



Volume 4 Nomor 1 Januari-Juni 2025  
Web: [jurnal.mgmp-paikepri.org/albahru](http://jurnal.mgmp-paikepri.org/albahru)  
ISSN (E): 2961-7715

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Index Card Match pada Materi Mencari Ilmu

Rafizah

SMPN 3 Bintan, Kabupaten Bintan, Indonesia

[rafizahedi5@gmail.com](mailto:rafizahedi5@gmail.com)

### *Abstract*

*This study aims to improve students' learning outcomes in the material Seeking Knowledge through the application of the Index Card Match method. This method was chosen because it can create an active, enjoyable learning atmosphere and encourage direct student involvement. This study uses a classroom action approach (CAR) which is implemented in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were students of class VIII C of SMPN 3 Bintan in semester I. The instruments used included observation sheets, learning outcome tests, and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes from pre-action to cycle II. These findings indicate that the Index Card Match method is effective in improving students' understanding of the material Seeking Knowledge. Therefore, this strategy can be used as an alternative innovative learning to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning outcomes; Index Card Match; Seeking knowledge; Active learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mencari Ilmu melalui penerapan metode Index Card Match. Metode ini dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif,

menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMPN 3 Bintan pada semester I. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan hingga siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa metode Index Card Match efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Mencari Ilmu. Oleh karena itu, strategi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar; Index Card Match; Mencari ilmu, Pembelajaran aktif

## **A. Pendahuluan**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh pada tuntutan dunia pendidikan. Dinamisasi jaman yang senantiasa melaju dengan cepat menuntut dunia pendidikan untuk selalu melakukan perubahan dalam mengatasi masalah-masalah pendidikan. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses belajar mengajar diselenggarakan secara interaktif dalam proses belajar mengajar (Salsabila, Unik Hanifah&Agustian 20213), artinya adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar disatu pihak, dengan siswa, sebagai subjek belajar yang sedang melaksanakan kegiatan belajar dipihak lain.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan intelektual peserta didik. Salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan adalah meningkatnya hasil belajar siswa, yang mencerminkan pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diajarkan. Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan tantangan dalam menjaga motivasi dan keterlibatan siswa, terutama saat menghadapi materi yang bersifat teoritis seperti Mencari Ilmu dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (Hendriyani 2018)

Pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang kerap dianggap teoritis dan membosankan. Salah satu materi yang sering dihadapi siswa dengan pemahaman yang kurang maksimal adalah topik Mencari Ilmu. Padahal, materi ini sangat fundamental karena menanamkan nilai pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran seringkali berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Index Card Match*, yaitu teknik pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pencocokan kartu soal

dan jawaban (Sahabuddin, Erma Suryani., Amran, Muhammad., Sari 2024). Metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Mencari Ilmu. Diharapkan, melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami isi materi secara kognitif, tetapi juga terinspirasi untuk menerapkan nilai-nilai pentingnya ilmu dalam kehidupan nyata. Penelitian ini menjadi relevan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik.

## **B. Pembahasan**

Penerapan metode *Index Card Match* dalam proses pembelajaran materi Mencari Ilmu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode ini mengedepankan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban secara interaktif (Jayadi 2022).

Penerapan metode *Index Card Match* sejalan dengan teori-teori pembelajaran konstruktivis dan kooperatif yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Menurut Piaget, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses berpikir, bukan hanya menerima informasi secara pasif (Piaget 1952). Dalam metode *Index Card Match*, siswa dihadapkan pada proses mencocokkan konsep, berdiskusi, dan merefleksikan materi, yang semuanya merupakan bagian dari konstruksi pengetahuan.

Dimiyati dan Mudjiono juga menjelaskan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru. Strategi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang sesuai dengan prinsip ini, karena menggabungkan unsur permainan, kerja sama, dan pemahaman konsep (Dimiyati 2015).

Pelaksanaan metode ini diawali dengan guru menyiapkan dua set kartu: satu set berisi pertanyaan seputar materi Mencari Ilmu, dan satu set lagi berisi jawabannya. Siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban. Masing-masing siswa diminta untuk mencari pasangan yang sesuai antara soal dan jawaban dalam waktu yang ditentukan (Anggela 2025). Setelah pasangan ditemukan, mereka diminta untuk menjelaskan isi kartu mereka kepada teman lainnya, sehingga terjadi proses diskusi dan penguatan materi secara alami.

Dari hasil observasi dan evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang nyata dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih antusias, aktif

bertanya, dan lebih mudah mengingat poin-poin penting dari materi yang disampaikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif, yang turut menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penilaian formatif, rata-rata nilai siswa setelah menggunakan metode ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa yang sebelumnya kurang aktif pun menunjukkan perkembangan dalam pemahaman materi dan keberanian untuk berpartisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa *Index Card Match* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif dan sosial siswa.

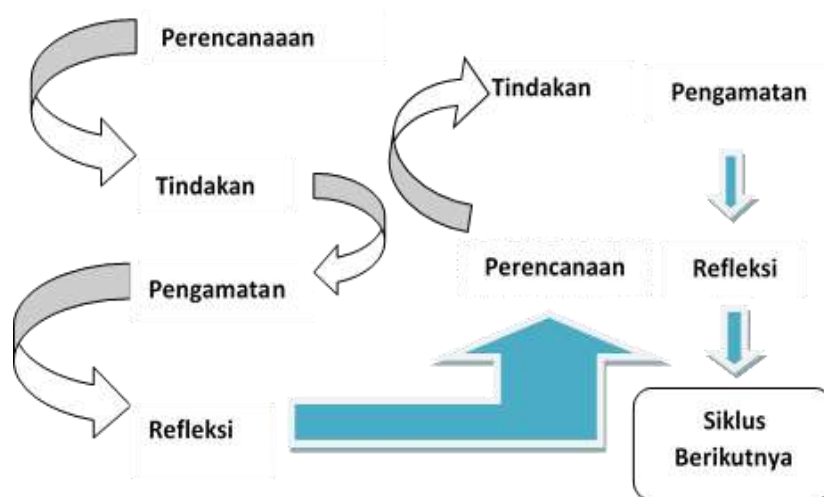
Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode ini juga mendukung pendekatan humanistik yang memandang siswa sebagai individu yang utuh, dengan kebutuhan intelektual dan emosional. Sejalan dengan pandangan Abdul Majid, pembelajaran agama harus mampu menumbuhkan kesadaran, bukan sekadar hafalan. Oleh karena itu, ketika siswa memahami materi Mencari Ilmu melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya lebih mudah diresapi dan diamalkan (Majid 2011). Dengan dukungan dari berbagai teori tersebut, penerapan *Index Card Match* tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga memiliki dasar teoretis yang kuat dalam pengembangan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, metode ini juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa dengan kecenderungan belajar visual, bentuk kartu yang menarik mempermudah pemahaman. Sementara bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, aktivitas bergerak dan berinteraksi secara langsung sangat membantu proses pemahaman. Dengan demikian, *Index Card Match* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar secara holistik.

Namun demikian, pelaksanaan metode ini juga memerlukan persiapan yang cukup matang dari guru, baik dalam merancang soal dan jawaban yang seimbang, maupun dalam mengelola waktu dan dinamika kelas. Guru juga perlu memastikan bahwa seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, agar tidak terjadi ketimpangan partisipasi di antara siswa.

### **1. Metode penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang direncanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada bagan rancangan PTK menurut Arikunto: (Arikunto 2020)



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

- a. **Perencanaan;** mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah, merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM, menentukan materi pokok pembelajaran, mengembangkan skenario pembelajaran, menyusun *pre test* dan *posttest*, menyiapkan sumber dan media pembelajaran termasuk property permainan (*sort card*), mengembangkan format observasi pembelajaran, menyusun format penilaian kinerja.
- b. **Tindakan;** membentuk kelompok diskusi, membagikan kartu pada masing-masing kelompok untuk disusun hingga menjadi satu lafaz hukum bacaan qalqalah ataupun ra dengan diberikan batasan waktu. Selama proses diskusi, guru memberikan penguatan berupa pertanyaan rangsangan agar siswa saling bertukar informasi terkait materi yang belum dipahami. Sehingga diskusi dengan permainan kartu makin mengasyikkan.
- c. **Pengamatan;** guru bersama kolaborator mengadakan pengamatan selama proses pembelajaran/tindakan. Aspek yang diamati adalah: Sikap siswa ketika mendengarkan penjelasan guru, suasana kelas saat diterapkan permainan dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Demikian juga guru dalam melakukan aktivitasnya diamati oleh observer yang berstatus sebagai pengamat/kolaborator untuk melakukan observasi dengan memakai format observasi dan mencatat kejadian-kejadian penting pada saat pembelajaran dalam format pengamatan siswa dan kegiatan belajar mengajar. Data hasil observasi tersebut digunakan oleh guru sebagai masukan untuk melaksanakan pembelajaran berikutnya.
- d. **Refleksi;** Pada tahap ini guru bersama guru observer menganalisis perubahan yang terjadi pada peserta didik dan suasana kelas dan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan memberi masukan tentang apa yang dialami untuk penyempurnaan tindakan berikutnya. Dari hasil lembar observasi, angket, *pre test* dan *post test* dilihat apakah tindakan yang dilakukan guru menghasilkan perubahan yang signifikan (Haryanti 2023).

Untuk mengukur efektivitas metode *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Mencari Ilmu, dilakukan evaluasi hasil belajar melalui tes sebelum dan sesudah penerapan metode. Berikut adalah perbandingan nilai rata-rata siswa:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata

Jenis Tes	Rata-Rata Nilai
Pre Test	64
Post Test	81

Dari data tersebut, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 17 poin setelah penerapan metode *Index Card Match*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode tersebut berdampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Selain peningkatan nilai rata-rata, juga terjadi peningkatan pada jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut rinciannya:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Siswa

Kategori	Pre Test	Persentase	Post Test	Persentase
Tuntas	9	36%	21	84%
Tidak Tuntas	16	64%	4	16%

Dari data di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat secara signifikan dari 48% menjadi 88%. Ini menunjukkan bahwa metode *Index Card Match* tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai kelas, tetapi juga membantu lebih banyak siswa mencapai standar minimal kompetensi.

## 2. Analisis kualitatif

Secara kualitatif, siswa menunjukkan respon yang positif terhadap metode pembelajaran ini. Mereka merasa lebih mudah memahami materi karena belajar melalui interaksi langsung dan diskusi dengan teman. Aktivitas pencocokan kartu yang bersifat permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru juga merasakan manfaat dari metode ini karena dapat mengamati langsung proses berpikir siswa, sekaligus memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini menciptakan komunikasi dua arah yang efektif antara guru dan siswa.

Selain peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui data kuantitatif, analisis kualitatif juga memperlihatkan dampak positif dari penerapan metode *Index Card Match* terhadap proses dan suasana pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara singkat dengan siswa dan guru, ditemukan beberapa temuan penting berikut:

- a. Peningkatan partisipasi aktif siswa; selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tampak aktif dalam mencari pasangan kartu dan berdiskusi untuk memastikan kecocokan antara soal dan jawaban. Aktivitas ini merangsang siswa untuk berpikir cepat, memahami isi

materi, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Siswa yang biasanya pasif pun terlihat lebih percaya diri dalam berinteraksi (Febriany 2019).

- b. Sikap positif terhadap materi pembelajaran; materi mencari ilmu yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik ketika disampaikan melalui metode ini. Siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami makna pentingnya menuntut ilmu karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan. Hal ini berdampak pada perubahan sikap siswa terhadap pelajaran, dari sekadar kewajiban menjadi minat yang tulus (Djamaluddin. 2019).
- c. Interaksi sosial dan kolaborasi; Kegiatan pencocokan kartu mendorong terciptanya komunikasi antar siswa. Mereka belajar untuk bekerja dalam tim, saling membantu, serta saling mendengarkan pendapat. Hal ini berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial dan empati siswa dalam konteks belajar bersama (Ahyar, Dasep Bayu. 2023).

Secara keseluruhan, analisis kualitatif menunjukkan bahwa *Index Card Match* tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, humanis, dan bermakna. Metode ini memberi ruang bagi siswa untuk tumbuh secara kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan yang terintegrasi.

### C. Simpulan

Berdasarkan hasil penerapan metode *Index Card Match* pada materi Mencari Ilmu, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *Index Card Match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas pencocokan kartu yang melibatkan interaksi antar siswa juga meningkatkan pemahaman materi secara mendalam serta membangun kerja sama dan komunikasi yang efektif di dalam kelas. Dengan demikian, metode *Index Card Match* sangat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran aktif, khususnya pada materi-materi yang bersifat teoritis seperti Mencari Ilmu. Guru diharapkan dapat mengadaptasi metode ini dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Oleh karena itu, siswa hendaknya selalu meningkatkan semangat belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, penguasaan terhadap materi pelajaran khususnya materi PAI tentang Hadist Menuntut Ilmu, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Jangan ragu-ragu apabila ada materi yang belum di pahami untuk menanyakan kepada guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Begitu juga guru, selalu membuka diri dengan wawasan baru untuk meningkatkan profesionalisme. Salah satunya dengan mengembangkan dan menerapkan strategi dan metode yang digunakan selama proses pembelajaran. Sehingga penggunaan strategi dan metode yang inovatif membuat siswa tidak merasa bosan. Tidak hanya itu, kemampuan menyiapkan administrasi pembelajaran juga perlu ditingkatkan seperti Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rencana harian (RH), dan lain-lain. Semua itu untuk meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Dasep Bayu., dkk. 2023. *Desain Sistem Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Anggela, Mira&Jasiah. 2025. "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe Make A Match." *At Tarbiyah* 2(2): 106–18.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin., Ahdar& Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: Kaaffah Learning Center.  
[https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar Dan Pembelajaran.pdf](https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf).
- Febriany, Diana. 2019. "Penerapan Metode Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V Di SD Negeri 74 Kota Bengkulu." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.  
[http://repository.iainbengkulu.ac.id/3933/1/Diana Febriany.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/3933/1/Diana%20Febriany.pdf).
- Haryanti, Tutik. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Tajwid Melalui Metode BBM." *Ghiroh* 2(1). <https://ghiroh.mgmp-paibintan.net/index.php/ghiroh/article/view/27>.
- Hendriyani, Tuti. 2018. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Konteks Pembelajaran Formal." In *Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital*, Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.  
<https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/>.
- Jayadi, Siti Masitah. 2022. "Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Materi Hadist Tentang Menuntut Ilmu Di Kelas IX.A." *Al Fathan* 1(1).  
<https://jumpa.kemenag.go.id/index.php/fathan/article/view/85>.
- Majid, Abdul. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Piaget, J. 1952. *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Sahabuddin, Erma Suryani., Amran, Muhammad., Sari, Nur Indah. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan



Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.” *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* 3(4).  
<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/article/viewFile/57751/26948>.

Salsabila, Unik Hanifah&Agustian, Niar. 20213. “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran.” *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3(1).  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.