



**STRATEGI ACTIVE LEARNING MODEL INDEX CARD MATCH DALAM UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS XI DI SEKOLAH MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KEBUMEN**

Saiful Amin, Bahrin Ali Murtopo

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail : saifulamin022@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the application of the Active Learning strategy of the Index Card Match model in improving the learning outcomes of students of Islamic Religious Education (PAI) class XI at MAN 3 Kebumen. Using descriptive qualitative methods with observation, interview, and documentation techniques, the results showed that the application of this strategy through the preparation, implementation, and evaluation stages was able to increase the average student score from 68.5 to 80.2, with classical completeness increasing from 40% to 78% and learning activity reaching 85%. In addition to cognitive improvement, this strategy also encourages the development of affective and psychomotor aspects such as motivation, cooperation, and responsibility. Thus, the Index Card Match model has proven to be effective in creating active, interactive, and fun PAI learning and improving student learning outcomes.

Keywords: Active Learning, Index Card Match, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi Active Learning model Index Card Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI di MAN 3 Kebumen. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi ini melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 68,5 menjadi 80,2, dengan ketuntasan klasikal naik dari 40% menjadi 78% serta keaktifan belajar mencapai 85%. Selain peningkatan kognitif, strategi ini juga mendorong perkembangan aspek afektif dan psikomotorik seperti motivasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan demikian, model Index Card Match terbukti efektif menciptakan pembelajaran PAI yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Active Learning, Index Card Match, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara karena menjadi sarana utama untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. SDM yang unggul memungkinkan bangsa Indonesia memiliki daya saing tinggi dalam menghadapi tantangan globalisasi. Oleh sebab itu, salah satu rumusan tujuan nasional Indonesia sebagaimana termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”¹. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya hak setiap warga negara, tetapi juga merupakan tanggung jawab bersama untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas, beradab, dan berkeadilan sosial.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pengertian ini menegaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan. Suasana belajar yang kondusif harus mampu mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri dalam mengembangkan potensinya.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, berbagai faktor turut berperan, seperti model dan strategi pembelajaran, media, sarana prasarana, serta peran guru. Guru memiliki kedudukan penting sebagai pengelola sekaligus fasilitator pembelajaran yang bertugas menciptakan kondisi belajar yang interaktif, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mandiri sesuai dengan minat serta perkembangan psikologisnya².

Salah satu aspek penting dalam pendidikan di Indonesia adalah pendidikan agama.

¹ Kemendikbud, *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

² S M N Al-Attas, *The Concept of Education in Islam: A Framework for an Islamic Philosophy of Education* (Kuala Lumpur: ISTAC, 2018).



ceramah guru.

Active learning juga dianggap mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Ada siswa yang lebih mudah belajar melalui membaca, berdiskusi, atau praktik langsung. Oleh karena itu, strategi pembelajaran aktif menjadi alternatif yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menarik dan mudah diterapkan adalah strategi Index Card Match (ICM). Strategi ini dilakukan dengan mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dibuat oleh guru atau siswa. Aktivitas ini mendorong interaksi, kerja sama, dan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa⁴.

Strategi ICM dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diajarkan maupun memperkenalkan materi baru. Dalam konteks PAI, strategi ini memungkinkan siswa memahami konsep-konsep ajaran Islam dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa dilibatkan dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai, berdiskusi, serta menjelaskan jawaban mereka di depan kelas. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada guru, tetapi berpusat pada siswa (student-centered learning).

Model pembelajaran ICM juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menanggapi ide, berbagi pengalaman, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penerapan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan pengamatan awal, guru PAI di MAN 3 Kebumen masih jarang menerapkan model pembelajaran interaktif seperti ini. Akibatnya, pembelajaran berlangsung monoton dan hasil akademik siswa belum memuaskan.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan termotivasi. Strategi pembelajaran aktif tipe Index Card Match diyakini mampu menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui strategi ini, diharapkan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara optimal⁵.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik membahas secara mendalam. Berdasarkan

⁴ H Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2015).

⁵ U Hasanah and M Fauzi, 'Implementasi Pendidikan Life Skill Di Sekolah Menengah Keagamaan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28.2 (2021), 134–45.



uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Strategi *Active Learning* model *Index Card Match* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 3 Kebumen”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan strategi *Active Learning* model *Index Card Match* (ICM) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MAN 3 Kebumen. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena secara alami dan kontekstual berdasarkan pengalaman langsung subjek penelitian⁶.

Model *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam menemukan pasangan antara kartu pertanyaan dan jawaban. Prosedur pembelajarannya meliputi: guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi, membagikannya kepada siswa, meminta siswa mencari pasangan kartu yang sesuai, kemudian membacakan hasilnya di depan kelas. Aktivitas ini diakhiri dengan klarifikasi dan penguatan materi oleh guru. Melalui model ini, siswa dilibatkan secara aktif, bekerja sama, dan terdorong untuk memahami materi secara menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kebumen, yang beralamat di Jalan Pencil No. 47, Kutowinangun, Kabupaten Kebumen. Lokasi ini dipilih secara purposif karena menunjukkan fenomena rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. MAN 3 Kebumen merupakan lembaga pendidikan Islam yang memiliki berbagai kegiatan keagamaan dan program penguatan karakter, sehingga relevan sebagai lokasi penelitian pembelajaran PAI⁷.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁷ M Ismail and T Rahman, ‘Perkembangan Pendidikan Guru Agama Di Jawa Tengah’, *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5.2 (2020), 77–89.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan yang dianggap paling mengetahui permasalahan dan konteks penelitian. Subjek terdiri dari:

1. Guru PAI, Ibu Srinings Woro Sugiarti, S.Pd.I, sebagai pelaksana strategi *Index Card Match* dalam kegiatan belajar.
2. Wali kelas XI, Bapak Wahyudi, S.Pd.I, yang memberikan informasi tentang kondisi akademik dan karakter siswa.
3. Dua siswa kelas XI, yaitu Kirania Khanza dan Salfa Sabila, sebagai partisipan aktif dalam pembelajaran serta sumber data pengalaman langsung penerapan strategi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi non partisipatif, digunakan untuk memperoleh data tentang proses pelaksanaan strategi *Index Card Match* di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti berperan sebagai pengamat tanpa ikut campur langsung dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Wawancara mendalam (in-depth interview), dilakukan dengan guru PAI, wali kelas, dan siswa untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai persepsi, pengalaman, serta dampak penerapan strategi ICM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Dokumentasi, digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara, berupa dokumen nilai siswa (rapor dan UTS), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), catatan kegiatan kelas, serta foto-foto kegiatan pembelajaran.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru, siswa, dan wali kelas. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan cara ini, validitas temuan dapat diperkuat melalui konfirmasi antar sumber dan metode pengumpulan data⁸.

Analisis data dilakukan secara interaktif berdasarkan model Miles dan Huberman, yang meliputi empat tahap:

⁸ M Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning* (Thousand Oaks, CA: Corwin, 2010).

1. Pengumpulan data, yaitu tahap mengumpulkan semua informasi dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan strategi pembelajaran.
2. Reduksi data, yaitu proses pemilihan, penyederhanaan, dan pengelompokan data yang relevan dengan fokus penelitian, terutama yang berkaitan dengan penerapan strategi ICM dan perubahan hasil belajar siswa.
3. Penyajian data, berupa penyusunan informasi dalam bentuk uraian naratif yang terstruktur agar memudahkan peneliti memahami hubungan antar temuan.
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu tahap akhir untuk menafsirkan makna data dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan lapangan yang dikaitkan dengan teori pembelajaran aktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kebumen, yang beralamat di Jalan Pencil No. 47 Kutowinangun, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Madrasah ini memiliki karakteristik keagamaan yang kuat, dengan program pembiasaan religius seperti tadarus pagi, pembacaan doa, kegiatan istigash selapanan, dan sedekah jariyah dua minggu sekali⁹. Lingkungan madrasah yang disiplin dan religius menjadi lahan yang relevan untuk menerapkan strategi pembelajaran Active Learning model Index Card Match (ICM) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Sumber data diperoleh melalui observasi kegiatan belajar mengajar, wawancara mendalam dengan guru PAI, wali kelas, dan siswa, serta dokumentasi berupa nilai ulangan harian, foto kegiatan, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses penelitian berlangsung selama enam minggu (21 Juli–30 Agustus 2025) dengan fokus pada kelas XI sebagai subjek penelitian¹⁰.

⁹ R Suharto, 'Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru', *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5.2 (2020), 99–108.

¹⁰ H B Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti bersama-sama menyusun RPP yang mengintegrasikan strategi Active Learning dengan model Index Card Match. Guru menyiapkan kartu indeks berisi pertanyaan dan jawaban yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru”, yang termasuk dalam tema akhlak terpuji. Guru menyiapkan dua jenis kartu:

- Kartu pertanyaan, berisi konsep dasar, dalil Al-Qur'an, dan contoh perilaku.
- Kartu jawaban, berisi penjelasan singkat atau contoh nyata dari perilaku hormat dan patuh.

Selain itu, guru juga menyusun instrumen penilaian proses dan hasil belajar, termasuk observasi keaktifan, penilaian kognitif melalui tes formatif, serta wawancara reflektif dengan siswa untuk mengetahui perubahan afektif dan motivasi mereka.

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan strategi Active Learning model Index Card Match dilakukan dalam tiga siklus kegiatan belajar, masing-masing berdurasi dua jam pelajaran (2×40 menit). Setiap siklus mencakup tiga aktivitas utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup.

Kegiatan awal diawali dengan salam, doa bersama, dan apersepsi yang mengaitkan materi sebelumnya dengan kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan agar kegiatan berlangsung tertib. Kegiatan inti dimulai dengan pembagian kartu secara acak kepada siswa¹¹. Siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan mencari pasangan kartu yang berisi jawaban yang sesuai. Proses pencarian pasangan ini menimbulkan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Setelah menemukan pasangan, siswa duduk berdekatan dan mendiskusikan isi kartu tersebut. Guru kemudian meminta setiap pasangan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban di depan kelas, disertai penjelasan tambahan atau klarifikasi dari guru. Kegiatan penutup berupa refleksi pembelajaran. Guru memberikan

¹¹ W Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2019).

kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan, pemahaman baru, serta kendala yang dihadapi selama permainan.

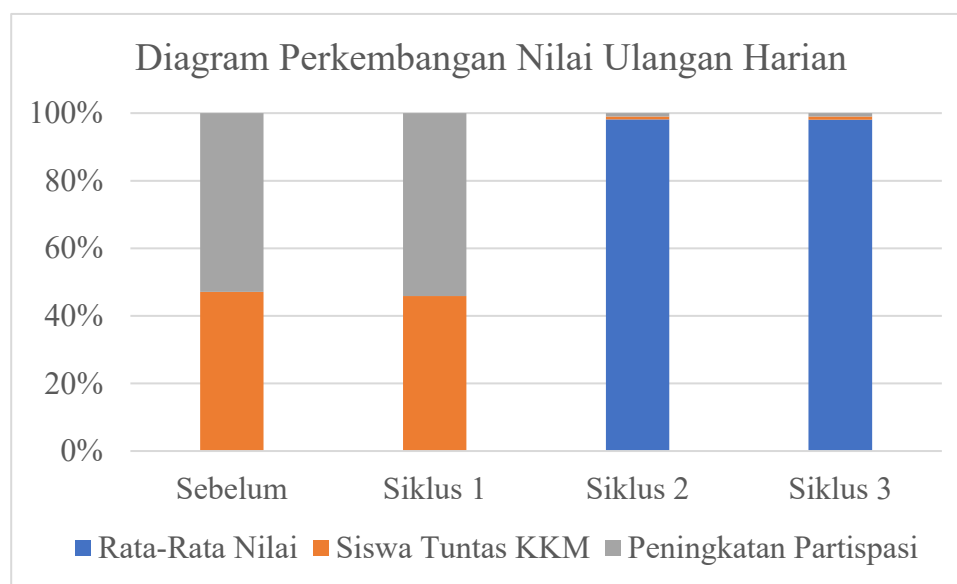
Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat tajam dari siklus ke siklus. Jika pada awalnya hanya 45% siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi, maka pada siklus ketiga keaktifan meningkat menjadi 85%. Aktivitas fisik siswa yang terlibat dalam mencari pasangan kartu juga mendorong suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil belajar dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan data dokumentasi, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan:

Tabel 1. Perkembangan Nilai Ulangan Harian

Pertemuan	Rata-Rata Nilai	Siswa Tuntas KKM	Peningkatan Partispasi
Sebelum	68,5	40%	45%
Siklus 1	72,8	55%	65%
Siklus 2	76,3	68%	78%
Siklus 3	80,2	78%	85%



Gambar 4. Diagram Batang Perkembangan Nilai Ulangan Harian

Selain peningkatan nilai, perubahan positif juga tampak pada dimensi afektif dan sosial siswa. Siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan mengaitkan nilai-nilai Islam dengan kehidupan sehari-hari. Guru PAI menyatakan bahwa penerapan model Index Card Match “memberikan suasana baru di kelas dan membuat siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam mengemukakan ide.” Beberapa kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu, ruang kelas sempit, dan kebisingan. Namun, guru mengatasinya dengan pengelolaan waktu yang efisien dan pengaturan kelompok heterogen. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini mampu meningkatkan hasil belajar dan sikap positif siswa terhadap pelajaran PAI.

Penerapan strategi Active Learning model Index Card Match di MAN 3 Kebumen terbukti efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, komunikatif, dan menyenangkan. Siswa tidak lagi menjadi penerima pasif, tetapi menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Aktivitas mencocokkan kartu mendorong terjadinya peer learning, di mana siswa saling membantu memahami konsep¹².

Model ini juga menerapkan prinsip Learning by Doing dari John Dewey, bahwa pengetahuan tidak dapat diperoleh hanya dengan mendengar, tetapi melalui keterlibatan langsung. Aktivitas permainan edukatif seperti ICM membuat siswa belajar sambil berinteraksi, sehingga konsep akhlak tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dihayati secara emosional¹³.

Peningkatan hasil belajar dari rata-rata 68,5 menjadi 80,2 menunjukkan keberhasilan strategi ini dalam memperkuat pemahaman siswa. Berdasarkan teori pemrosesan informasi Atkinson dan Shiffrin, kegiatan belajar yang melibatkan multisensori — visual (kartu), auditori (mendengar penjelasan teman), dan kinestetik (bergerak mencari pasangan) — memperkuat proses encoding dan retrieval memori. Dalam konteks Taksonomi Bloom revisi, siswa tidak

¹² Suharyadi, ‘Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Siswa Madrasah’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 8.1 (2020), 12–22.

¹³ R E Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd ed. (Boston: Allyn & Bacon, 2015).



hanya berhenti pada level pengetahuan (remembering) dan pemahaman (understanding), tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan evaluasi (analyzing dan evaluating). Hal ini terlihat ketika siswa mampu memberikan contoh nyata perilaku hormat kepada guru dan orang tua dalam kehidupan sehari-hari¹⁴.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan pada aspek afektif dan psikomotorik. Secara afektif, siswa menunjukkan sikap lebih menghargai pendapat teman, lebih disiplin dalam bekerja sama, dan memiliki motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Strategi ini menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif, karena keberhasilan kelompok tergantung pada kerja sama anggotanya.

Secara psikomotorik, aktivitas mencari kartu, bergerak aktif, dan berdiskusi melatih kemampuan motorik halus dan koordinasi tubuh. Ini sejalan dengan teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner, yang menjelaskan bahwa pembelajaran efektif harus melibatkan berbagai jenis kecerdasan, termasuk bodily-kinesthetic dan interpersonal intelligence. Jika dikaitkan dengan teori Cognitive Load Sweller, model Index Card Match membantu mengurangi beban kognitif siswa dengan memecah materi kompleks menjadi potongan-potongan kecil dalam bentuk pertanyaan dan jawaban sederhana. Dengan demikian, beban kognitif ekstrinsik berkurang, sementara fokus belajar meningkat pada inti materi. Selain itu, model ini juga mendukung prinsip andragogi modern dalam pendidikan Islam, yang menekankan bahwa pembelajaran harus kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Strategi ICM memfasilitasi terjadinya refleksi nilai-nilai moral Islam melalui aktivitas sosial di kelas¹⁵.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Suwandri (2021) yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 30% menjadi 80% setelah menggunakan metode Active Learning berbasis permainan edukatif. Demikian pula, penelitian Muhammad Deta Wijaya (2020) membuktikan bahwa penerapan Active Learning mampu meningkatkan motivasi siswa hingga mencapai 84%. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris

¹⁴ T Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 2012).

¹⁵ J Sweller, *Cognitive Load Theory* (New York: Springer, 2010).



bahwa pembelajaran aktif berbasis interaksi sosial memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian akademik dan non-akademik siswa¹⁶.

KESIMPULAN

Learning model Index Card Match (ICM) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI MAN 3 Kebumen, dapat disimpulkan bahwa strategi ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68,5 menjadi 80,2 dan kenaikan ketuntasan klasikal dari 40% menjadi 78%. Selain itu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat hingga mencapai 85%, menunjukkan bahwa model ICM mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penerapan strategi ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berani berpendapat, serta mengaitkan nilai-nilai Islam dengan kehidupan sehari-hari.

Selain aspek kognitif, strategi Index Card Match juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan afektif dan psikomotorik siswa. Melalui kegiatan berpasangan dan diskusi kelompok, siswa belajar menghargai pendapat teman, bekerja sama, dan menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, strategi Active Learning model Index Card Match tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga membentuk karakter religius, sosial, dan komunikatif siswa sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara ilmu, iman, dan amal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Attas, S M N, *The Concept of Education in Islam: A Framework for an Islamic Philosophy of Education* (Kuala Lumpur: ISTAC, 2018)
- Anwar, S, 'Sejarah Perkembangan Lembaga Pendidikan Islam Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2018), 115–28

¹⁶ D L Fixsen and others, 'Implementation Research: A Synthesis of the Literature' (Tampa: University of South Florida, 2005).



- Arifin, M, 'Analisis Partisipasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Islam*, 9 (2022), 45–57
- Fixsen, D L, S F Naom, K A Blase, R M Friedman, and F Wallace, 'Implementation Research: A Synthesis of the Literature' (Tampa: University of South Florida, 2005)
- Hasanah, U, and M Fauzi, 'Implementasi Pendidikan Life Skill Di Sekolah Menengah Keagamaan', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28 (2021), 134–45
- Ismail, M, and T Rahman, 'Perkembangan Pendidikan Guru Agama Di Jawa Tengah', *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5 (2020), 77–89
- Kemendikbud, *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Lickona, T, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 2012)
- Prensky, M, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning* (Thousand Oaks, CA: Corwin, 2010)
- Sanjaya, W, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2019)
- Slavin, R E, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd ed. (Boston: Allyn & Bacon, 2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Suharto, R, 'Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru', *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5 (2020), 99–108
- Suharyadi, 'Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Siswa Madrasah', *Jurnal Pendidikan Islam*, 8 (2020), 12–22
- Sweller, J, *Cognitive Load Theory* (New York: Springer, 2010)
- Uno, H B, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Zaini, H, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2015).