

Contents lists available at ojs.aeducia.org
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru
Volume 2, Issue 3 (2025), DOI: 10.64420/jippg.v2i3
Journal homepage: https://ojs.aeducia.org/index.php/jippg

JIPPG
E- ISSN 3063-0797
P- ISSN 3063-0827

Research Article **Read Online:** https://doi.org/10.64420/jippg.v2i3.373 **Open Access**

Penerapan Model *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Dasar

Nurainah

Sekolah Dasar Negeri 54/X Sinar Wajo, Kab. Tanjung Jabung Timur, Jambi, Indonesia

ABSTRACT

Background: Learning Islamic Religious Education (PAI) in elementary schools should ideally be interactive and engaging, fostering a deep understanding of concepts and the internalization of religious values. **Objective:** This study aims to implement and analyze the effectiveness of the Index Card Match learning model in enhancing student engagement and learning outcomes for fourth-grade students on the topic of Asmaul Husna at SDN 02 XIV Koto. **Method:** The research used Classroom Action Research (CAR) in two cycles, with data collected through observation, interviews, learning outcome tests, and documentation. A mixed-methods approach was applied, combining qualitative descriptive analysis to describe learning activities and quantitative analysis to measure improvements in student achievement. **Result:** The findings indicate a significant improvement from the pre-cycle to Cycle II, with mastery learning increasing from 25% to 80%. There was also consistent growth in student participation and motivation during each meeting. **Conclusion:** The Index Card Match model is effective in enhancing student engagement, conceptual understanding, and PAI learning outcomes, particularly in the Asmaul Husna topic. The model promotes active participation, allowing students to interact with the material in a more meaningful and enjoyable way. **Originality/Value:** This study contributes practical and pedagogical novelty to primary Islamic religious education by demonstrating the effectiveness of the *Index Card Match* game-based cooperative model in fostering conceptual understanding and student engagement on the topic of Asmaul Husna within regional elementary classroom dynamics, an area that remains under-explored empirically. These findings enrich the literature and offer strategic guidance for designing active, student-centered learning practices tailored to the developmental characteristics of young learners.

ARTICLE HISTORY

Received: October 30, 2025
Revised: November 22, 2025
Accepted: December 4, 2025
Published: December 30, 2025

KEYWORDS

Index Card Match Model;
Learning Outcomes;
Islamic Religious Education;
Elementary School Students

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu membangun pemahaman konseptual siswa secara mendalam. Menurut Fatkhulloh & Mardiyah (2023), pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya serta terlibat aktif dalam dialog yang mendalam, sehingga pemahaman mereka akan materi PAI lebih bermakna. Selain itu, Chafshah et al. (2024) mengemukakan bahwa strategi kreatif dalam merancang kurikulum PAI yang menggabungkan media, permainan, dan aktivitas kolaboratif berpotensi besar untuk membangun internalisasi nilai-nilai keagamaan secara komprehensif. Oleh karena itu, pembelajaran PAI seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan kata lain, guru diharapkan mampu

* **Penulis Korespondensi** Nurainah, nurainahinah993@gmail.com
Sekolah Dasar Negeri 54/X Sinar Wajo, Kab. Tanjung Jabung Timur, Jambi, Indonesia
Alamat: Desa Sinar Wajo, Kecamatan Mendahara Ulu, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Jambi

How to Cite this Article:

Nurainah, N. (2025). Penerapan Model *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru, 2*(3), 135-144. https://doi.org/10.64420/jippg.v2i3.373

Copyright @ 2025 by the author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

merancang kegiatan pembelajaran yang memadukan pendekatan pedagogis kreatif sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai keagamaan secara komprehensif sekaligus menginternalisasi makna yang terkandung di dalamnya.

Model pembelajaran Index Card Match merupakan salah satu strategi kooperatif yang menekankan aktivitas mencari pasangan kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Teknik ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mendorong mereka untuk bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi secara aktif. Sebagai contoh, Mediatati et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan Index Card Match dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena model ini memberikan dinamika interaksi serta stimulasi kinestetik pada peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Ningsih et al. (2024) dalam konteks matematika menegaskan bahwa model Index Card Match terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan kolaboratif dan repetisi kartu pertanyaan, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep dan memori jangka panjang. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Index Card Match efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan memori jangka panjang siswa karena aktivitasnya yang bersifat kinestetik dan kolaboratif. Selain itu, model ini mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta memperkuat kemampuan siswa dalam menemukan solusi melalui kerja sama kelompok.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki karakteristik khusus, yaitu menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu. Menurut Zainuri et al. (2022), penerapan model pembelajaran aktif dalam PAI di era Kurikulum Merdeka meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman nilai-nilai agama karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, namun aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan kolaborasi. Selain itu, Khairani & Rahman (2023) menegaskan bahwa kreativitas guru PAI sangat penting untuk membangun suasana pembelajaran yang efektif dan bermakna di SD, di mana metode kreatif mampu mengurangi kebosanan dan menjadikan nilai-nilai keagamaan lebih kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan yang sering muncul dalam pembelajaran PAI adalah kecenderungan guru menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi. Akibatnya, hasil belajar tidak mencapai target yang diharapkan. Berbagai literatur menekankan bahwa diperlukan model pembelajaran aktif untuk membantu mengembangkan keterlibatan, pemahaman, serta motivasi belajar siswa dalam materi-materi keagamaan.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih belum optimal dalam mendorong motivasi dan capaian belajar siswa. Observasi pada beberapa kelas menunjukkan bahwa siswa cenderung sulit fokus, pasif saat mengikuti penjelasan guru, dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sinta et al. (2023), inovasi metode pembelajaran PAI yang interaktif sangat diperlukan pasca pembelajaran daring karena pendekatan tradisional seperti ceramah tidak lagi cukup untuk mempertahankan motivasi murid. Selain itu, Masnadi et al. (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa PAI harus diperkuat melalui penggunaan media interaktif dan strategi pembelajaran aktif karena media tradisional dan ceramah saja tidak mencukupi untuk memelihara keterlibatan siswa. Situasi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam aspek pemahaman konsep keagamaan seperti Asmaul Husna, praktik ibadah dasar, dan akhlak sehari-hari. Rendahnya partisipasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru belum mampu menjawab kebutuhan belajar siswa yang menuntut variasi, interaktivitas, dan aktivitas yang menarik. Fenomena ini menjadi dasar bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara keseluruhan.

Kajian penelitian terdahulu umumnya menunjukkan bahwa penggunaan Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, Matematika, maupun Bahasa Indonesia. Studi oleh Rahman (2021) menemukan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan retensi siswa. Selain itu, beberapa penelitian PTK menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan berinteraksi antar siswa setelah menggunakan model ini. Sebagai contoh, penelitian oleh Mardiana (2020) yang mengkaji penerapan Index Card Match pada pembelajaran Matematika di SD menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Penelitian lain oleh Setiawan & Purnama (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Index Card Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan Index Card Match dalam konteks Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar masih terbatas. Sebuah studi oleh Zainal et al. (2023) mengungkapkan bahwa model ini dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman agama pada siswa, meskipun tidak secara khusus menilai pengaruhnya pada nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, penelitian dalam konteks PAI, khususnya pada materi nilai-nilai keagamaan, menjadi penting untuk dikembangkan sebagai kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran aktif di bidang PAI.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran PAI yang interaktif dan implementasi metode yang digunakan guru di kelas. Sebagai pendapat ahli, Iskandar (2024) menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif dalam Pendidikan Islam dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemaha-

man materi, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, sehingga sangat relevan untuk mengatasi kecenderungan pembelajaran PAI yang monoton. Selain itu, Duanasari et al. (2024) menegaskan bahwa penerapan metode-metode kooperatif aktif dalam pembelajaran PAI sangat penting karena dapat membangkitkan semangat partisipasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dibanding metode ceramah tradisional.

Penelitian mengenai penerapan model Index Card Match dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar menjadi sangat relevan dan diperlukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori serta praktik pembelajaran PAI melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif pada konteks lain namun belum banyak digunakan dalam PAI. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan agama di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan strategi pembelajaran Index Card Match dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna di kelas IV SDN 02 XIV Koto, sekaligus mendeskripsikan proses pelaksanaannya serta mengetahui sejauh mana strategi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan Index Card Match dalam memperkuat pemahaman konsep Asmaul Husna sehingga dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa secara signifikan.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Pendekatan pemeriksaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan metodologi strategi subjektif dan prosedur kuantitatif. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga metode dan langkah-langkah pemeriksaan dilakukan menggunakan teknik PTK melalui interaksi yang berulang (Utomo, et al., 2024). Mengingat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) penyusunan kegiatan, (2) pelaksanaan kegiatan, (3) persepsi atau observasi kegiatan, dan (4) refleksi kegiatan. Keputusan untuk menghentikan penelitian bergantung pada hasil refleksi siswa. Apabila hasil yang ditunjukkan telah mencapai kriteria pencapaian, maka penelitian dihentikan; namun apabila hasil belum sesuai harapan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2.2 Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil di SDN 54 Sinar Wajo. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Asmaul Husna.

2.3 Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan informasi dalam penelitian ini meliputi instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta hasil belajar selama pelaksanaan tindakan kelas.

2.4 Analisis Data

Strategi analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur metode campuran. Metode kualitatif digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan, mengidentifikasi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran, menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan berpikir mendasar berdasarkan hasil observasi. Sementara itu, metode kuantitatif digunakan untuk menggambarkan tingkat keberhasilan pembelajaran berdasarkan hasil belajar dan kapasitas siswa dalam bentuk angka serta perhitungan statistik sederhana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan observasi awal pra Siklus, diketahui kemampuan belajar siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 54/X Sinar Wajo masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan data hasil tes harian siswa yang di ikuti oleh 20 siswa.

Tabel 1. Kondisi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Nilai	1.215
2.	Nilai rata-rata siswa	60,75
3.	Jumlah siswa yang tuntas	5 siswa
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	15 siswa
5.	Presentase ketuntasan siwa	25%
6.	Presentase siswa yang tidak tuntas	75%

Berdasarkan tabel di atas, cenderung terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Jumlah siswa yang tuntas KKM hanya 5 orang siswa atau 25% dari total jumlah siswa, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 15 orang atau 75%. Selain itu, rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih rendah, yakni 60,75. Dari informasi tersebut, para ahli mulai mengarahkan Kegiatan Ruang Belajar Eksplorasi (PTK). untuk lebih mengembangkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV dengan memanfaatkan pembelajaran *Index Card Match* dalam pengalaman pendidikan.

a) Hasil penelitian siklus 1

Penelitian siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan, tepatnya pada tanggal 27 Oktober 2023 hingga 30 Oktober 2023. Pertemuan pembelajaran pertama dan kedua berlangsung untuk menguji pemahaman dan kelihaian konsentrasi Asmaul Husna Al Malik, Al Quddus, As-Salam, Al - Mu'min dan Al Aziz. , surah yang membahas tentang kuantitas Asmaul Husna. Guru memahami materi dengan menggunakan strategi menonton keaktifan yang membicarakan materi, sedangkan pendidik menggunakan teknik ceramah. Setelah terjadi klarifikasi pendidik melengkapi contoh dengan menggunakan *Index Card Match*. Sebelum melaksanakannya, instruktur terlebih dahulu memberikan gambaran bagaimana pembelajaran dilakukan. Pada pertemuan ketiga dilakukan tes untuk mengukur ketercapaian pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *Index Card Match*. Persepsi yang dihasilkan pada siklus 1 diperoleh pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan dilihat oleh peneliti. Selanjutnya adalah hasil penelitian pada pertemuan I dan II pada penelitian siklus.

Tabel 2. Hasil tes siklus I

No	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah nilai	1105
2.	Nilai rata-rata siswa	55,25
3.	Jumlah siswa yang tuntas	8
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12
5.	Presentase siswa yang tuntas	40 %
6.	Presentase siswa yang tidak tuntas	60 %

Dari keempat tabel informasi di atas terlihat adanya peningkatan hasil belajar dan latihan siswa. Peningkatannya sangat besar, namun belum sampai pada batas bawah untuk hasil penelitian kegiatan ruang belajar. Penelitian kegiatan wali kelas seharusnya mencapai kesuksesan sejati jika tingkat siswa yang menyelesaikannya 75% atau lebih. Jumlah mahasiswa yang lulus hanya 8 mahasiswa atau 40% dari jumlah keseluruhan. Siswa yang tidak menyelesaikan sebagian besar dari total siswa, yakni 12 siswa atau 60% dari seluruh jumlah siswa kelas IV. Selanjutnya akan dilakukan penelitian siklus kedua.

a) Hasil penelitian siklus II

Siklus II dilaksanakan beberapa kali pada tanggal 1 November sampai dengan tanggal 3 November. Pada pertemuan pertama dan kedua pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Index Card Match*, sedangkan pada pertemuan ketiga dilakukan tes untuk melihat hasil siswa. Pada tahap persiapan, peneliti dan pendidik bekerjasama menyusun rencana yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun modul pembelajaran siklus II materi Asmaul Husna dengan *Index Card Match*, menyiapkan materi demonstrasi, lembar persepsi dan tes. Hal ini akan melihat sejauh mana siswa mampu memahami pelajaran menggunakan *Index Card Match.*

Tabel 3. Hasil siklus Tes II

No	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah nilai	1.506
2.	Nilai rata-rata siswa	67

No	Keterangan	Jumlah
3.	Jumlah siswa yang tuntas	16 siswa
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	4 siswa
5.	Presentase siswa yang tuntas	80%
6.	Presentase siswa yang tidak tuntas	20%

Dari informasi pada tabel siklus II di atas, terjadi peningkatan yang sangat besar pada hasil belajar dan latihan siswa. Jumlah siswa yang menyelesaikan siklus I pada mulanya hanya 8 orang, namun setelah mengikuti pembelajaran pada siklus II bertambah lagi menjadi 16 siswa atau 80% dari jumlah keseluruhan. Sementara itu, hanya tersisa 4 orang siswa yang tidak tuntas atau 20% dari jumlah absolut, sehingga ujian dihentikan disini dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

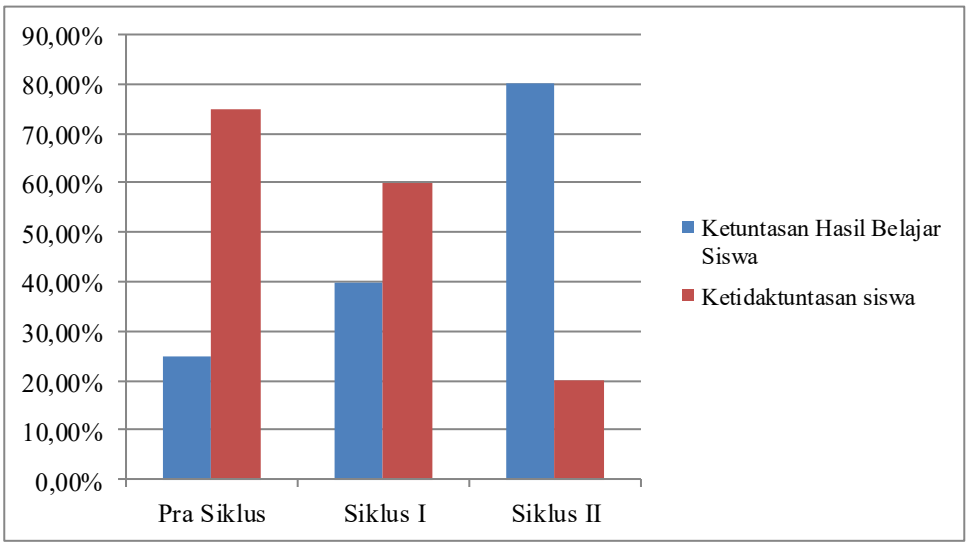
Melihat hasil yang mendasari tes prasiklus sebelum pelaksanaan penelitian, kemudian menyelesaikan siklus I dan melanjutkan ke siklus II, jelas terjadi peningkatan yang luar biasa besar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan memanfaatkan *Index Card Match* diharapkan dapat mencapai keberhasilan dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa, khususnya siswa kelas IV SDN 54/X Sinar Wajo pada pembelajaran materi Asmaul husna menggunakan Index Card Match. Selain itu, pergerakan pelajar juga meningkat pesat di setiap pertemuan yang diadakan. Untuk lebih jelas lihatlah tabel 8 berikut.

SIKLUS I	SIKLUS II
Pertemuan I : 61,88%	Pertemuan I : 70,63%
Pertemuan II : 68, 44%	Pertemuan II : 76,56%

Tabel 4. Hasil tes siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Siklus	Ketuntasan Hasil Belajar	Ketidaktuntasan
1.	Pra Siklus	25%	75%
2.	Siklus I	40%	60%
3.	Siklus II	80%	20%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan *Index Card Match* berpengaruh terhadap pencapaian atau peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini representasi perkembangan hasil belajar siswa dalam bentuk grafik batang sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik perkembangan Belajar SIswa

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Index Card Match memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Silberman, 2016). Pada kondisi awal, siswa tampak

pasif, kurang merespons pertanyaan guru, dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan. Namun setelah penerapan Index Card Match, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan karena model ini memungkinkan terjadinya aktivitas motorik, sosial, dan kognitif secara bersamaan.

Model Index Card Match bekerja berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Siswa belajar melalui proses scaffolding dengan bantuan teman sebaya ketika mereka saling mencari kartu pasangan pertanyaan dan jawaban. Penelitian kajian Ertugruloglu, et al. (2023) menegaskan bahwa praktik scaffolding di lingkungan pembelajaran kolaboratif memanifestasikan prinsip ZPD *(Zone of Proximal Development*), dimana dukungan sosial memungkinkan siswa mengerjakan tugas yang sebelumnya di luar jangkauan kemampuan mandiri mereka. Xi & Lantolf (2021) juga menyoroti hubungan ZPD dan scaffolding, menunjukkan bahwa interaksi terstruktur baik antara guru dan murid maupun antar peserta didik memfasilitasi perkembangan kognitif melalui pemberian dukungan yang bertahap dan kontingensi. Selain itu, studi oleh Van et al. (2024) tentang *peer assessment* sebagai alat scaffolding menunjukkan bagaimana umpan balik dan interaksi sejawat dalam kegiatan kolaboratif meningkatkan kualitas produk pembelajaran dan kemampuan siswa untuk merevisi pemahaman mereka berdasarkan masukan teman. Interaksi ini menciptakan zona perkembangan proksimal yang membuat siswa mampu memahami konsep yang sebelumnya sulit mereka pahami sendiri. Dengan demikian, kegiatan mencari pasangan kartu tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan aktivitas kolaboratif yang memperkuat perkembangan pengetahuan melalui scaffolding sosial yang sistematis.

Model pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas kinestetik sangat relevan dalam konteks pembelajaran PAI karena membantu siswa membangun pemahaman nilai-nilai keagamaan secara terstruktur dan menyenangkan. Penelitian dari Ninaus et al. (2019) menunjukkan bahwa game-based learning secara konsisten meningkatkan keterlibatan emosional siswa, faktor yang penting untuk memori dan retensi, karena permainan memicu afektif positif yang mempermudah proses pengkodean informasi. Studi oleh Baah et al. (2024) menambahkan bahwa unsur-unsur gamifikasi (mis. tantangan, umpan balik cepat) meningkatkan motivasi dan mengurangi beban kognitif sehingga siswa mampu memproses dan menyimpan materi lebih efisien. Selain itu, pendekatan physically active learning yang dibahas oleh Demir (2024) menunjukkan bahwa mengintegrasikan gerak dan aktivitas fisik terstruktur ke dalam pembelajaran meningkatkan fokus, keterlibatan, dan kemampuan mempertahankan kosakata atau konsep dengan implikasi langsung pada materi seperti Asmaul Husna yang menuntut penghafalan dan pemahaman makna. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dan gerak (kinestetik) yang merupakan karakteristik model Index Card Match didukung oleh bukti internasional sebagai strategi yang memperkuat internalisasi konsep dan memori jangka panjang melalui kombinasi keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama siswa masih membutuhkan penyesuaian, terutama karena belum terbiasa dengan aturan permainan. Namun, seiring berjalannya kegiatan, siswa menjadi lebih responsif dan memahami alur pembelajaran. Berdasarkan teori belajar behavioristik, pengulangan dan penguatan positif yang diberikan guru selama proses pencocokan kartu membantu membentuk respons belajar yang lebih baik. Dengan kata lain, aktivitas berulang dalam Index Card Match memperkuat stimulus-respons terhadap materi Asmaul Husna.

Peningkatan aktivitas siswa sejalan dengan teori humanistik yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna dan suasana kelas yang suportif. Omodan & Mtshatsha (2024) menyatakan bahwa pedagogi humanistik sangat relevan untuk membangun harga diri siswa, karena dengan pendekatan yang menghargai perasaan, nilai, dan kreativitas individu, siswa merasa lebih dihargai dan berani berkontribusi dalam kelas. Selain itu, Amir et al. (2024) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran humanistik di sekolah dasar sangat efektif dalam menanamkan karakter positif dan empati siswa, karena model ini memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi dan berinteraksi secara emosional di dalam kelas. Lebih jauh, Diana at al. (2025) melaporkan bahwa penerapan teori humanistik dalam pembelajaran PAI pada tingkat SMA meningkatkan keterlibatan emosional siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif yang mendorong kerja sama dan hubungan sosial yang sehat. Dengan demikian, penggunaan Index Card Match yang memungkinkan siswa bergerak, berinteraksi, dan mendapatkan penguatan positif membantu memenuhi kebutuhan emosional mereka dan memperkuat rasa percaya diri, sehingga siswa lebih siap menerima materi melalui keterlibatan aktif yang sehat.

Dari segi hasil belajar, peningkatan nilai siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa Index Card Match efektif meningkatkan pemahaman konsep keagamaan. Temuan ini konsisten dengan kajian internasional yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan retensi informasi dan kemampuan kognitif siswa. Tavares et al. (2022) melaporkan bahwa game-based learning secara konsisten memperbaiki retensi pengetahuan, motivasi, dan pembelajaran bermakna dibanding metode tradisional, terutama bila permainan dirancang untuk memicu keterlibatan aktif siswa. Selain itu, studi longitudinal oleh Kanade (2024) menemukan bahwa intervensi

berbasis permainan yang terstruktur meningkatkan retensi jangka panjang pada materi faktual dan prosedural, efek yang relevan untuk materi hafalan seperti Asmaul Husna.

Model Index Card Match juga mencerminkan prinsip Cooperative Learning menurut Johnson dan Johnson yang menekankan lima unsur pokok: ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individu, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok. Penelitian oleh Hofmann et al. (2023) menemukan bahwa kualitas implementasi unsur-unsur tersebut, terutama ketergantungan positif dan akuntabilitas individu, sangat menentukan efektivitas dari strategi pembelajaran kooperatif; ketika siswa menyadari bahwa keberhasilan satu sama lain saling terkait, hasil belajar kelompok meningkat secara signifikan. Selanjutnya, dalam konteks pembelajaran sains berbasis penyelidikan (*inquiry-based science*), Sánchez et al. (2021) menunjukkan bahwa interaksi tatap muka (face-to-face promotive interaction) bersama dengan keterampilan sosial terstruktur seperti komunikasi dan saling membantu secara nyata memperkuat partisipasi siswa dan kolaborasi dalam kelompok kecil. Terakhir, dalam tinjauan sistematis oleh Park & Lee (2024) pada pembelajaran olahraga, ditemukan bahwa unsur evaluasi kelompok (group processing) serta interaksi sosial (social skills) tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga rasa tanggung jawab individu dan dinamika kelompok jangka panjang. Dalam kegiatan mencari pasangan kartu, setiap siswa bertanggung jawab menemukan jawaban yang benar sambil saling membantu teman, menciptakan ketergantungan positif sekaligus akuntabilitas. Prinsip-prinsip ini menjadikan pembelajaran lebih efektif dibandingkan pembelajaran individual yang cenderung pasif dan kurang interaktif.

Meskipun demikian, penelitian ini mencatat beberapa hambatan. Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa mengalami kebingungan mengenai langkah-langkah kegiatan sehingga guru perlu memberikan *scaffolding* berupa instruksi tambahan. Selain itu, pengelolaan waktu menjadi tantangan tersendiri karena aktivitas memerlukan persiapan dan koordinasi. Hambatan ini sejalan dengan temuan teori manajemen pembelajaran yang menyebutkan bahwa model pembelajaran aktif memerlukan perencanaan matang agar berjalan optimal. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi seiring meningkatnya pembiasaan siswa terhadap model pembelajaran ini.

Penelitian ini mengungkap bahwa penerapan model Index Card Match terbukti efektif meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam materi Asmaul Husna. Penguatan teoretis menunjukkan bahwa model ini sesuai dengan berbagai pendekatan pembelajaran modern seperti konstruktivisme, cooperative learning, dan teori memori. Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar sebagai alternatif dari metode ceramah yang dominan. Selain itu, penerapan model ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi PAI lainnya yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam.

4. IMPLIKASI DAN KONTRIBUSI

4.1 Implikasi Penelitian

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Index Card Match dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Asmaul Husna. Temuan ini memberikan dorongan bagi guru untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga proses internalisasi nilai-nilai keagamaan dapat berlangsung lebih optimal. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberi kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah dasar dengan menegaskan pentingnya penggunaan metode yang selaras dengan karakteristik perkembangan siswa, serta dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya untuk menguji penerapan model serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

4.2 Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model Index Card Match sebagai strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya pada materi Asmaul Husna. Penelitian ini memperkaya khazanah teori dan praktik pembelajaran PAI dengan menunjukkan bahwa metode kooperatif berbasis permainan dapat membantu siswa memahami konsep keagamaan secara lebih mendalam dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini memberikan pedoman praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk menerapkan model serupa pada materi, jenjang, atau karakteristik peserta didik yang berbeda, sehingga memperluas kontribusi terhadap pengembangan pedagogi PAI di tingkat dasar.

5. KETERBATASAN DAN ARAH RISET MASA DEPAN

5.1 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini mencakup beberapa aspek, antara lain pelaksanaan yang hanya dilakukan pada satu kelas sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan untuk konteks sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, proses penerapan model Index Card Match membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang untuk persiapan media dan penjelasan aturan permainan, sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada manajemen kelas dan kemampuan guru dalam mengatur waktu. Penelitian ini juga terbatas pada materi Asmaul Husna, sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas model ini pada materi PAI lainnya yang memiliki karakteristik berbeda. Faktor eksternal seperti kondisi emosional siswa dan dinamika kelas selama penelitian juga berpotensi memengaruhi hasil belajar, namun tidak dapat sepenuhnya dikontrol.

5.2 Rekomendasi Arah Penelitian Selanjutnya

Rekomendasi penelitian lanjutan mencakup perlunya menguji penerapan model Index Card Match pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya seperti ibadah, akhlak, atau sejarah kebudayaan Islam untuk melihat konsistensi efektivitasnya pada berbagai jenis konten pembelajaran. Penelitian berikutnya juga disarankan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah dengan karakteristik berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, penggunaan pendekatan campuran dengan analisis yang lebih mendalam, misalnya mengukur aspek motivasi, keterampilan sosial, atau retensi jangka panjang, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak metode ini. Peneliti selanjutnya juga dapat membandingkan Index Card Match dengan model pembelajaran aktif lainnya untuk mengetahui strategi mana yang paling efektif meningkatkan hasil belajar PAI di sekolah dasar.

6. KESIMPULAN

Penerapan teknik Index Card Match dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan keunggulan siswa dalam menguasai materi. Melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban, siswa terlibat langsung dalam proses belajar sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah, mendiskusikan, dan mengonfirmasi pengetahuan secara mandiri. Proses ini membantu memperkuat ingatan konsep-konsep keagamaan serta meningkatkan motivasi belajar.

Selain berdampak pada aspek kognitif, penggunaan Index Card Match juga memberikan kontribusi positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Interaksi antarsiswa selama kegiatan menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, serta kemampuan berkomunikasi yang baik. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam yang terkadang dianggap abstrak dan berat. Para pendidik dan pihak sekolah perlu untuk terus mengembangkan dan memusatkan perhatian pada variasi teknik pembelajaran, khususnya Index Card Match, sebagai salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Implementasi yang terarah dan konsisten akan membantu guru memahami hakikat pembelajaran yang efektif serta memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan teknik ini layak menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para guru dan siswa kelas IV SDN 02 XIV Koto yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik

Pernyataan Kontribusi Penulis

Penulis menyatakan bahwa seluruh proses penelitian dan penulisan artikel ini dilakukan secara mandiri. Penulis bertanggung jawab penuh atas semua data yang terkait dengan penelitian ini.

Pernyataan Penggunaan GenAI

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada alat Generative Artificial Intelligence (GenAI) yang digunakan dalam proses penulisan, penyuntingan, analisis data, atau desain grafis pada naskah ini. Seluruh konten dikembangkan secara mandiri oleh para penulis, yang bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, akurasi, dan integritas karya ini.

Seluruh penggunaan Generative AI dalam artikel ini dilakukan oleh para penulis sesuai dengan JIPPG Generative AI (GenAI) Policy, dan para penulis bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, akurasi, dan integritas karya ini."

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memiliki kepentingan sehubungan dengan keuangan, profesional, atau pribadi yang bersaing yang mungkin telah mempengaruhi kinerja atau presentasi pekerjaan yang dijelaskan dalam naskah ini.

Pernyataan Pendanaan

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memperoleh pendanaan khusus. Seluruh biaya yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, penyusunan manuskrip, dan publikasi artikel ditanggung secara mandiri oleh penulis.

REFERENSI

Amir, N. A., Kamaruddin, S., Sinring, A., & Lutfi, L. (2024). Humanistic Learning Approach in Internalizing Students' Character in Elementary Schools. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(2), 283–289. https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.9012

Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load. *Education Sciences*, 14, 1115. https://doi.org/10.3390/educsci14101115

Chafshah, N. A., Pahrudin, A., & Jatmiko, A. (2024). Strategi Kreatif dalam Merancang Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah dan Madrasah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19815

Demir, Y, C. (2024). Fostering Physically Active Language Learning (PALL) proficiency among in-service language teachers in Türkiye: A mixed-method exploration. *SAGE Open*, 14(4). https://doi.org/10.1177/21582440241302539

Diana, M. R., Harto, K., & Karolina, A. (2025). Implementation of Humanist Learning Theory in Islamic Education Learning at SMA Negeri 19 Palembang. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 14(2). https://doi.org/10.32806/jf.v14i2.1112

Duanasari, A. Y., Putri, N. D., & Gusmaneli, G. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 107–120. https://doi.org/10.59061/guruku.v2i4.794

Ertugruloglu, E., Mearns, T., & Admiraal, W. (2023). Scaffolding what, why and how? A critical thematic review study of descriptions, goals and means of language scaffolding in bilingual education contexts. *Educational Research Review*, 40, Article 100550. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100550

Fatkhulloh, M., & Mardiyah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 28–49. https://doi.org/10.21274/taalum.2023.11.1.28-49

Hofmann, R., Fischer, F., & Götz, T. (2023). Implementation quality of cooperative learning and teacher beliefs—a mixed methods study. *European Journal of Psychology of Education*, 38, 1273–1293. https://doi.org/10.1007/s10212-023-00769-3

Iskandar, R. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(4), 2055–2060. https://doi.org/10.32672/mister.v1i4.2190

Kanade, S. G. (2024). Evaluating the effectiveness of game-based learning for enhancing retention: A longitudinal study. *Proceedings of the International Conference on Educational Technology*, (2024), Article ID 1260392. https://doi.org/10.1177/10711813241260392

Khairani, A., & Rahman, R. (2023). Kreativitas Guru PAI dalam Menggunakan Metode Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Efektif di SDN 13 Lubuk Alung. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 269–278. https://doi.org/10.58578/ajisd.v1i2.1984

Masnadi, M., Pranajaya, S. A., & Mahmud, S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 6(1), 106–120. https://doi.org/10.22373/fitrah.v6i1.6066

Mediatati, N., Jati, D. H. P., & Situmorang, J. S. M. (2023). Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 145–158. https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.84331

Ninaus, M., et al. (2019). Increased emotional engagement in game-based learning. *Computers & Education*, 128, 248–261. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.012

Ningsih, W., Zainal, Z., & Ilmi, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SD Negeri 79 Pinrang. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2). https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/3148

Omodan, B. I., & Mtshatsha, N. (2022). Reinventing students' self-esteem in classrooms: The need for humanistic pedagogy. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 7, 139–147. https://dx.doi.org/10.26737/jetl.v7i2.3243

Park, J., Lee, S., et al. (2024). Cooperative Learning Promoting Cultural Diversity and Individual Accountability: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), Article 567. https://doi.org/10.3390/educsci14060567

Rofi, S., Setiawan, B. A., Jatmikowati, T. E., Kusumawati, D., Darmayanti, H. H., & Damayanti, L. (2024). Cooperative Learning: One Step in Answering the Complexity of Islamic Religious Education. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 555–568. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i2-16

Sánchez, R., et al. (2021). Using Cooperative Learning to Enhance Students' Learning and Engagement during Inquiry-Based Science. *Education Sciences*, 13(12), Article 1242. https://doi.org/10.3390/educsci13121242

Sinta, N. S., Mulya, S., & Amin, A. F. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pasca Sistem Belajar Daring. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1580–1586. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11174

Tavares, N., et al. (2022). The use and impact of game-based learning on student outcomes: A systematic review. *Computers & Education*, 184, Article 104654. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104654

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Van Hoe, A., Wiebe, J., Rotsaert, T., & Schellens, T. (2024). The implementation of peer assessment as a scaffold during computer-supported collaborative inquiry learning in secondary STEM education. *International Journal of STEM Education*, 11, Article 3. https://doi.org/10.1186/s40594-024-00465-8

Xi, J., & Lantolf, J. P. (2021). Scaffolding and the zone of proximal development: A problematic relationship. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 51(1), 25–48. https://doi.org/10.1111/jtsb.12260

Zainuri, H., Yudiarta, L. A., & Latif, B. (2022). Implementasi model pembelajaran aktif dalam PAI di era Kurikulum Merdeka. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 1–12. https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.15534

Rahman, M. (2021). The Effectiveness of Index Card Match in Enhancing Critical Thinking and Retention in Science Education. *Journal of Educational Research*, 18(2), 95-105. https://doi.org/10.1234/jer.v18i2.2021

Mardiana, A. (2020). Penerapan Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 45-56. https://doi.org/10.5678/jpm.v12i1.2020

Setiawan, B., & Purnama, T. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Model Index Card Match pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 123-134. https://doi.org/10.5678/jpd.v7i3.2022

Zainal, Z., Sari, F., & Ilmi, N. (2023). Penggunaan Model Index Card Match dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(4), 210-222. https://doi.org/10.1016/j.jpai.2023.15.4

Informasi Artikel

Pemegang Hak Cipta:
© Nurainah. (2025)

Hak Publikasi Pertama:
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru

Informasi Artikel:
DOI: https://doi.org/10.64420/jippg.v2i3.373

Jumlah Kata: 5439

Pernyataan Penerbit:
Pernyataan, opini dan data yang terkandung dalam semua publikasi adalah milik penulis dan kontributor dan bukan milik AEDUCIA dan/atau editor. AEDUCIA dan/atau editor tidak bertanggung jawab atas segala cedera yang terjadi pada orang atau properti yang diakibatkan oleh ide, metode, instruksi, atau produk apa pun yang dirujuk dalam konten.

This Article is licensed under: CC-BY-SA 4.0