

The Effectiveness Of The Index Card Match Model On Students' Learning Activeness And Motivation: An Experimental Study

Efektivitas Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Keaktifan Dan Motivasi Belajar Peserta Didik: Sebuah Studi Eksperimen

Ajeng Uswatun Hasanah¹, Wan Jamaluddin², Uswatun Hasanah³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}

Email : ¹ajenghasanah30@gmail.com, ²wanjamaludin@radenintan.ac.id,

³uswatunh@radenintan.ac.id

*Corresponding Author

Received : 12 February 2026, Revised : 20 Maret 2026, Accepted : 20 April 2026.

ABSTRACT

Learning activeness and learning motivation are two important factors that influence the success of the learning process. However, in classroom practice, these aspects often do not develop optimally due to the use of less varied and teacher-centered learning models. One alternative learning model that can be applied is the Index Card Match (ICM) model, which emphasizes students' active involvement through matching question and answer cards. This study aimed to determine the effectiveness of the Index Card Match model on students' learning activeness and learning motivation among eighth-grade students at SMPN 3 Way Pengubuan. The research employed a quantitative approach using an experimental method. Data were collected through non-test questionnaires based on a Likert scale that had been tested for validity and reliability. The learning activeness questionnaire consisted of 14 items (13 valid items; reliability coefficient = 0.708), while the learning motivation questionnaire consisted of 12 items (11 valid items; reliability coefficient = 0.645). Data analysis included prerequisite tests (normality and homogeneity) followed by hypothesis testing using the independent sample t-test. The results showed a significance value of < 0.05 , indicating a significant difference between the groups. These findings demonstrate that the Index Card Match learning model has a positive effect on improving students' learning activeness and learning motivation. Therefore, this model is recommended as an effective alternative learning strategy to enhance students' participation, engagement, and motivation in the learning process.

Keywords: Index Card Match, Learning activeness, Learning motivation

ABSTRAK

Keaktifan dan motivasi belajar merupakan dua faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, namun dalam praktiknya kedua aspek tersebut sering belum berkembang optimal akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji model pembelajaran aktif, kajian yang secara simultan menganalisis keaktifan dan motivasi belajar melalui model Index Card Match pada jenjang Sekolah Menengah Pertama masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Index Card Match terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental (posttest-only control group design), yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket non-tes berbasis skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis independent sample t-test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang lebih baik pada kelompok yang diberikan

perlakuan. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif terbatas serta ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Kata Kunci: Index Card Match, Keaktifan Belajar, Motivasi Belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan aktif dan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Kholid, 2023; Manggus et al., 2023; Mufidah, 2022; Sari et al., 2024; Susilowati, 2022). Keaktifan dan motivasi belajar merupakan dua faktor penting yang saling berkaitan dan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang aktif dan memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna (Ekaputra & Fahmi Huda, 2023; Mediatati et al., 2024; Miftah & Jateng, 2023; Nisrina & Susanto, 2025; Nuha, 2023).

Namun, pada praktiknya proses pembelajaran di tingkat SMP masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran seperti ini berpotensi menyebabkan peserta didik bersikap pasif, kurang antusias, dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan belajar serta menurunnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan awal di SMPN 3 Way Pengubuan, masih ditemukan peserta didik kelas VIII yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti enggan bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran Index Card Match. Model pembelajaran Index Card Match merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif baik secara fisik maupun mental (Adawiyah & Fahrinawati, 2024; Mariati, 2024; Pohan et al., 2026; Sinaga et al., 2023).

Penerapan model pembelajaran Index Card Match memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, model ini mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena seluruh peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk berpikir, bergerak, dan berinteraksi, sehingga mengurangi kecenderungan bersikap pasif selama proses pembelajaran. Kedua, model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Suasana belajar yang tidak menegangkan membuat peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, Index Card Match dapat melatih kemampuan sosial peserta didik, seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Keempat, model ini membantu peserta didik dalam memperkuat pemahaman materi, karena proses mencocokkan kartu menuntut peserta didik untuk benar-benar memahami konsep yang dipelajari. (Arifin & Arifin, 2022; Aryasti et al., 2023; Raipartiwi, 2022; Susanti, 2022; Yurti, 2025) Meskipun memiliki banyak kelebihan, model pembelajaran Index Card Match juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekurangannya adalah membutuhkan persiapan yang cukup matang dari guru, terutama dalam menyiapkan kartu soal dan jawaban yang sesuai dengan materi dan tingkat kemampuan peserta didik (Muzakkir, 2024; Winarsih et al., 2025; Zainal et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) diharapkan dapat mengoptimalkan keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif, termasuk *Index Card Match*, mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, namun hasil penelitian tersebut masih menunjukkan keterbatasan pada aspek dan konteks tertentu. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan kajian pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep peserta didik, sementara kajian yang secara simultan mengkaji keaktifan belajar dan motivasi belajar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian mengenai Efektivitas Model pembelajaran *Index Card Match* pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, khususnya kelas VIII, belum banyak dilakukan, terutama dalam konteks satuan pendidikan di daerah seperti SMPN 3 Way Pengubuan. Perbedaan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta budaya sekolah memungkinkan munculnya hasil yang berbeda, sehingga temuan penelitian sebelumnya belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif, termasuk *Index Card Match*, memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep peserta didik. Kajian yang secara simultan mengkaji keaktifan belajar dan motivasi belajar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas model *Index Card Match* pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, khususnya kelas VIII, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum banyak dilakukan. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian dengan mengkaji secara simultan pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam satu desain penelitian yang terintegrasi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi empiris dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP, khususnya pada lingkungan sekolah yang memiliki karakteristik tertentu dan penelitian ini memiliki unsur kebaruan (novelty) yang terletak pada pengkajian Efektivitas Model pembelajaran *Index Card Match* terhadap dua variabel penting sekaligus, yaitu keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik, dalam satu desain penelitian yang terintegrasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks empiris yang berbeda, yakni peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Way Pengubuan, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih kontekstual mengenai penerapan model pembelajaran *Index Card Match* di tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris tentang Efektivitas Model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada konteks sekolah menengah pertama.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* karena bertujuan untuk mengukur secara objektif Efektivitas model pembelajaran terhadap keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik. Desain yang digunakan adalah *posttest-only control group design*, yaitu desain eksperimen yang hanya melakukan pengukuran setelah perlakuan di berikan. Dalam hal ini, kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM), sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Pemilihan desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar peserta didik dari kedua kelompok setelah proses pembelajaran berlangsung, sehingga efektivitas perlakuan dapat dianalisis dengan lebih fokus. (Abraham & Supriyati, 2022)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 3 Way Pengubuan yang berjumlah 180 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan probability sampling dengan metode cluster sampling. Proses pemilihan sampel dilakukan dengan cara pengundian kelas secara acak menggunakan media spin wheel untuk meminimalkan bias seleksi.

Berdasarkan hasil pengundian, terpilih kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing berjumlah 30 peserta didik, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik. Karakteristik responden relatif homogen dari segi usia (13–14 tahun), tingkat kelas, serta latar belakang akademik yang setara.

Instrumen penelitian berupa angket non-tes berbasis skala Likert yang digunakan untuk mengukur keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Instrumen keaktifan belajar terdiri dari 14 butir pernyataan dengan 13 item valid dan memiliki nilai reliabilitas sebesar **0,708**, yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, instrumen motivasi belajar terdiri dari 12 butir pernyataan dengan 11 item valid dan memiliki nilai reliabilitas sebesar **0,645**, yang tergolong cukup, meskipun relatif lebih rendah. Nilai reliabilitas ini masih dapat diterima dalam penelitian sosial, namun menjadi salah satu keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan, di mana kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Index Card Match selama beberapa pertemuan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional; dan (3) tahap evaluasi, yaitu pengumpulan data melalui angket setelah perlakuan diberikan.

Pelaksanaan model pembelajaran Index Card Match dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban; (2) kartu dibagikan secara acak kepada peserta didik; (3) peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai; (4) setelah menemukan pasangan, peserta didik mendiskusikan jawaban bersama; (5) setiap pasangan mempresentasikan hasilnya di depan kelas; dan (6) guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap materi yang dipelajari. Prosedur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta mendorong interaksi dan motivasi belajar.

Instrumen pengumpulan data berupa angket non-tes yang dikembangkan berdasarkan indikator Keaktifan Belajar menurut Nana Sudjana. Mencakup 7 aspek, yaitu : Memperhatikan Penjelasan Guru, Bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas, Mendengarkan penjelasan guru ataupun teman, Mencatat hal-hal yang dianggap penting, Aktif dan Kreatif, Menanggapi dan mengambil keputusan, Menaruh minat dan bergairah mengikuti pembelajaran. Dan berdasarkan indikator Motivasi Belajar menurut Sardiman A.M. mencakup 6 aspek, yaitu : Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya harapan dan cita-cita masa depan, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Angket dengan variabel Keaktifan Belajar terdiri dari 14 butir pernyataan, terdiri dari 7 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif sedangkan variabel Motivasi Belajar terdiri dari 12 butir pernyataan, terdiri dari 6 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Skala penilaian menggunakan skala likert 5 poin : 5 untuk Sangat Setuju (SS), 4 untuk Setuju (S), 3 untuk Netral (N), 2 untuk Tidak Setuju (TS), dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan positif dan sebaliknya untuk pernyataan negatif.

Dalam penelitian ini menggunakan Uji Coba Instrument yang terdiri dari (Uji Validitas dan Uji Reliabilitas), Uji Prasyarat terdiri dari (Uji Normalitas dan Uji Homogenitas) dan Uji Hipotesis terdiri dari (Uji T-test).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Way Pengubuan. Dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai teknik pengambilan data dengan penyebaran instrumen non tes berupa

angket. Berikut ini merupakan hasil data yang diperoleh melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji Hipotesis terdiri dari (Uji T-test).

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal, data harus diuji normalitasnya untuk memastikan kelayakan analisis parametrik. Dalam konteks pendidikan, uji normalitas penting dilakukan pada nilai pretest dan posttest untuk memastikan validitas penggunaan uji parametrik seperti uji t atau ANOVA

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data	keaktifan Kontrol	.139	30	.147	.953	30	.208
	Motivasi Kontrol	.127	30	.200 [*]	.968	30	.494
	Keaktifan Eksperimen	.127	30	.200 [*]	.976	30	.715
	Motivasi Eksperimen	.155	30	.065	.954	30	.215

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, data dianalisis menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol dengan variabel keaktifan belajar sebesar 0,208 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,715. Selanjutnya, pada variabel motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,494 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,215. Keempat nilai signifikansi tersebut menunjukkan nilai Sig. > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk mencari mencari tahu apakah dari beberapa beberapa kelompok kelompok data penelitian penelitian memiliki memiliki varians varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	1.867	3	116	.139
	Based on Median	1.384	3	116	.251
	Based on Median and with adjusted df	1.384	3	107.784	.252
	Based on trimmed mean	1.868	3	116	.139

Maka data diasumsikan memiliki varians yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang sama dengan nilai signifikansi 0,139 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Penelitian ini memanfaatkan uji independent sample t-test sebagai instrumen pengujian hipotesis. Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk membedah kemampuan akhir dari masing-masing subjek serta melihat sejauh mana perbedaan yang muncul di antara kedua sampel kelas tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Samples Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Data	Equal variances assumed	.000	.993	8.026	58	.000	7.200	.897	5.404	8.996
	Equal variances not assumed			8.026	57.986	.000	7.200	.897	5.404	8.996

Berdasarkan hasil uji T tabel diatas, pada bagian “Equal Variances as Summed” diketahui bahwa nilai t hitung memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dan pembelajaran konvensional adanya pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam meningkatkan Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar peserta didik.

Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) terhadap Keaktifan belajar dan Motivasi Belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari respons peserta didik terhadap indikator keaktifan belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas, mendengarkan penjelasan guru maupun teman, mencatat hal-hal penting, aktif dan kreatif dalam pembelajaran, menanggapi serta mengambil keputusan, serta menunjukkan minat dan gairah dalam mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan keaktifan belajar, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol. Hal ini tercermin dari indikator motivasi belajar yang meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif (Baroroh & Prastowo, 2023; Kamza & Lestari, 2021; Rahmandani et al., 2024; Tamba & Yugopuspito, 2021; Wahyuni & Ramadhani, 2024).

Model *Index Card Match* mampu memfasilitasi keterlibatan tersebut karena pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menuntut respons langsung dari peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran aktif, khususnya *Index Card Match*, dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Adapun dalam meningkatkan motivasi belajar Model pembelajaran *Index Card Match* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Suasana belajar yang tidak menegangkan membuat peserta didik merasa lebih nyaman dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas mencari pasangan kartu juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan tantangan, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih bersemangat dalam belajar. Kondisi ini berdampak positif terhadap motivasi intrinsik peserta didik (Astuti et al., 2025; Husni et al., 2023; Ratansari et al., n.d.).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif, termasuk *Index Card Match*, dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan

dengan mengkaji kedua variabel tersebut secara simultan dalam satu desain penelitian, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran ICM. Meskipun demikian, peningkatan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Terdapat faktor lain yang juga berpotensi memengaruhi, seperti kondisi lingkungan belajar, peran guru dalam mengelola kelas, karakteristik peserta didik, serta kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi variabel luar yang turut memengaruhi hasil penelitian, sehingga perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Way Pengubuan. Penerapan model ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya, berdiskusi, serta menunjukkan minat dan antusiasme belajar, sekaligus meningkatkan motivasi belajar yang ditandai dengan adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, dan terciptanya suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, model pembelajaran Index Card Match dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Index Card Match (ICM) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMPN 3 Way Pengubuan. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik yang belajar menggunakan model Index Card Match menunjukkan tingkat keaktifan dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif terbatas dan hanya melibatkan satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, durasi perlakuan yang terbatas serta penggunaan instrumen angket dengan tingkat reliabilitas yang cukup (khususnya pada variabel motivasi belajar) juga menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Index Card Match secara lebih terstruktur dan berkelanjutan, dengan menyesuaikan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Kedua, sekolah dapat mendukung penerapan model pembelajaran aktif dengan menyediakan pelatihan bagi guru serta fasilitas yang menunjang pembelajaran interaktif.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperluas konteks penelitian pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda, serta menambahkan variabel lain seperti hasil belajar atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan desain eksperimen yang lebih kuat serta instrumen dengan reliabilitas yang lebih tinggi juga perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas temuan penelitian.

References

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review.

- Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adawiyah, R., & Fahrinawati. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs ASSUNNIYYAH*. 3(6), 2693–2703.
- Arifin, M., & Arifin, S. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH DI SMP ISLAM NURUL FALAH*. 03(02).
- Aryasti, A., Saleh, S. F., Hadaming, H., Pendidikan, P., Sekolah, G., Makassar, U. M., Matematika, P. P., Makassar, U. M., Belajar, H., & Sagala, M. (2023). *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BANGUN RUANG MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V A MI AL-ABRAR*. 1(June), 70–77.
- Astuti, A. D., Nugroho, A., & Yuneti, A. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI*. 5(2), 61–71.
- Baroroh, U., & Prastowo, A. (2023). *RANCANGAN BRAIN BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 19(September), 192–204.
- Ekaputra, F., & Fahmi Huda, R. (2023). *Peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa melalui model Project Based Learning pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam*. 1(1).
- Husni, R., Yuslia, D., & Sofia, I. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Index Card Match di UPTD SDN 03 Koto Baru Simalanggang*. 1(4), 438–443.
- Irfan Abraham and Yetti Supriyati, “Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 2476–82, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Kamza, M., & Lestari, A. I. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. 5(5), 4120–4126.
- Kholid, I. (2023). *PENGARUH PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA Ihyaul Kholid Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya*. 01(01), 68–82.
- Manggus, M. Y., Inggo, M. S., Melania, M., Bhena, O., Weo, S., Baka, M. Y., Tai, Y., & Lawe, Y. U. (2023). *IMPELEMENTASI METODE CERAMAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. 2023, 82–88.
- Mariati, S. (2024). *KOPELMA : Scientific Journal of Education and Teaching Improving Student Learning Outcomes by Using the Index Card Match Method in Islamic Education Learning in*. 1(June), 34–40.
- Mediatati, N., Heckie, D., Jati, P., & Mariana, J. S. (2024). *Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn*. 8(3), 540–546.
- Miftah, M., & Jateng, B. (2023). *Strategi Pemanfaatan Lingkungan Pendidikan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. April, 72–83.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2251>
- Mufidah, Z. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih*. 3, 67–79.
- Muzakkir, M. (2024). *Pengaruh Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 202 Inpres Pattallassang*. 1(4), 230–242.
- Nisrina, & Susanto, H. (2025). *PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL – CHASANAH TANJUNG DUREN JAKARTA BARAT*. 3, 450–466.
- Nuha, F. D. (2023). *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 01(02).

- Pohan, H. M., Harahap, F. S., Sitompul, H., Lubis, J. A., & Sahara, N. (2026). *Effectiveness of the Index Card Match (ICM) Method in Improving Science Learning Outcomes of Student at Ban Eyoh School Thailand*. 11(12), 1016–1023. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i12.13493>
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Fatimah, S. (2024). *Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu*. 4, 1016–1027.
- Raipartiwi, N. K. (2022). Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 589–598. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6203533>
- Ratansari, K., Zaeni, A., Sholihah, M., Dasuki, M., & Nurhidayati, T. (n.d.). *The Effect Of Using The Index Card Match Learning Model On Student Learning Outcome In Mathematic Subject In Elementary School*. 3.
- Sari, M., Minggu, M., Ningsih, S., Febriani, M., Febrianty, A., Prawita, T. W., & Nurjannah, A. (2024). *MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING*. 18, 219–230.
- Sinaga, S., Lumbantobing, M. T., Sitohang, S., Siantar, P., & Match, I. C. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1*. 382–390. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3054>
- Susanti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 22–36. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.813>
- Susilowati, D. (2022). *STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS*.
- Tamba, S., & Yugopuspito, P. (2021). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR , MANAJEMEN KELAS DAN IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING TEHADAP HASIL*. 13(1).
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). *Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(September), 53–59.
- Winarsih, W., Zulmaulida, R., & Mahdarina, Z. (2025). *Enhancing Student Learning Outcomes on Asmaul Husna Through the Index Card Match Method at SDN 058101 Sumber Jaya*. 1(2), 56–65.
- Yurti, S. L. (2025). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Index Card Match*. 1(2), 245–256.
- Zainal, Z., Djabba, R., & Mukhallad, W. (2024). *IMPLEMENTATION OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL OF INDEX CARD MATCH TYPE TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES*. 11(1), 1–10.