yaitu sebanyak 19 peserta didik, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Hasil observasi prasiklus menunjukkan 14 orang peserta didik berada pada kategori E (sangat kurang), 1 orang peserta didik pada kategori D (kurang) dan 4 orang peserta didik berada pada kategori C (cukup). Hal tersebut menunjukkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu hanya sebesar 35,19% dan masih dalam kategori E (sangat kurang). Keadaan tersebut menunjukkan bahwa masih belum optimal keaktifan belajar peserta didik.

Hasil analisis pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 48/1 Penerokan. Hal ini didukung dengan data rata-rata persentase indikator keaktifan siswa yang meningkat tiap siklusnya sampai berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus II.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, Terdapat bukti yang menunjukkan

bahwa penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM) dalam pembelajaran IPA di kelas Va SD Negeri 48/1 Penerokan berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Model pembelajaran ICM merupakan pendekatan yang menarik dan berfokus pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran ICM, peserta didik secara aktif terlibat dalam pencocokan informasi yang ada pada kartu-kartu indeks. Pendekatan ini merangsang interaksi dan keterlibatan siswa, karena mereka harus berkolaborasi untuk mencari informasi yang sesuai. Berinteraksi dengan kartu-kartu indeks membuat peserta didik mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Selain itu, model pembelajaran ICM juga dapat merangsang semangat kompetitif yang sehat di antara siswa, karena mereka berusaha untuk memenangkan permainan atau mencapai hasil terbaik dalam pencocokan informasi. Ini dapat memberikan dorongan tambahan untuk keterlibatan dan partisipasi aktif.

Hal ini diperkuat dengan teori Utami (2015:809) yang menyatakan bahwasanya kegiatan atau aktivitas yang terdapat dalam model index card match tersebut dapat memunculkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan langkah-langkah pada model *Index Card Match* terdapat aktivitas yang melibatkan siswa untuk berpikir dalam berdiskusi, menyelesaikan lembar kerja siswa, mencocokkan isi pada kartu, mempresentasikan hasil mencocokkan kartu sehingga menumbuhkan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam membahas materi.

Menurut Siti Azharyah (2018:108) .Pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Adanya pembelajaran ini menjadikan siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui permainan ini siswa berusaha dengan bersungguh-sungguh untuk menemukan pasangan kartu. Hal ini memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar dapat memberikan hasil yang terbaik.

Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II ini jauh lebih baik dibandingkan siklus I. Guru mampu menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan lebih baik. Selain itu guru juga memberikan dorongan seperti memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif di dalam kelas. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik terlihat senang dan sangat bersemangat. Peserta didik yang pada siklus sebelumnya terlihat pasif juga sudah mulai aktif. Pada kegiatan akhir, siswa berpartisipasi aktif dengan cara menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan guru.

Pada siklus II, ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 58,88% menjadi 85,36%. Selain itu, keaktifan belajar peserta didik pada muatan IPA pada siklus II lebih meningkat dibandingkan pada siklus I. Hal ini dapat dilihat bahwa sebanyak 11 peserta didik yang mendapat predikat sangat baik, 7 siswa mendapat predikat baik, dan 1 orang mendapat predikat cukup dan tak ada peserta didik yang mendapat predikat kurang. Serta jumlah siswa yang sudah mencapai indikator ketuntasan keaktifan belajar meningkat dari 10,52% menjadi 94,7%. Segala kendala atau kelemahan yang mengakibatkan kegagalan pada siklus I berhasil diatasi pada siklus II.

Hal tersebut terlihat pada kemampuan peserta didik yang terus meningkat disetiap siklus, baik siklus I maupun siklus II dengan kategori nilai baik (B) dan sangat baik (A). Maka dari itu peneliti menganggap hasil dari siklus II ini telah berhasil serta dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dalam pelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama, guru menjelaskan aturan penggunaan kartu indeks, kemudian mengocok kartu hingga tercampur antara kartu soal dan jawaban. Selanjutnya, guru membagikan kartu indeks secara acak kepada peserta didik pada tahap kedua. Peserta didik kemudian diminta untuk mencari pasangan kartu indeks yang sesuai pada tahap ketiga. Pada tahap keempat, peserta didik diarahkan untuk duduk bersama sesuai dengan pasangan kartu yang mereka temukan. Langkah terakhir, peserta didik mempresentasikan hasil pencocokan kartu indeks tersebut. Selama kegiatan ini, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini terbukti dengan meningkatnya persentase keaktifan belajar peserta didik dari pra-tindakan hingga akhir siklus II.

Pada siklus I pertemuan pertama memperoleh 49,83% yang mengalami peningkatan 9,05% di siklus I pertemuan kedua dengan persentase 58,88%. Pada siklus II pertemuan pertama terjadi peningkatan 18,42% menjadi 77,30%, dimana siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan 8,06% dengan persentase 85,36%. Persentase yang diperoleh siklus II pertemuan kedua telah mencapai taraf keberhasilan yang ditentukan, yaitu 70%. Maka, disimpulkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan

keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2016. Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Pramademedia Group
- Anwar Hafid, Dkk., Konsep Dasar Ilmu Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013), H. 179.3
- Ahmad Rohani, Pengelolaan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), H. 2.
- Apriyanti, A., Mukminin, A., & Hidayat, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (Icm) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Ips Kelas V Sd Islam Al Falah Jambi: The Application Of Cooperative Learning Models Of Index Card Match (Icm) Type On The Learning Outcomes Of Grade In Social Science Materials In Class V Of Sd Islam Al Falah Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 122-133.
- Aries dan Haryono. (2012). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Malang. Aditya Medis Pubblishing.
- Aris Shoimin, (2014), 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, H. 98.
- Aunurrahman. (2013). Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin Dan Wahyuni. 2015. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta : Arruzz Media.
- Baruque, M. 2014. Learning Theory And Instructional Design Using Learning Objects. *Journal Of Educational Multimedia And Hypermedia*, 13(4): 343- 370.
- Budiningsih, Asri. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dayang, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 9(2), 136-144.
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2006. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Elu, M. E. J., Tupen, S. N., & Ningsih, N. (2021). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar. *Factor M*, 3(2), 139–148.
- Ghufron, M.N. Dan Risnawita, R. 2014. Gaya Belajar Kajian Teoritik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Given. K. Barbara. 2014. Brain-Based Teaching. Merancang Kegiatan Belajar Mengajar Yang Melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, Dan Reflektif. Kaifa. Bandung.
- Helmiati. 2016. Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- HF, S. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (Icm) Untuk Meningkatkan

- Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Ix Mts Negeri Gemolong. *Ijtimaiya: Journal Of Social Science Teaching*, 2(2).
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Ibda,Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *INTELEKTUALITA - Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni*
- Imas Kurniangsih, (2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, H. 55.
- Jufri, W. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta
- Kristin, F & Astuti W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Temas Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 157
- Laili, S. (2022). *Hubungan Antara Self Efficacy Dan Dukungan Guru Dengan Keterlibatan Belajar Pada Siswa Smp (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung)*.
- Maharani, O. D. Tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–12.
- Mar'ah, Q. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Word Square Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Vii Di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Di Desa Songon Pondok Joyo Kecamatan Semboro Kabupaten Jember Tahun 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Universitas Kiai Achmad Shiddiq Jember)*.
- Muhibbin, Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukaromah, D., Sugiyo, S., & Mulawarman, M. (2018). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran ditinjau dari Efikasi Diri dan Self Regulated Learning. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(2), 14-19.
- Ni'mah, T. (2013). Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1(4).
- Nurhadi. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik*. Program Magister Pasca Sarjana (Pps) Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sutan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.

Peraturan Pemerintah Nomor Peraturan Menteri Nomor 16 tahun 2022 Pasal 7

Sugiyono. 2017. Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).Bandung : Alfabeta, CV

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta