



Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Akhlak Terpuji Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match*

Marliah^{1*}

¹ Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana, Negara, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 16, 2021

Revised December 25, 2021

Accepted January 20, 2022

Available online February 25, 2022

Kata Kunci:

Index Card Match, Aktivitas, Hasil Belajar

Keywords:

Index Card Match, Activity, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Peserta didik yang aktif, kreatif, dan mampu mengembangkan potensi dirinya masih belum banyak. Hal ini akan memengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akidah akhlak pada materi akhlak terpuji kelas XI SMA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif dan deskriptif komunikatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 11,21% dari pra siklus ke siklus I dan 11,52% dari siklus I ke siklus II. Penerapan model pembelajaran Index Card Match juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan sebesar 21,21% dari pra siklus ke siklus I dan 12,12% dari siklus I ke siklus II dengan kategori tinggi. Model Pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Diharapkan temuan ini dapat disosialisasikan pada teman sejawat dalam satu rumpun bidang studi, teman satu madrasah, atau dalam MGMP Akidah Akhlak.

ABSTRACT

There are still not many students who are active, creative and able to develop their potential. This will affect student learning outcomes. This study aims to improve learning activities and learning outcomes of moral aqidah on commendable morals material for class XI SMA. This research is classroom action research (Action Research) which was carried out in two cycles. The data collection process in this study used test, observation, and documentation techniques. Data analysis was carried out using comparative descriptive and communicative descriptive techniques. The results showed that the application of the Card match index learning model could increase students' learning activities on the Praiseworthy Morals material by 11.21% from pre-cycle to cycle I and 11.52% from cycle I to cycle II. The application of the index card match learning model can also improve learning outcomes on commendable morals, increasing by 21.21 from pre-cycle to cycle I and 12.12% from cycle I to cycle II with a high category. The Index Card Match learning model is one for students to increase students' activities and learning outcomes in the teaching of morals, especially the material for commendable morals, how to dress. It is hoped that this finding can be disseminated to colleagues in the same field of study, madrasa friends or in the MGMP akidah morality.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hanik, 2020; Tegeh & Sudatha, 2019). Pendidikan yang dimaksud dapat terjadi bila terdapat proses pembelajaran yaitu kegiatan yang bernilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan

sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Annisa & Marlina, 2019). Guru harus mengetahui apa yang diinginkan oleh peserta didik agar proses pembelajaran berjalan kondusif, efektif, dan menyenangkan, (Rufaidah, 2019; Susanto et al., 2013). Guru harus berusaha mencari dan merancang kegiatan pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat dipahami secara tuntas (Bay, 2019; Hafa et al., 2017; Rosidha, 2020). Pendidikan memiliki peranan penting bagi manusia dalam menghadapi perkembangan dan pembangunan Bangsa dan Negara (Karunasree & Francis, 2020; Ögren et al., 2017). Pendidikan diperlukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, mewujudkan diri sesuai dengan tahapan tugas perkembangan secara optimal sehingga mencapai taraf kedewasaan tertentu, serta memiliki kemampuan dalam keilmuan dan ketaqwaan (Mengesha, 2015).

Namun, pada kenyataannya di lapangan untuk mendapatkan peserta didik yang aktif, kreatif, dan mampu mengembangkan potensi dirinya masih belum banyak (Mentari & Rosalina, 2018; Yanni, 2018). Pelaksanakan pembelajaran yang demikian bukanlah suatu hal yang mudah. Artinya masih banyak dijumpai peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi, tidak mau bertanya, kurang respon pada saat diberi pertanyaan. Kondisi seperti ini tentunya dapat memengaruhi proses pembelajaran di kelas sehingga suasana kelas menjadi membosankan. Keadaan ini tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap lemahnya pemahaman konsep sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Pengamatan awal yang dilakukan guru menunjukkan bahwa kelas XI IPS.4 MAN 1 Jembrana merupakan kelas yang tergolong rendah pencapaian hasil belajarnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan harian semester Ganjil tahun pelajaran 2019/2020 masih banyak yang memperoleh nilai hasil belajar di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran. Melalui model pembelajaran yang digunakan diharapkan akan terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, lebih komunikatif, dan lebih apresiatif (Arief Kresna dan Juni Ahyar, 2020; Diah Purwati et al., 2019). Hal ini dapat menunjang keaktifan siswa, bukan saja aktif secara fisik, melainkan juga psikisnya. Dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match diharapkan terjadi interaksi peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar (Asnimar, 2017; Sari & Agustini, 2019; F Wulandari & Rakhmawati, 2019). Model Index Card Match adalah cara menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas (Annisa & Marlina, 2019; F Wulandari & Rakhmawati, 2019). Dengan menggunakan model pembelajaran ini, interaksi yang dilakukan guru dengan peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kekompakan dalam bekerja, saling menghargai, tercipta kegembiraan, membentuk dinamika dan kerjasama yang baik (Asnimar, 2017; Fitri Wulandari & Rakhmawati, 2019).

Model pembelajaran Index Card Match merupakan model pembelajaran yang menggunakan metode pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Annisa & Marlina, 2019; Sari & Agustini, 2019). Dalam metode ini peserta didik harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus responsif, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Peserta didik juga masih sering meninggalkan tempat duduk mereka bergerak leluasa dan berfikir keras (Fatmawati & Harmanto, 2019; F Wulandari & Rakhmawati, 2019). Dengan demikian metode ini membuat peserta didik terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik dapat meningkat. Model pembelajaran index card match dapat melatih pola pikir siswa karena dengan metode pemecahan masalah ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap peserta didik pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh peserta didik bersama pasangannya dan peserta didik lainnya (Harefa et al., 2021; Sari & Agustini, 2019). Dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka peserta didik akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas peserta didik dalam belajar peserta didik dalam kegiatan belajar.

Beberapa temuan menyatakan metode pembelajaran Index Card Match merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Model pembelajaran Index Card Match peserta didik saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk belajar melalui kegiatan kerjas ama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Upaya Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Akhlak Terpuji melalui model Pembelajaran Index Card Match Kelas XI IPS.4 di MAN 1

Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020” Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki pendekatan pembelajaran khususnya pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS 4 agar lebih bermakna bagi kehidupannya.

2. METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana yang berlokasi di Jalan Ngurah Rai 103 Negara Kab. Jembrana. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2019/2020 pada September sampai dengan November 2019. Penentuan waktu mengacu pada kalender akademik madrasah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 4 MAN 1 Jembrana tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 33 yang terdiri atas 20 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki laki. Dipilihnya kelas ini sebagai upaya perbaikan karena berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki kemampuan yang rata-rata pada kategori rendah. Hal ini dicerminkan dari hasil pre tes. Di samping itu motivasi yang dimiliki kelas XI IPS 4 ini masih dalam kategori rendah. Sedangkan sebagai obyek penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengukuran tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Pengukuran tes hasil belajar ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan melihat nilai yang di peroleh oleh peserta didik melalui tes. Selain itu juga sebagai salah satu rangkaian kegiatan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi Index Card Match. Tes dilakukan pada setiap akhir pembelajaran pada materi Akidah Akhlak melalui model pembelajaran Index Card Match. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi, digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data nilai (hasil belajar peserta didik) sebelum diterapkan model pembelajaran Index Card Match serta catatan lapangan dan hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik.

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus dianalisa secara diskriptif komparatif dan diskriptif komunikatif. Hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian pada KD 2.4 dianalisis dengan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antara siklus maupun dengan indikator kerja. Hasil observasi dianalisis dengan analisis diskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang ada selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kuantitatif hasil belajar berupa besarnya skor ujian yang diperoleh peserta didik dan selanjutnya dibandingkan dengan batas minimal lulus (kriteria ketuntasan minimal) mata pelajaran Akidah Akhlak MAN 1 Jembrana yaitu sebesar 75. Metode ini dikatakan berhasil apabila peserta didik telah memperoleh skor 75 (tuntas) minimal mencapai 75% secara individual, sedangkan secara klasikal jika telah mencapai rata-rata sebesar 80 %. Indikator kualitatif aktivitas belajar meliputi: peserta didik mampu menjalankan tugas dari guru (dapat mencari pasangan dari kartu yang dimiliki); tepat waktu dalam mengerjakan tugas dari guru (menemukan pasangannya tepat waktu); kerja sama dalam kelompok memilih posisi urutan penggalan kata sehingga membentuk satu rangkaian ayat dengan benar; kemampuan dalam menjawab pertanyaan dari guru secara lisan. Hasil observasi aktivitas peserta didik dengan 4 aspek tersebut dikatakan berhasil jika memperoleh skor/nilai dengan katagori tinggi apabila belum memenuhi kriteria tersebut maka dilakukan pada siklus berikutnya. Pedoman konversi untuk mengukur tingkat keberhasilan aktivitas belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skor Aktivitas Belajar Siswa

Rentang Skor	Rentang Nilai	Kategori
17 – 20	81-100	Sangat Tinggi
13-16	61 -80	Tinggi
9 -12	41 – 60	Sedang
5 – 8	21 – 40	Rendah
1 – 4	5 -20	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data pada hasil ulangan harian mata pelajaran Akidah Akhlak pada kelas XI IPS 4 sebelum diterapkan Model Indek Card Match, nilai hasil belajar siswa hanya mencapai nilai rata-rata 69,39 masih relatif rendah jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Akidah Akhlak

yaitu 75. Dilihat dari hasil persentase ketuntasan hanya 51,52 % menunjukkan tingkat ketuntasan yang relatif rendah jika dibandingkan dengan kriteria ideal minimal 75 %. Hasil observasi aktivitas belajar sebelum dilaksanakan Model Pembeajaran Indek Card Match dengan kriteria; mampu menjalankan tugas dari guru, tepat waktu dalam menjalankan tugas, kerjasama dalam kelompok, dan menjawab pertanyaan dari guru menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktivitas siswa 49,29 tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar dan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran karena beberapa faktor di antaranya adalah metode yang digunakan selama ini hanyalah metode ceramah, tanya jawab, dan menghafal secara konvensional, mengakibatkan peserta didik jenuh dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada sesi review materi, guru menyuruh peserta didik untuk menghafal secara individu dihadapannya memerlukan waktu yang lama. Bagi peserta didik yang memiliki daya ingat rendah, cenderung tidak memiliki keinginan untuk menghafal sehingga mereka tidak menyetorkan hafalannya. Untuk itu perlu ada inovasi dalam metode pembelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match.

Data hasil tes individu pada siklus I pertemuan ke 1 dan 2 diperoleh rata-rata tingkat ketuntasan belajar sebesar 72,73 %. Jika dibandingkan dengan tingkat ketuntasan sebelum dilaksanakan Model Indek Card Match yakni 51,52 %, terdapat peningkatan 21,21 %. Namun, jika dibandingkan dengan target batas ketuntasan minimal 75 %, pada penerapan metode ini belum tercapai. Rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 81,77, menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara klasikal telah terlampaui, akan tetapi jika dilihat dari data individual diketahui bahwa ada kesenjangan nilai antara peserta didik yang tergolong memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I yang meliputi aspek: 1) mencari pasangan dari kartu yang dimiliki; 2) menemukan pasangannya tepat waktu; 3) memilih posisi urutan penggalan kata sehingga membentuk satu rangkaian ayat, dan 4) menjawab pertanyaan, memperoleh rata-rata sebesar 60,30. Bila dikonversikan dengan pedoman pengeskoran, tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran secara global tergolong kategori sedang, Jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diterapkannya Model Indek Card Match, jumlah rata-rata skor/nilai yang diperoleh 49,09 dengan kategori rendah maka terlihat adanya peningkatan sebesar 11,21 poin, walaupun belum mencapai kategori tinggi.

Data hasil tes individu pada siklus II diperoleh rata-rata tingkat ketuntasan belajar sebesar 84,85 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah melampaui target minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini. Jika dibandingkan dengan siklus pertama yakni 72,73 % terdapat peningkatan 12,12 %. Rata-rata skor kelas yang diperoleh pada siklus II adalah 85,82. Hal tersebut menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) klasikal telah terlampaui dan terdapat peningkatan sebesar 4,05 dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 81,77. Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus II diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 71,82 bila dikonversikan dengan pedoman penskoran, maka tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran secara global tergolong tinggi. Jika dibandingkan dengan kondisi pada siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh 60,30 terdapat peningkatan sebesar 11,52 poin. Peningkatan aktivitas belajar secara maksimal dapat dilihat secara detail pada aktivitas menemukan pasangan tepat waktu. Pada siklus II hanya 7 siswa yang tidak dapat menemukan pasangannya tepat waktu dan pada sesi tanya jawab hanya 4 orang yang pasif tidak mau menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil dan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II dapat dipresentasikan pada Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Data Ketuntasan Belajar dan Nilai Rata-Rata pada Pra Siklus, Siklus I dan II

NO	Keterangan	Prosentase		Nilai Rata-Rata Kelas
		Ketuntasan	Ketidaktuntasan	
1	Pra siklus	51,52	48,48	69,39
2	Siklus I	72,73	27,27	81,77
3	Siklus II	84,85	15,15	85,82

Tabel 3. Data Nilai Rata-Rata Aktivitas Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan II

Keterangan	Rata-Rata	Kategori
Pra Siklus	49,29	Rendah
Siklus I	60,30	Sedang
Siklus II	71,82	Tinggi

Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 21,21 % dari pra Siklus ke siklus I, dan 12,12 % dari siklus I ke siklus II. Peningkatan rata-rata kelas sebesar

12,38 poin dari pra siklus ke siklus I, dan 4,05 poin dari siklus I ke siklus II. Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar sebesar 11,21 poin dari pra Siklus ke siklus I, dan 11,52 poin dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Dari data-data hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model Indeks Card Match untuk meningkatkan hasil dan aktifitas belajar peserta didik pada pembelajaran menterjemah ayat-ayat al Qur'an tentang Al a'raf 26 - 31-32 dan Al Ahzab 59 dikatakan berhasil. Keberhasilan metode ini karena peserta didik merasa senang dan tidak tertekan dalam mengingat dan menghafal materi yang diajarkan. Semua peserta didik terdorong untuk aktif mengikuti proses pembelajaran karena mereka harus terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran Index Card Match merupakan model pembelajaran yang menggunakan metode pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dalam metode ini peserta didik harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus responsif, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Peserta didik juga masih sering meninggalkan tempat duduk mereka bergerak leluasa dan berfikir keras. Dengan demikian metode ini membuat peserta Didik terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik dapat meningkat. Model pembelajaran Index Card Match dapat melatih pola pikir siswa karena dengan metode pemecahan masalah ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap peserta didik pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh peserta didik bersama pasangannya dan peserta didik lainnya (Fadila et al., 2020; F Wulandari & Rakhmawati, 2019). Dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka peserta didik akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas peserta didik dalam belajar peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran Index Card Match merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan (Rambe, 2018; Sari & Agustini, 2019). Peserta didik saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain (Annisa & Marlina, 2019; Harefa et al., 2021). Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif Index Card Match terjadi beberapa perubahan sikap siswa yaitu kehadiran siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan semakin berkurangnya siswa yang tidak hadir pada saat proses pembelajaran matematika, peran serta siswa untuk menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran semakin meningkat, ini ditandai dengan adanya kemampuan siswa untuk menemukan sendiri jawaban soal-soal yang diberikan oleh guru. Serta semakin aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang bertanya dan menjawab soal-soal latihan dan adanya siswa yang lain yang bisa membimbing teman yang lain.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match lebih baik dari aktivitas dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (Annisa & Marlina, 2019). Model pembelajaran index card match efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar (Harefa et al., 2021; Rambe, 2018; Sari & Agustini, 2019). Pembahasan tersebut menunjukkan model pembelajaran Index Card Match lebih baik dari aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Karena pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Index Card Match siswa dapat bekerja sama dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya serta siswa akan lebih semangat mengikuti pelajaran. Implikasi model pembelajaran Index Card Match dapat digunakan guru pada proses pembelajaran yang lainnya.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada materi Akhlak Terpuji. Penerapan model pembelajaran Index Card Match juga dapat meningkatkan hasil belajar pada materi akhlak terpuji. Model pembelajaran Index Card Match merupakan salah satu model pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak khususnya materi Akhlak Terpuji Cara Berpakaian. Diharapkan

temuan ini dapat disosialisasikan pada teman sejawat dalam satu rumpun bidang studi, teman satu madrasah atau dalam MGMP akidah akhlak.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, F., & Marlina. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047 – 1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>.
- Arief Kresna dan Juni Ahyar. (2020). Pengaruh Physical Distancing dan Social Distancing terhadap Kesehatan dalam Pendekatan Linguistik. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4), 14–18. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cn> <http://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>.
- Asnimar. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(2), 208 – 216. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4590>.
- Bay, R. R. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Pembelajaran Saintifik dengan Menggunakan Media Gambar Foto di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Boameze. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 083–092. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1466>.
- Diah Purwati, N. L. P., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Numbered Head Together Berbantuan Gambar terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 282. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19275>.
- Fadila, S. J., Hendra, H., & Siska, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Index Card Match pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan Kabupaten Pesisir Selatan. *IV(3)*, 1–11. <http://repo.bunghatta.ac.id/id/eprint/187>.
- Fatmawati, F., & Harmanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113–118. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i2>.
- Hafa, M. F., Suwignyo, H., & Mudiono, A. (2017). Penerapan Model Inkuiri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(12). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10315>.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7417>.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Gee, E., Ndruru, K., Ndruru, M., Telaumbanua, T., & Ndraha, L. D. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Index Card Match di SMP Negeri 3 Maniamolo. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.914>.
- Karunasree, K., & Francis, S. (2020). Developing Writing Skills of ESL Learners Using Task Based Language Teaching. *Journal of Critical Reviews*, 7(6), 6–8. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.06.02>.
- Mengesha, A. H. (2015). Impact of Leadership Approaches on Employee Motivation: An Empirical Investigation in Haramaya University. *AshEse Journal of Business Management*, 1(3), 28–038.
- Mentari, T. A. S., & Rosalina, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Rias Wajah Karakter Foto/TV/Film Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Tata Rias dan Kecantikan FPP UNP. *Journal of Education Scienties*, 2(2), 194–199. <http://lppm.ojs.unespadang.ac.id/index.php/UJES>.
- Ögren, M., Nyström, M., & Jarodzka, H. (2017). There's More to the Multimedia Effect than Meets the Eye: is Seeing Pictures Believing? *Instructional Science*, 45(2), 263–287. <https://doi.org/10.1007/s11251-016-9397-6>.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 25(1), 93–124. <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946>.
- Rufaidah, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) dengan Media LKPD pada Materi Relasi dan Fungsi Siswa Kelas VIII-B Mts Al-Ma'arif Bocek Karangploso Tahun Pelajaran 2017/2018. *JPM: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 4(2), 95. <https://doi.org/10.33474/jpm.v4i2.2621>.
- Sari, M. I., & Agustini, F. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 41–45. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17283>.
- Susanto, Dewi, N. R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/usej.v2i1.1829>.
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wulandari, F., & Rakhmawati, R. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Relasional Matematis: Dampak Strategi Pembelajaran Index Card Match. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 203–209. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4291>.
- Wulandari, Fitri, & Rakhmawati, R. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Relasional Matematis: Dampak Strategi Pembelajaran Index Card Match. *Desimal*, 2(3), 203 – 209. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4291>.
- Yanni, M. H. (2018). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran TAPPS Berbasis Pendekatan (STEM). *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 1(2), 117–125. <https://doi.org/10.31539/judika.v1i2.373>.