



Naskah masuk	Direvisi	Diterbitkan
17-May-2022	27-May-2022	1 Juni 2022
DOI : <a href="https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1376">https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1376</a>		

## **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MELALUI METODE *INDEX CARD* MATERI NUN SUKUN DAN TANWIN DI SMPN 1 SERUYAN HILIR TIMUR**

Nema Ajimah Suja

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seruyan Hilir Timur Seruyan, Indonesia

E-mail: [nemaajimahsuja81@gmail.com](mailto:nemaajimahsuja81@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini berangkat dari temuan peneliti terkait pembelajaran PAI di kelas VII yang kurang membangkitkan minat siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini melakukan uji coba metode Index Card Match yang dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan sesuai dengan jenis materi PAI tentang suster sukun dan tanwin. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMPN 1 Seruyan Hilir Timur pada kelas VII. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode ICM sudah sesuai dengan sintaks implementasi. Sementara itu, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Selisih persentase ketuntasan mencapai 44%. Hal ini terlihat dari capaian nilai siswa yang semula di bawah KKM (70) menjadi lebih meningkat. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga ditunjukkan dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 91% pada siklus II yang semula hanya 47%. Peningkatan yang drastis ini dapat terjadi ketika guru melakukan refleksi pembelajaran terhadap kekurangan yang diperoleh pada siklus pertama agar dapat diperbaiki pada siklus kedua.

**Kata Kunci :** Metode, Hasil Belajar, ICM

**Abstract:** This study departs from the findings of researchers related to PAI learning in class VII which did not raise the interest of students so that it had an impact on student learning outcomes. Based on these problems, this study conducted a trial of the Index Card Match method which was considered effective in improving learning outcomes and according to the type of PAI material about nun breadfruit and tanwin. This study uses the Research and Development method or classroom action research conducted at SMPN 1 Seruyan Hilir Timur in class VII. The results of this study indicate that the implementation of the ICM method is in accordance with the implementation syntax. Meanwhile, student learning outcomes have been shown to increase, which is indicated by the increase in mastery learning outcomes from cycle I to cycle II. The difference in the



*percentage of completeness reached 44%. This can be seen from the achievement of student scores which were originally below the KKM (70) to be more increased. In addition, the increase in learning outcomes is also shown by classical learning completeness of 91% in the second cycle which was originally only 47%. This drastic increase can occur when the teacher reflects on learning on the shortcomings obtained in the first cycle so that it can be corrected in the second cycle.*

**Keywords:** Methods, Learning Outcomes, ICM

## PENDAHULUAN

Setiap manusia, secara spesifik setiap warga Negara memerlukan pendidikan dan pemerintah memiliki kewajiban dalam menjamin terlaksananya hak tersebut. Hal tersebut bertujuan agar seseorang memiliki karakter dan sikap social yang baik dalam menjalani kehidupannya. Menurut Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pendidikan diberikan untuk setiap individu di negara ini melihat begitu pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa<sup>1</sup>.

Berbicara mengenai pendidikan, tidak terlepas dari pelaksanaan pendidikan formal di sekolah atau madrasah. Wujud penerapan pendidikan tersebut melalui kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tersebut menjadi kegiatan wajib yang harus diberikan oleh tiap-tiap sekolah dan setiap peserta dijamin untuk mendapatkan hak mereka sebagai peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi kegiatan inti dalam sebuah proses pendidikan yang harus dijalankan dan diperhatikan dengan baik, baik input, proses, hingga output<sup>2</sup>.

*Output* dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar yang biasa ditunjukkan dengan laporan penilaian kemampuan siswa baik secara kognitif maupun psikomotorik pada semua mata pelajaran. Hasil belajar ini menjadi penting untuk dilaporkan karena terkait dengan proses evaluasi yang dapat meninjau keberhasilan atau kegagalan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Indikator keberhasilan pembelajaran tersebut ditentukan dari tercapai atau tidaknya siswa dalam meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru pada masing-masing pembelajaran<sup>3</sup>.

Pengukuran hasil belajar pada umumnya mempunyai tiga ranah yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Namun yang paling sering diukur melalui pengukuran tes adalah kognitif dan psikomotorik. Jika memperoleh hasil yang

<sup>1</sup>Syarwani Ahmad dan Zahruddin Hosday, *Profesi Kependidikan dan Keguruan* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), 5.

<sup>2</sup>Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 25.

<sup>3</sup>Muhammad Rifa'i, *Manajemen Peserta Didik (Pengelolaan Peserta Didik untuk Efektivitas Pembelajaran)* (Medan: CV Widya Puspita, 2018), 31.



baik yaitu di atas KKM, maka pembelajaran yang dilakukan guru dapat dikatakan berhasil sebab siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara pemahaman atau keterampilan dengan baik. Namun sebaliknya, ketika hasil belajar kurang baik, maka guru perlu melakukan perbaikan dan refleksi terhadap cara mengajar, pengemasan materi, dan berbagai hal lain yang menjadi faktor keberhasilan pembelajaran<sup>4</sup>.

Di antaranya guru harus memerhatikan metode pembelajaran yang digunakan. Sebab hal tersebut berkaitan dengan cara seorang guru dalam membangun iklim pembelajaran yang baik dan tentu akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran seperti antusiasme siswa dan hasil belajar yang meningkat. Selain itu, metode pembelajaran juga akan menentukan penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan. Jika guru menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan, besar kemungkinan siswa akan dapat menyerap materi dengan lebih cepat. Sebaliknya, ketika metode pembelajaran sangat monoton, maka siswa juga akan mudah bosan dan kemudian berdampak pada sulitnya menyerap materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus memerhatikan metode pembelajaran yang digunakan sebagai salah satu bentuk upaya untuk dapat menentukan keberhasilan pembelajaran<sup>5</sup>.

Tidak terkecuali dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terkadang dipandang sebelah mata oleh sebagian siswa di sekolah karena cenderung dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Untuk menepis hal tersebut, guru PAI harus berkreasi dengan baik dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dalam belajar PAI. Sebab hal ini nantinya juga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa minimal pada ranah kognitif<sup>6</sup>.

Salah satu kasus yang terjadi di SMPN 1 Seruyan Hilir Timur Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah adalah rendahnya minat siswa dalam pembelajaran PAI khususnya di kelas VII. Siswa di kelas sering ribut dan kurang memerhatikan penjelasan guru sehingga berdampak pada ketidakmampuan mereka dalam menjawab soal evaluasi. Kemudian hasil belajarnya menjadi sangat rendah di bawah KKM. Kondisi demikian sejatinya wajar mengingat anak seusia mereka sangat suka bermain dan tidak terlalu fokus jika terus dibawa dalam pembelajaran yang serius.

Berdasarkan pembelajaran PAI yang telah dilakukan di SMPN 1 Seruyan Hilir Timur di kelas VII materi tentang Nun Mati dan Tanwin menggunakan metode ceramah, hasil belajar peserta didik sangat rendah. 70% dari jumlah siswa mendapat nilai di bawah KKM. Sebab saat pembelajaran berlangsung, mereka kurang memerhatikan penjelasan materi. Oleh sebab itu, dilakukan percobaan

<sup>4</sup> Suyahman, *Perkembangan Peserta Didik* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020), 27.

<sup>5</sup> Jenri Ambarita, Jarwati, dan Dina Kurnia Restanti, *Pembelajaran Luring* (Jawa Tengah: Penerbit Adab, 2020), 51.

<sup>6</sup> Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah," *Jurnal Humanika* 20, no. 2 (2020): 125, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598.115-128>.



metode lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Seruyan Hilir.

Metode yang akan diuji cobakan adalah metode *Index Card Match*. Metode ini merupakan metode yang menggunakan kartu berpasangan (soal dan jawaban) yang dibagikan kepada peserta didik secara acak kemudian diinstruksikan untuk mencari pasangannya masing-masing. Metode *Index Card Match* adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VII sebagai bentuk permainan. Selain itu, pada materi Nun Sukun dan Tanwin juga memerlukan kemampuan mengingat terkait hukum-hukum bacaan, sehingga sangat sesuai dan mempermudah peserta didik ketika materi tersebut dikemas dalam sebuah kartu-kartu yang menarik. Selain itu, kartu-kartu yang dijadikan sebagai media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan desain menarik sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk membacanya.

Berpjijk dari permasalahan yang ada di kelas VII SMPN1 Seruyan Hilir Timur ini, penulis berkesimpulan untuk mencoba metode *Index Card Match* pada materi Nun Sukun dan Tanwin untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah. Penelitian terdahulu menyebut bahwa metode *Index Card Match* terbukti menyenangkan dan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik khususnya pada kelas rendah. Selain itu, metode ini juga membantu dalam kemampuan siswa untuk menghafal materi pelajaran secara lebih efektif<sup>7</sup>.

## METODE

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Research Action*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>8</sup>

Maka dalam penelitian ini, penulis akan menerapkan metode pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kemudian melihat dampak dari penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* tersebut yang dapat dilihat dari siklus I hingga siklus II. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk melanjutkan atau mengganti metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Metode *Index Card Match*

Metode *Index Card Match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. *Metode Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa

<sup>7</sup> Siti Masitah, "Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Materi Hadist Tentang Menuntut Ilmu," *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 8.

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto dan dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 1-2.



yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan<sup>9</sup>.

Metode ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. *Metode Index Card Match* merupakan salah satu metode mengajar yang dikembangkan oleh Dr. Melvin L Silberman. Menurut Silberman *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Metode ini menuntut siswa untuk bekerjasama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang aktif dan menyenangkan, saling bekerja sama dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain.<sup>10</sup>

Selain itu metode tersebut membuat pembelajaran menjadi menarik dan mendorong siswa terlibat atau terjun langsung. Dalam metode ini siswa harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah<sup>11</sup>.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *Index Card Match* mengajarkan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama, tolong menolong dan bertanggung jawab menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru melalui kartu-kartu yang diberikan secara acak. Ketelitian dan keuletan sangat diperlukan dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Jika peserta didik salah mencari pasangannya, maka ia akan gagal menyelesaikan permainan kartu tersebut. Sehingga metode ini dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh tantangan.

### Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha (<https://kbbi.web.id/hasil.html>). Adapun belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu (<https://kbbi.web.id/belajar.html>). Jika kedua istilah ini digabungkan maka secara etimologi atau istilah bahasa dapat diartikan sebagai sesuatu yang didapatkan dari proses usaha dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terdapat dalam diri peserta didik sebagai akibat dari upaya perbaikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mampu membuat

<sup>9</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Bekasi: LPPM Universitas Islam 45 Bekasi, 2022), 273.

<sup>10</sup> Firda Halawati, "Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman* 1, no. 1 (2020): 34.

<sup>11</sup> Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, *Strategi Belajar Mengajar* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 132.



perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai akibat dari proses belajar.<sup>12</sup> Sementara itu Sudirman dalam Hartatik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik. Perubahan tersebut menyangkut pengetahuan, keterampilan dan nilai atau sikap<sup>13</sup>.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran. Perolehan tersebut berupa kemampuan yang meliputi tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut dicapai setelah melalui proses belajar dan mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik.

Berkenaan dengan hasil belajar kognitif edisi revisi, Lorin W. Anderson dkk, jabaran masing-masing tingkatannya adalah sebagai berikut.<sup>14</sup>

#### **Pertama, Remember (mengingat)**

Mengingat adalah kemampuan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini adalah menumbuhkan kemampuan untuk materi pelajaran seperti yang diajarkan. Kategori tingkatan ini adalah *recognizing* (mengenal kembali) dan *recalling* (mengingat kembali).

#### **Kedua, Understand (Memahami)\**

Memahami adalah kemampuan merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mampu mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, maupun grafik. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami antara lain, menyontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), merangkum/menyimpulkan (*summarizing*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

#### **Ketiga, Apply (Menerapkan)**

Kemampuan menerapkan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Menerapkan adalah kemampuan menggunakan prosedur untuk mengerjakan soal tertentu atau menyelesaikan masalah. Kategori menerapkan meliputi kemampuan melakukan (*executing*) dan kemampuan menerapkan (*implementing*).

#### **Keempat, Analyze (menganalisis)**

Menganalisis melibatkan proses pemecahan materi menjadi bagian tertentu. Selain itu menganalisis berguna untuk menentukan hubungan antar bagian maupun struktur secara keseluruhannya. Kategori yang digunakan antara lain, membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*) dan memberi simbol (*attributing*).\\

<sup>12</sup> Aswi Tejawati, "Upaya Menigkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi Melalui Penggunaan Kuis Who Want to Be a Millionaire Pada Peserta Didik Kelas X.1 Semester I SMA Negeri Gondangrejo Tahun 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Konvergensi* 5, no. 20 (2017): 9.

<sup>13</sup> Sri Hartatik, "Peningkatan Sikap Pluralitas Dan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Problem-Based-Learning (PBL) Bagi Siswa Kelas XII IPA-5 Semester Gasal SMA Negeri 3 Surakarta Tahun 2016/2017," *Dwija Utama: Jurnal Pendidikan* 09, no. 36 (2017): 13.

<sup>14</sup> Sukiman, *Sistem Penilaian Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 57-63.



### **Kelima, Evaluate (Menilai)**

Mengevaluasi didefinisikan sebagai kemampuan membuat keputusan (*judgment*) berdasar pada kriteria dan standar tertentu. Evaluasi juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal. Kategori yang digunakan antara lain, memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*). \

### **Keenam, Create (mencipta)**

Mencipta didefinisikan dengan memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan orisinal. Hal ini dilakukan dengan cara merombak beberapa elemen atau bagian kemudian membentuk struktur yang berbeda dari sebelumnya. Kategori yang digunakan antara lain, merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan penelitian pada siklus I meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun RPP siklus I
- b. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru
- c. Menyiapkan soal-soal post test siklus I
- d. Menyiapkan kartu index dari Canva yang akan digunakan dalam permainan menggunakan metode *Index Card Match* pada materi Nun Sukun dan Tanwin.
- e. Menyiapkan media tambahan (slide PPT) sebagai pendukung ketika guru menjelaskan materi pembelajaran sebelum permainan kartu dilakukan.

Pembelajaran siklus I dilakukan selama 1 kali pertemuan pada hari Senin, 25 Juli 2022 secara luring di kelas VII Ruang I SMP Negeri 1 Seruyan Hilir Timur dengan rincian sebagai berikut.

Kegiatan awal: Guru memberi salam dan menyapa siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru memberikan motivasi dan apersepsi. Guru memberikan penjelasan singkat terkait tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan *basmalah* secara bersama-sama.

Kegiatan Inti: Guru menampilkan slide PPT dan menjelaskan terkait materi Nun Sukun dan Tanwin. Setelah dijelaskan, guru memberikan demonstrasi terkait dengan contoh bacaan Nun Sukun dan Tanwin dengan baik dan benar. Kemudian mengulanginya bersama peserta didik agar mereka tidak hanya memahami namun juga dapat mempraktikkan dengan baik materi yang disampaikan. Setelah menjelaskan materi serta mempraktekkan terkait hukum-hukum nun sukun dan tanwin, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan. Setelah semua siswa dirasa sudah memahami materi yang disampaikan, guru kemudian menyampaikan rencana permainan kartu yang akan dilakukan. Guru menjelaskan instruksinya dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mengingat-ingat kembali materi yang disampaikan. Sebab dalam permainan nantinya, peserta didik harus cermat dalam

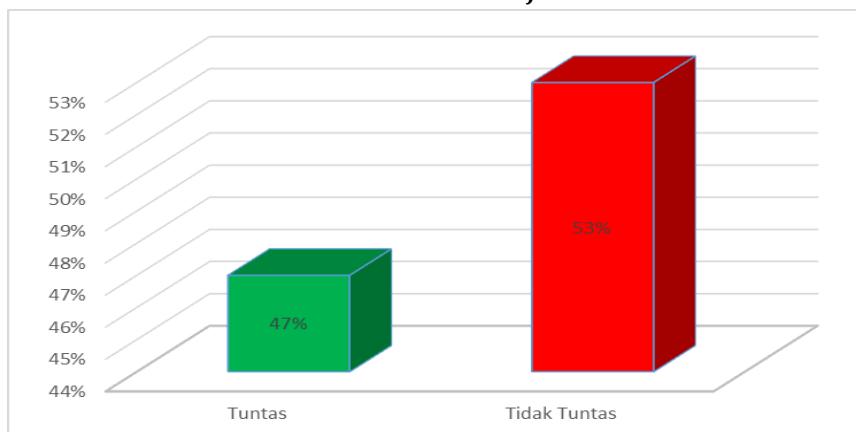


mencari pasangan kartu yang berdasarkan kepada isi dari materi Nun Sukun dan Tanwin. Setelah dirasa cukup dan bersedia, guru memulai permainan kartu index dengan tetap membimbing siswa. Setelah tenggang waktu habis, guru menyuruh masing-masing pasangan siswa maju ke depan untuk menyampaikan kartu yang mereka dapat. Kemudian dinilai dan diberi penegasan penjelasan oleh guru terkait isi materi kartu tersebut (pertanyaan dan jawaban).

Kegiatan penutup: Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini dan guru mengulang kembali kalimat kesimpulan dari siswa serta menegaskan apa saja yang harus di perhatikan dan diingat dalam nun sukun dan tanwin agar siswa dapat mengimplementasikan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru menutup pertemuan kali ini dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih serta meminta siswa untuk menjaga kesehatan di masa pandemi sekarang ini.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil belajar kogintif siklus I nilai rata-rata kelas 67,3 dan yang belum tuntas sebanyak 17 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan daya serap klasikal 47%.

**Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**



Berdasarkan hasil refleksi perlu dilakukan perbaikan rencana awal, perbaikan yang perlu dilakukan antara lain:

- a. Guru kurang memberikan motivasi yang lebih pada siswa untuk lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Guru terlalu lama menjelaskan materi sehingga membuat waktu pembelajaran menjadi lebih banyak dipakai untuk penjelasan searah. Akibatnya, waktu yang diperlukan siswa untuk mengingat materi dalam persiapan untuk permainan kartu index menjadi berkurang. Selain itu, waktu permainan juga masih kurang karena guru hanya bisa memainkan permainan sebanyak dua kali saja. Padahal, rolling permainan kartu index harus lebih banyak agar siswa mendapat kartu berisi materi (pertanyaan atau jawaban) yang lebih beragam.
- c. Media kartu index masih kurang menarik.
- d. Terdapat beberapa siswa yang masih bingung aturan permainan yang dijelaskan oleh guru.



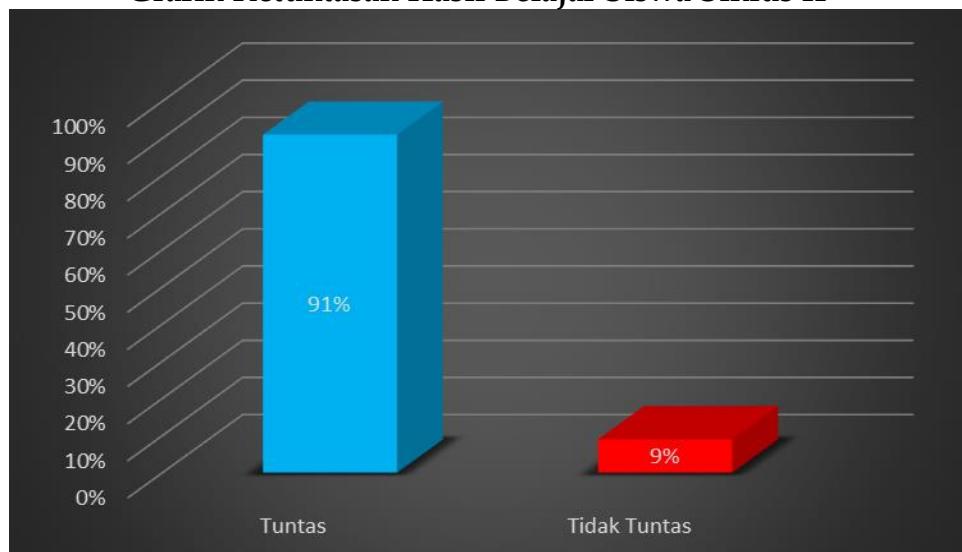
- e. Kebanyakan siswa masih kurang gesit dalam mencari pasangannya sehingga kehabisan waktu.

Dari hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I maka pada siklus II guru melakukan perbaikan-perbaikan, yaitu memberikan semangat kepada siswa yang kurang bersemangat dan kurang berusaha secara maksimal untuk memahami materi yang diajarkan, memberikan nasehat untuk tidak rendah diri harus percaya diri, yakin akan kemampuan diri sendiri pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan asalkan mau berusaha sekuat tenaga, memberikan dan memperlihatkan metode semenarik mungkin agar dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, pada waktu akhir penjelasan, penelitian seharusnya menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum mengerti dari penjelasan yang telah diberikan, serta diadakan tanya jawab sehingga guru tahu siapa saja siswa yang belum paham atas materi yang telah dijelaskan, serta mengalokasikan waktu dengan tepat.

Selain itu, pada saat pembelajaran siklus I guru kurang maksimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang kemampuannya, untuk melihat sekaligus memberikan bimbingan secara maksimal kepada siswa sehingga siswa lebih berani untuk memberikan pertanyaan, penelitian akan berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dengan memberikan penjelasan materi-materi yang akan lebih mudah dipahami siswa serta memberikan contoh-contoh yang lebih banyak lagi kepada siswa yang kurang serius pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun untuk belajar dirumah, diberi nasihat untuk terus belajar selagi ada kesempatan untuk bertanya kepada guru atau teman yang lebih pandai. Pada siklus II guru juga semestinya mengemas penjelasan menjadi lebih singkat dan menarik serta mengkreasikan kartu index dari Canva yang lebih kreatif lagi.

Setelah dilakukan evaluasi, pembelajaran dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil belajar kogintif siklus II nilai rata-rata kelas 79,3 dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 29 siswa dengan daya serap klasikal 91%.

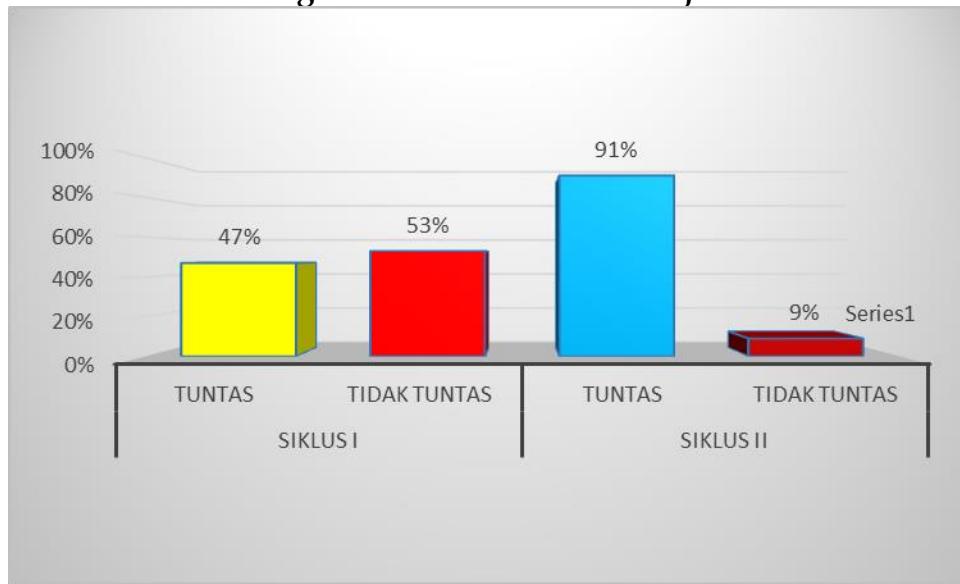
Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II





Pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II, telah dilakukan pengambilan data dengan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa menerapkan metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu index Canva. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran PAI materi nun suku dan tanwin di kelas VII Ruang I SMPN 1 Seruyan Hilir Timur, terdapat adanya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *Index Card Match*. Berikut merupakan perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II :

**Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II**



Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 47% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa. Dalam pelaksanaan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan persentase hasil belajar siswa mencapai 91% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa. Dari hasil data yang diperoleh dari siklus I dan II, dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu index dari kartu Canva pada mata pelajaran PAI materi nun suku dan tanwin dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I sebesar 47%, pada siklus II meningkat menjadi 91%, sehingga selisih peningkatan siklus I dan II adalah 44%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketercapaian kriteria keberhasilan penelitian hasil belajar siswa telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melebihi 75%.

Selain itu, guru sekaligus peneliti dikatakan mampu memperbaiki pembelajaran yang dilaksanakan setelah melaksanakan refleksi pada siklus I dan memperbaikinya pada siklus II dengan sejumlah peningkatan yang meliputi peningkatan keterlaksanaan metode pembelajaran *Index Card Match* sesuai sintaks pada kategori sangat baik (100%) terlaksana. Ditambah lagi dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 44% dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode *Index Card Match* ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang mendapat hasil serupa. Salah



satunya dalam penelitian menjelaskan bahwa terdapat peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan metode ICM dengan syarat langkah-langkah pembelajaran diperhatikan dengan baik.<sup>15</sup> Diperkuat dalam penelitian yang lain yang menyatakan bahwa metode ICM memberi pengaruh terhadap hafalan kosa kata dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.<sup>16</sup>

## KESIMPULAN

Pelaksanaan metode pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran PAI materi nun sukun dan tanwin di kelas VII Ruang I SMP Negeri 1 Seruan Hilir Timur sudah berjalan lancar. Hal ini ditandai dengan hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan metode ICM sesuai sintaks dengan prosentasi 100%. Selain itu juga terdapat peningkatan respon penerimaan siswa terhadap ICM yang ditandai dengan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran dan permainan kartu index.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media kartu index dari Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus I dan II. Terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan selisih prosentasi ketuntasan mencapai 44%. Hal itu terlihat dari ketercapaian nilai siswa yang semula di bawah KKM (70) menjadi lebih meningkat. Selain itu kenaikan hasil belajar juga ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal 91% pada siklus II yang semula hanya 47% saja. Peningkatan drastis ini dapat terjadi ketika guru melakukan refleksi pembelajaran atas kekurangan yang didapat pada siklus I sehingga dapat diperbaiki pada siklus II.

## BIBLIOGRAFI

- Ahmad, Syarwani, dan Zahruddin Hosday. *Profesi Kependidikan dan Keguruan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.
- Ambarita, Jenri, Jarwati, dan Dina Kurnia Restanti. *Pembelajaran Luring*. Jawa Tengah: Penerbit Adab, 2020.
- Amin, dan Linda Yurike Susan Sumendap. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: LPPM Universitas Islam 45 Bekasi, 2022.
- Arikunto, Suharsimi, dan dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Halawati, Firda. "Pengaruh Penggunaan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman* 1, no. 1 (2020): 33–39.

<sup>15</sup> Rina Siti Sari dan Puput Wahyu Hidayat, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE TIPE INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN MATEMATIKA," *JURNAL TUNAS PENDIDIKAN* 1, no. 1 (2018): 78.

<sup>16</sup> Saibatul Hamdi, "Pengaruh strategi index card match terhadap kemampuan menerjemah dan menjelaskan kandungan qs. Al-baqarah: 30-32 dan qs. Az-zariyat: 56 pada pelajaran alquran hadis Kelas x MA Sabilal Muhtadin Kotawaringin Timur" (Skripsi, Palangka Raya, IAIN Palangkaraya, 2020).



- Hamdi, Saibatul. "Pengaruh strategi index card match terhadap kemampuan menerjemah dan menjelaskan kandungan qs. Al-baqarah: 30-32 dan qs. Az-zariyat: 56 pada pelajaran alquran hadis Kelas x MA Sabilal Muhtadin Kotawaringin Timur." Skripsi, IAIN Palangkaraya, 2020.
- Hartatik, Sri. "Peningkatan Sikap Pluralitas Dan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Problem-Based-Learning (PBL) Bagi Siswa Kelas XII IPA-5 Semester Gasal SMA Negeri 3 Surakarta Tahun 2016/2017." *Dwija Utama: Jurnal Pendidikan* 09, no. 36 (2017): 1-14.
- Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Mahmud, Saifudin, dan Muhammad Idham. *Strategi Belajar Mengajar*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Masitah, Siti. "Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Materi Hadist Tentang Menuntut Ilmu." *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 1-10.
- Rifa'i, Muhammad. *Manajemen Peserta Didik (Pengelolaan Peserta Didik untuk Efektivitas Pembelajaran)*. Medan: CV Widya Puspita, 2018.
- Sari, Rina Siti, dan Puput Wahyu Hidayat. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE TIPE INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN MATEMATIKA." *JURNAL TUNAS PENDIDIKAN* 1, no. 1 (2018): 71-80.
- Sartika, Fitria, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga. "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah." *Jurnal Humanika* 20, no. 2 (2020): 115-28. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598.115-128>.
- Sukiman. *Sistem Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Suyahman. *Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2020.
- Tejawati, Asiwi. "Upaya Menigkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi Melalui Penggunaan Kuis Who Want to Be a Millionaire Pada Peserta Didik Kelas X.1 Semester I SMA Negeri Gondangrejo Tahun 2014/2015." *Jurnal Pendidikan Konvergensi* 5, no. 20 (2017): 1-10.