

Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Sarah Amalia^{a,1}, Hariki Fitrah^{b,2*}, Intan Zuhra^{c,3}

^aPendidikan Ekonomi, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh 24252, Indonesia

^bPendidikan Geografi, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh 24252, Indonesia

^cPendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh 24252, Indonesia

*Corresponding Author: harikifitrah@umuslim.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 27 Februari 2026 Direvisi: 15 Maret 2026 Disetujui: 28 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 <i>Kata Kunci:</i> Ekonomi Eksperimen Semu Hasil Belajar Index Card Match Indeks Harga	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, khususnya materi Indeks Harga, di kelas XI SMA Negeri 1 Juli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi exsperiment). Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas XI IPS 1 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah penerapan model pembelajaran Index Card Match. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 37,23, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,03. Berdasarkan perhitungan N-Gain, peningkatan hasil belajar siswa tergolong sedang dengan nilai rata-rata 0,68. Uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa penerapan model Index Card Match memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Index Card Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga di kelas XI SMA Negeri 1 Juli. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model pembelajaran ini untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.
ABSTRACT	
<i>Keywords:</i> Economics Index Card Match Learning Outcomes Price Index Quasi-Experimental	<i>This study aims to determine the effect of the Index Card Match learning model on students' learning outcomes in Economics, specifically on the topic of the Price Index, for grade XI students at SMA Negeri 1 Juli. This research employed a quantitative approach utilizing a quasi-experimental design. The research sample consisted of 32 students from class XI IPS 1, selected through a purposive sampling technique. The instruments used in this study were pretests and posttests to measure the students' learning outcomes. The results indicated a significant improvement between the students' pretest and posttest scores following the implementation of the Index Card Match learning model. The average pretest score was 37.23, which increased to an average posttest score of 81.03. Based on the N-Gain calculation, the improvement in students' learning outcomes was categorized as moderate, with an average score of 0.68. Hypothesis testing using the Paired Sample T-Test yielded a significance value of 0.000, indicating that the application of the Index Card Match model had a significant effect on improving students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the Index Card Match learning model is effective in enhancing students' learning outcomes on the topic of the Price Index in grade XI at SMA Negeri 1 Juli. This study recommends the use of this</i>

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Melalui pendidikan yang berkualitas, individu diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, adaptif, dan inovatif menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompleks. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas (Fadillah & Bowo, 2021). Proses pembelajaran yang efektif berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Assa et al., 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang sekolah menengah atas yang bertujuan membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi di masyarakat. Khususnya pada materi Indeks Harga, siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan memerlukan penalaran tingkat tinggi. Namun dalam praktiknya, masih banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di tingkat SMA. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa, terutama ketika materi yang dipelajari bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Anggraini et al. (2023) membuktikan bahwa strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan Marlina dan Hananto (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa seringkali disebabkan oleh minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Putri & Prasetyaningrum, 2023). Data awal yang diperoleh peneliti di SMA Negeri 1 Juli menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Indeks Harga, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran seringkali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, maupun mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sehingga kurang mendorong pengembangan keterampilan kognitif dan afektif yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21. Temuan Anggraini et al. (2023) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Marlina dan Hananto (2023) juga membuktikan bahwa penerapan peer teaching dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Implementasi Kurikulum Merdeka yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) semakin mengukuhkan pentingnya transformasi pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada pengembangan kompetensi. Pembelajaran berpusat pada siswa terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan capaian akademik siswa secara lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional (Lathifa et al., 2024). Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Index Card Match*, yakni bentuk pembelajaran kooperatif aktif yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban dan diminta mencari pasangan yang sesuai, sehingga kegiatan ini melibatkan aspek kognitif sekaligus melatih keterampilan sosial siswa (Anggraini et al., 2023). Strategi ini sejalan dengan konsep *active learning* yang dikemukakan oleh Silberman (1996), yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menerapkan materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Index Card Match* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui aktivitas yang bersifat permainan edukatif (*learning by doing*), siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi (Mediatati et al., 2024). Dari perspektif teori konstruktivisme Vygotskiï (1978), model ini mendukung pembelajaran melalui interaksi sosial dan *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana siswa belajar secara bermakna melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Penelitian yang dilakukan oleh Larasati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Kisman et al. (2024) yang membuktikan bahwa metode *Index Card Match* dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan. Sejalan dengan itu, Mustamiroh et al. (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Husna et al. (2023) juga membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif aktif seperti *Index Card Match* dapat dipandang relevan untuk mengoptimalkan keterlibatan, kemampuan berpikir, dan hasil belajar siswa melalui proses belajar yang kolaboratif.

Model pembelajaran *Index Card Match* juga terbukti efektif dalam berbagai konteks mata pelajaran. Sakti et al. (2024) menemukan peningkatan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar setelah penerapan model ini. Oktaviani et al. (2024) juga menemukan bahwa model *Index Card Match* secara aktif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Muzakkir et al. (2024) mengonfirmasi efektivitas model ini dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Selain meningkatkan hasil belajar, model *Index Card Match* juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam kurikulum ini, siswa diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi (Sugiyanto et al., 2025). Model *Index Card Match* mendukung pengembangan keterampilan tersebut karena dalam prosesnya siswa dituntut untuk aktif, bekerja sama, serta berinteraksi dengan teman-temannya (Raipartiwi, 2022). Dalam konteks pembelajaran kooperatif, Azlinda et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode *cooperative learning Gallery Walk* dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Mustamiroh et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Husna et al. (2023) yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama dan

interaksi antar peserta didik. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Ramadhan (2023) menegaskan bahwa implementasi kurikulum tidak hanya berkaitan dengan perangkat ajar, tetapi juga menuntut penyesuaian proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Ramadhan (2024) yang menyatakan bahwa sekolah perlu memiliki strategi dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, Allutfia dan Setyaningsih (2023) menunjukkan bahwa kesiapan guru menjadi aspek penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, terutama dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Meskipun penelitian mengenai efektivitas model *Index Card Match* telah dilakukan di berbagai konteks mata pelajaran seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn (Zahwa & Erwin, 2022), penelitian yang secara spesifik menganalisis pengaruh model ini terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi Indeks Harga di tingkat SMA, masih sangat terbatas. Inilah gap penelitian yang menjadi dasar dilaksanakannya studi ini. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada konteks penerapannya, yakni penerapan model *Index Card Match* pada materi Indeks Harga di jenjang SMA yang belum banyak dieksplorasi oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga di melalui pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efektif di tingkat SMA.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, di mana hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena memungkinkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2023). Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa perubahan hasil belajar siswa dapat diamati secara langsung melalui perbandingan nilai pretest dan posttest dalam satu kelompok eksperimen, sehingga memudahkan pengukuran efektivitas intervensi pembelajaran (Muzakkir et al., 2024). Arikunto (2021) menegaskan bahwa desain one group pretest-posttest cocok digunakan pada penelitian yang bertujuan mengetahui dampak suatu perlakuan terhadap variabel terikat dengan mengontrol kondisi awal subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Juli pada tahun ajaran 2025/ 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Juli. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas XI IPS 1 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Amin et al., 2023). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Indeks Harga. Penyusunan butir soal disesuaikan dengan ranah kognitif pembelajaran, terutama pada aspek memahami, menerapkan, dan menganalisis. Syam et al. (2023) menjelaskan bahwa ranah pendidikan berperan dalam memperkuat keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, Nurhalimah et al. (2024) menunjukkan pentingnya penyusunan materi dan latihan pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, indikator tes dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan tingkat pemahaman, penerapan, dan analisis siswa terhadap materi Indeks Harga. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan teknik korelasi product moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan formula Cronbach Alpha untuk memastikan keakuratan dan keterandalan data yang dikumpulkan (Istiqomah et al., 2025). Teknik pengumpulan data meliputi tes (pretest dan posttest), observasi sistematis, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai capaian belajar siswa.

Implementasi model *Index Card Match* dilaksanakan dalam beberapa tahapan sistematis: (1) persiapan kartu soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi Indeks Harga; (2) pembagian

kartu secara acak kepada seluruh siswa; (3) siswa secara mandiri mencari pasangan kartu yang sesuai; dan (4) setiap pasangan mempresentasikan hasil pencocokan di depan kelas untuk konfirmasi jawaban dan penguatan konsep. Seluruh proses dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Raipartiwi, 2022).

Analisis data penelitian melibatkan uji prasyarat statistik, yakni uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene sebelum pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Selain itu, dilakukan perhitungan Normalized Gain (N-Gain) berdasarkan formula Hake (1999) untuk mengukur efektivitas dan besaran peningkatan hasil belajar. Kategori N-Gain diklasifikasikan menjadi rendah ($g < 0,30$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan tinggi ($g \geq 0,70$). Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0 (Putri & Prasetyaningrum, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan data yang dikumpulkan, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Tabel 1 menyajikan gambaran umum hasil belajar siswa:

Tabel 1. Gambaran Umum Hasil Belajar Siswa

No.	Nilai	Pretest	Posttest	N-Gain
1.	Terendah	0	65	0,13
2.	Tertinggi	68	98	0,96
3.	Rata-rata	37,23	81,03	0,68
4.	Standar Deviasi	14,78	6,26	0,14
5.	Varians	218,32	39,17	0,02

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 37,23 meningkat menjadi 81,03 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

Untuk mengukur besaran peningkatan hasil belajar, digunakan perhitungan Normalized Gain (N-Gain). Nilai N-Gain sebesar 0,68 dikategorikan sebagai peningkatan sedang sesuai klasifikasi Hake. Tabel 2 menunjukkan distribusi kategori peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest siswa kelas XI SMA Negeri 1 Juli pada materi Indeks Harga adalah 37,23, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,03. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Index Card Match*.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kategori Peningkatan	Jumlah Siswa
Rendah	1
Sedang	17
Tinggi	14

Dari Tabel 2, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa, yaitu 17 siswa (kategori sedang) mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Index Card Match*. Selain itu, terdapat 14 siswa yang mengalami peningkatan tinggi, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah penerapan model Index Card Match. Sebelumnya, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Paired Sample T-Test

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-43.81	15.70	2.78	49.47	31	0.000

Berdasarkan hasil uji T-Test, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Index Card Match terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Index Card Match berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga di kelas XI SMA Negeri 1 Juli. Nilai rata-rata posttest (81,03) jauh lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest (37,23), dengan selisih peningkatan sebesar 43,80 poin. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Larasati et al. (2024) yang menemukan bahwa model Index Card Match secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 8 Pandeglang. Selain itu, penelitian Kisman et al. (2024) juga mengonfirmasi bahwa metode Index Card Match dalam kerangka cooperative learning mampu meningkatkan capaian akademik siswa secara nyata.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini dapat dijelaskan secara teoritis melalui beberapa perspektif. Pertama, dari perspektif teori belajar konstruktivisme Vygotskiï (1978), model Index Card Match memfasilitasi proses pembelajaran bermakna (meaningful learning) yang sesungguhnya, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan kartu soal, interaksi dengan teman sebaya, dan interaksi dengan konten materi pelajaran. Interaksi sosial yang intensif dalam proses pencocokan kartu menciptakan kondisi pembelajaran dalam Zone of Proximal Development (ZPD), di mana siswa yang lebih mampu membantu siswa lainnya untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Kedua, dari perspektif teori pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995), model ini mengaktifkan dinamika kelompok yang positif, mendorong saling ketergantungan yang produktif antar siswa, dan menghasilkan pencapaian akademik yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran individual.

Pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling membantu, yang secara bersamaan meningkatkan keterampilan sosial dan memperkuat pemahaman materi (Hasanah & Himami, 2021). Temuan ini sejalan dengan temuan Anggraini et al. (2023) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut memperkuat bahwa keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, Husna et al. (2023) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Mustamiroh et al. (2023) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran aktif dan kooperatif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Dari perspektif Kurikulum Merdeka, model pembelajaran Index Card Match merupakan implementasi konkret dari paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagaimana diamanatkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023). Kurikulum Merdeka mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang aman, nyaman, menyenangkan, dan bermakna bagi setiap siswa. Dalam proses pencocokan kartu, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, melainkan secara aktif mencari, memproses, dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Prinsip ini sejalan dengan konsep student-centered learning yang menjadi landasan Kurikulum Merdeka, di mana siswa berperan sebagai aktor aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Lathifa et al., 2024). Ramadhan (2023) menjelaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka menuntut penyesuaian pada aspek perangkat dan proses pembelajaran. Selanjutnya, Ramadhan (2024) menegaskan bahwa sekolah perlu menyusun strategi agar pelaksanaan Kurikulum Merdeka dapat berjalan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Allutfia dan Setyaningsih (2023) juga menunjukkan bahwa kesiapan guru menjadi faktor penting dalam menghadapi Kurikulum Merdeka, termasuk dalam memilih model pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik materi.

Nilai N-Gain sebesar 0,68 yang dikategorikan sebagai peningkatan sedang memiliki makna yang penting untuk diinterpretasikan secara kontekstual. Kategori sedang ini bukan berarti model kurang efektif, melainkan mengindikasikan adanya potensi pengembangan lebih lanjut. Ratansari et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan model Index Card Match yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah atau media digital dapat menghasilkan peningkatan yang lebih tinggi. Sejalan dengan itu, Haryadi et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran aktif dan inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan capaian belajar. Sari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Yulistian et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis YouTube dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, Natasya et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan e-modul berbasis pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kumara dan Dewangga (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran e-learning berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengembangan model Index Card Match dengan dukungan media digital agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif.

Terdapat satu siswa (3,13%) yang mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor individual seperti perbedaan kemampuan awal, motivasi intrinsik, dan tingkat keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Yulianti et al. (2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar individual memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga diperlukan pendekatan personal yang lebih intensif untuk siswa dengan gaya belajar dan karakteristik tertentu. Faktor efikasi diri (self-efficacy) akademik juga berperan penting dalam menentukan keterlibatan dan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian (Putri & Prasetyaningrum, 2023). Oleh karena itu, guru

perlu memberikan perhatian dan bimbingan tambahan bagi siswa yang menunjukkan peningkatan rendah agar seluruh siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Indeks Harga. Efektivitas model ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme ilmiah: (1) aktivitas pencocokan kartu mendorong proses retrieval practice yang terbukti meningkatkan retensi memori jangka panjang; (2) nuansa permainan dalam pembelajaran mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa; (3) interaksi sosial yang intens selama kegiatan mendorong elaborasi kognitif yang lebih mendalam; dan (4) konfirmasi jawaban di depan kelas memberikan umpan balik segera yang memperkuat pemahaman konsep (Anggraini et al., 2023). Hasil ini mendukung rekomendasi dari berbagai penelitian terdahulu bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan model kooperatif aktif, merupakan kebutuhan mendesak dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan IPS di tingkat SMA (Amin et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga di kelas XI SMA Negeri 1 Juli. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 37,23 (pretest) menjadi 81,03 (posttest), nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk kategori sedang, dan hasil uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang mengonfirmasi perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest siswa.

Model pembelajaran *Index Card Match* menunjukkan kecenderungan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga. karena: (1) mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran; (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas kecemasan; (3) memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa yang mendukung proses konstruksi pengetahuan; (4) sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang ditekankan oleh Vygotskiï (1978); serta (5) mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan student-centered learning dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Indeks Harga di kelas XI SMA Negeri 1 Juli. Nilai rata-rata posttest (81,03) meningkat secara signifikan dibandingkan nilai rata-rata pretest (37,23), dengan nilai N-Gain sebesar 0,68 (kategori sedang). Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Index Card Match* terbukti efektif karena mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi interaksi sosial yang mendukung pemahaman materi. Berdasarkan temuan ini, penelitian merekomendasikan agar guru IPS/ Ekonomi di SMA menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* sebagai alternatif inovatif, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti Indeks Harga. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi model *Index Card Match* dengan media pembelajaran digital guna memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

5. Daftar Pustaka

- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. (2023). Analisis kesiapan guru dalam menghadapi Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS kelas IV. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/whw41w62>
- Anggraini, E. A., Maulia, S. T., & Salam, M. (2023). Pengaruh strategi pembelajaran aktif critical incident (pengalaman penting) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 3 Kota Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1557–1571. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2120>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Ed. Rev). Rineka Cipta.
- Assa, F., Masinambow, D. A., Supit, D., Lumapow, H. R., & Jacobus, S. (2023). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 17–22. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6167>
- Azlinda, N., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Implementation of cooperative learning method Gallery Walk in improving students' science learning outcomes in Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia guidelines. *Academy of Education Journal*, 14(2), 811–820. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1921>
- Fadillah, N., & Bowo, A. N. A. (2021). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi masa depan bangsa. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v1i1.1596>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Haryadi, R., Antarnusa, G., & Apriliyanti, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terintegrasi ayat-ayat Al-Quran terhadap hasil belajar fisika dan sikap spiritual siswa Ponpes Modern As-Sa'adah pada materi gerak melingkar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1001–1013. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2342>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Husna, F. L., Salam, M., & Hakim, M. L. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Kota Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 446–456. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1714>
- Istiqomah, L., Riyadi, A. A., & Mustamir, A. K. (2025). Kontribusi penilaian autentik pada mata pelajaran tematik motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Khunuzun Naja Purwoasri. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 4692–4698. <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jpp/article/view/502>
- Kemendikbudristek. (2023). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2023 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*.

- Kisman, Nur, R., Ammade, S., Latifa, A., & Larekeng, S. H. (2024). Cooperative learning: Index Card Match method in increasing students' English learning outcome. *JLE: Journal of Literate of English Education Study Program*, 5(1), 106–115. <https://doi.org/10.47435/jle.v5i1.3058>
- Kumara, F. R., & Dewangga, M. T. S. (2024). Peranan penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 288–292. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2164>
- Larasati, L., Kuntari, S., & Widiensyah, S. (2024).). Pengaruh model pembelajaran Index Card Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 8 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32873–32880. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18492>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Marlina, R., & Hananto, H. (2023). Pengaruh penerapan peer teaching terhadap tingkat keterlibatan (student engagement), motivasi, dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Global Prestasi pada materi trigonometri. *Academy of Education Journal*, 14(2), 873–889. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1938>
- Mediatati, N., Jati, D. H. P., & Situmorang, J. S. M. (2024). Metode Index Card Match untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 540–546. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.84331>
- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Muzakkir, A. M., Saleh, S. F., & Ma'Rup. (2024). Pengaruh metode Index Card Match terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 202 Inpres Pattalassang. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(4), 230–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrep.v1i4.2152>
- Natasya, A., Supiani, T., & Hidayah, N. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan e-modul tata rias geriatri berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1284–1299. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2429>
- Nurhalimah, I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan aplikasi Android dalam pembelajaran menulis cerita di sekolah dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 102–120. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2135>
- Oktaviani, L., Marzuki, & Aulia, U. Y. (2024). Active learning models type Index Card Match: Improve the learning outcomes students in the Pancasila Education. *Mimbar Ilmu*, 29(2), 228–238. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i2.73644>
- Putri, H. A. K., & Prasetyaningrum, S. (2023). Dampak efikasi diri akademik terhadap keterlibatan siswa pada remaja. *Cognicia*, 11(2), 99–105. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v11i2.28486>

- Raipartiwi, N. K. (2022). Penerapan metode Index Card Match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 589–598. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6203533>
- Ramadhan, I. (2023). Dinamika implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah pada aspek perangkat dan proses pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 14(2), 622–634. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1835>
- Ramadhan, I. (2024). Strategi sekolah menengah pertama dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Academy of Education Journal*, 15(1), 250–257. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2162>
- Ratansari, K., Zaeni, A., Mar'atus Sholihah, Dasuki, M., & Nurhidayati, T. (2024). The effect of using the Index Card Match learning model on student learning outcome in mathematic subject in elementary school. *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)*, 3(1). <https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/225>
- Sakti, M. B., Mailani, E., Simbolon, N., Ambarita, D. F. P., & Sembiring, M. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 101885 Kiri Hilir T.A 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44706–44715. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21181>
- Sari, N., Irwan, I., & Candra, A. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 606–615. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1815>
- Silberman, M. L. (1996). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd Ed.). Allyn and Bacon.
- Sugiyanto, Lisnawati, A., Bagavadgitha, A., Shopatunnisa, N., & Nita Rahmawati, T. (2025). Transformasi peran pendidik di era digital. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 5(2), 57–63. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/AoSSaGCJ/article/view/3238/3002>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Syam, C., Olendo, Y. O., Putra, Z. A. W., & Dewantara, J. A. (2023). Relevansi nilai-nilai Pancasila terhadap ranah pendidikan sebagai penguat keterampilan di abad 21. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1275–1284. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2034>
- Vygotskii, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, S. Stein, & A. Sekula, Eds.). Harvard University Press.
- Yulianti, Y., Ahmad, R. S., & Torro, S. (2023). Pengaruh pretest dan posttest terhadap motivasi belajar sosiologi pada siswa kelas XI IPS di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 236–245. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>
- Yulistian, Y., Bahrudin, F. A., & Lestari, R. Y. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Academy of Education Journal*, 14(2), 289–304. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1654>



Zahwa, N. R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7503–7509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>