

Implementasi Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Ria Carta Sasmita

SD Negeri 47 Lebong, Bengkulu, Indonesia

riacartas01@gmail.com

ABSTRAK

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan keberhasilan dalam proses pembelajaran ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa disekolah. Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran aktif tipe index card match pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas IV SD Negeri 47 Lebong. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 47 Lebong. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi model pembelajaran aktif tipe index card match dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 47 Lebong menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan keterampilan kolaborasi siswa dalam bekerjasama. (2) Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dengan ketuntasan KKM ≥ 80 , siswa yang tuntas sebesar 90%. Hasil ini telah melampaui target indikator keberhasilan 80%.

Kata kunci : Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses memanusiakan manusia. Pendidikan merupakan proses penembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran, yang dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal.¹ Menurut Trahati menyatakan bahwapendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.²

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada peserta didik. Melalui pendidikan, peserta

¹ Julianto Alfin. *Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta*. DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 2019 1(3): 14-22. *Journal Homepage* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/24644/13186>

² Trahati, MR. *"Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap"*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: FKIP UNY. 2015

didik berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Tantangan besar dalam revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan agar mampu mencetak generasi yang memiliki keterampilan 4C, seperti berkolaborasi, komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas.³

Dinamika dalam dunia pendidikan setiap saat terus berkembang, namun perkembangan tersebut tidak disertai dengan keseimbangan target keberhasilan peserta didik. Pada era yang serba digital, seharusnya peserta didik tidak lagi berpikir secara konvensional, tetapi dituntut proaktif untuk mengkritisi keadaan yang terjadi, sehingga menghasilkan output yang dapat cakap hidup di abad 21. Peserta didik harus mampu berkolaborasi dan berkomunikasi untuk menyesuaikan diri dengan dinamika segala sektor kehidupan yang terus berjalan. Keterampilan berkolaborasi dan komunikasi bukanlah output yang instan, melainkan harus dibentuk sejak dini. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran harus kreatif dalam mengintegrasikan keterampilan kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang di ciptakan guru, pada proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan. keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.⁴

Berdasarkan pengalaman pribadi sebagai pendidik di SDN 47 Lebong, metode yang digunakan oleh guru saat pembelajaran adalah metode ceramah dan demonstrasi dengan bukukelas sebagai satu-satunya bahan ajar. Guru belum pernah memfasilitasi siswa untuk berdiskusi secara terbimbing dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penilaian. Guru juga masih kurang transparan dalam menyampaikan poin penilaian, sehingga apa yang dilakukan oleh siswa bukanlah usaha terbaiknya dan berdampak pada hasil belajarnya yang kurang maksimal. Sehingga mengakibatkan beberapa permasalahan yang terjadi di SD Negeri 47 Lebong. Permasalahan tersebut yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas IV SD Negeri 47 Lebong guru mengalami berbagai kendala karena siswa beberapa tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif pada saat guru menyampaikan materi ataupun memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi tentang materi Pendidikan Agama Islam. Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya dan berpendapat pada saat guru menyampaikan materi maupun menjelaskan materi pembelajaran. Sebagian siswa kelas IV SD Negeri 47 Lebong selalu bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sering kali kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang dirasa

³ Nurbaya, S. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penyelesaian Masalah Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SDN 19 Cakranegara*. (Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2021) 1, 106–113. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/29>.

⁴ Amri, S. dan Ahmadi K.I. *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas*. (Jakarta : Prestasi Pustaka Raya, 2010)

kurang efektif dan efisien. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan pendidikan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan selama ini.

Berdasarkan permasalahan diatas Peneliti menganggap masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah. Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif, diperlukan metode-metode atau model-model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas. Untuk itu perlu ada model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun model yang dimaksud adalah model pembelajaran aktif tipe index card match.

Menurut Suprijono, model pembelajaran index card match adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.⁵

Menurut Ismail, model pembelajaran index card match adalah metode yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreativitas maupun menguasai ketrampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Menurut Silberman, model pembelajaran index card match merupakan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.⁷

Menurut Zaini, bahwa model pembelajaran index card match (mencari pasangan) adalah metode yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.⁸

Menurut Ismail, prinsip-prinsip yang digunakan dalam model pembelajaran aktif tipe index card match adalah sebagai berikut:

1. Memahami sifat peserta didik.

Pada dasarnya peserta didik memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi. kedua sifat ini merupakan dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus dirancang menjadi lahan yang subur bagi berkembangnya kedua sifat tersebut.

2. Mengenal peserta didik secara perorangan.

Peserta didik berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda. perbedaan individu harus diperhatikan dan garis tercermin dalam pembelajaran. Semua peserta didik dalam kelas tidak harus selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda dengan kecepatan belajarnya. peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya).

3. Memanfaatkan perilaku peserta didik dalam berorganisasi belajar.

Peserta didik selain alami bermain secara berpasangan atau kelompok. perilaku yang demikian dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pengorganisasian kelas.

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

⁶ Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008)

⁷ Silberman, Melvin L. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007)

⁸ Zaini Hisyam dkk.. *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Insan Madani, 2008)

Dengan berkelompok akan mempermudah mereka untuk berinteraksi atau bertukar pikiran.

4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mampu memecahkan masalah.

Secara mendasar, kehidupan melibatkan proses penyelesaian berbagai tantangan. Oleh karena itu, para pelajar perlu memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif agar dapat menganalisis masalah dengan baik, serta menghasilkan alternatif pemecahan masalah secara inovatif. Jenis kemampuan berpikir ini sebenarnya sudah ada sejak awal kehidupan, dan diharapkan bahwa guru dapat membantu mengembangkannya.

5. Membuat kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.

Disarankan memiliki ruang kelas yang menarik menurut indeks card match. Karya-karya peserta didik sebaiknya ditampilkan di dalam kelas, karena dapat memberikan motivasi dan memberikan inspirasi kepada peserta didik lainnya. Selain itu, tampilan tersebut juga bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran saat membahas materi lainnya..

6. Mengoptimalkan ruang kelas sebagai suatu atmosfer pembelajaran yang menarik.

Menggunakan ruang kelas yang menarik sangat disarankan, karena hal tersebut dapat menginspirasi peserta didik untuk bekerja lebih keras dan memberikan dorongan semangat kepada peserta didik lainnya..

7. Memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar.

Sumber daya yang melimpah dari lingkungan (baik fisik, sosial, maupun budaya) dapat digunakan sebagai materi pembelajaran yang berharga bagi peserta didik. Lingkungan tersebut dapat berperan sebagai sarana pembelajaran dan objek studi bagi peserta didik.

8. Memberikan tanggapan positif guna meningkatkan kegiatan..

Proses memberikan umpan balik dari guru ke peserta didik merupakan bentuk interaksi antara keduanya. Dalam memberikan umpan balik, sebaiknya lebih menekankan pada pengungkapan potensi dan keunggulan peserta didik daripada menyoroti kelemahannya. Penting juga untuk memberikan umpan balik dengan cara yang sopan dan elegan, sehingga tidak mengurangi motivasi dan tidak membuat peserta didik merasa diremehkan.

9. Membedakan antara aktif-fisik dengan aktif mental.

Dalam pembelajaran index card match, aktif secara mental lebih diinginkan dari pada aktif fisik. Oleh karena itu, tanda-tanda mental yang aktif dapat dilihat dari kegiatan yang sering mengajukan pertanyaan, meragukan ide-ide orang lain, dan menyampaikan ide sendiri.⁹

Suprijono menjelaskan bahwa prosedur untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan model aktif seperti index card match terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Langkah pertama adalah membuat potongan kertas sebanyak jumlah siswa di kelas dan membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang setara.
2. Di salah satu bagian, tuliskan pertanyaan mengenai materi yang akan diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
3. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang

⁹ Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008)

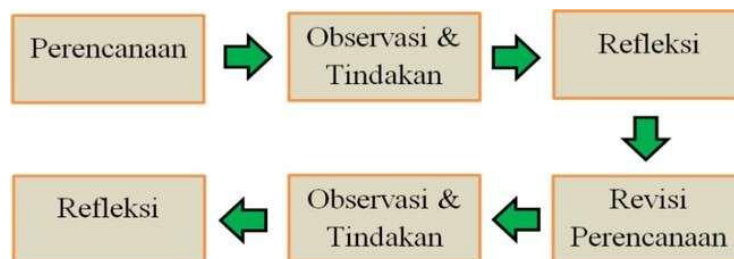
telah dibuat. Setelah itu, aduklah semua kertas sehingga soal dan jawaban tercampur secara acak..

4. Setiap siswa diberi satu kertas. Berikan penjelasan bahwa kegiatan ini dilakukan secara berpasangan. Setengah dari siswa akan mendapatkan kertas dengan pertanyaan, sementara setengah siswa lainnya akan mendapatkan kertas dengan jawaban.
5. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Apabila pasangan sudah terbentuk, pinta mereka untuk duduk bersama. Sampaikan juga instruksi agar mereka tidak mengungkapkan informasi tentang materi yang mereka miliki kepada teman-teman yang lain.
6. Setelah semua siswa membentuk pasangan dan duduk bersama, instruksikan setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang mereka miliki dengan jelas kepada teman-teman yang lain.
7. Selesaikan prosedur ini dengan melakukan klarifikasi dan merumuskan kesimpulan..¹⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai implementasi Metode Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 47 Lebong menggunakan Metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran menjadi lebih efektif.¹¹

Pada model ini terdapat empat komponen dari setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahapan refleksi peneliti mencari kelebihan dan kekurangan dalam Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match.



Hasil refleksi tersebut akan digunakan untuk perbaikan pada tindakan berikutnya. Pelaksanaan penelitian ini mencakup 2 siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan terkait hasil belajar siswa dan keterampilan kolaborasi siswa dalam penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 47 Lebong diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Pra Siklus (Pra Penelitian)

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 3 SD sebagai kolaborator untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa dalam

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

¹¹ Suharsimi Arikunto *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Cetakan Kelima belas), (Jakarta: Rineka Cipta, 2014)

pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi dan kesimpulan sebagai berikut;

1. Metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru adalah metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas.
2. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif.
3. Guru tidak menjelaskan penilaian secara transparan, sehingga siswa tidak berusaha untuk mendapatkan nilai maksimal
4. Siswa merasa malas, malu, cuek, dan takut untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami.
5. Siswa belum berani tampil di depan kelas.
6. Siswa belum pernah diajak untuk berkolaborasi dalam melakukan penilaian antar teman.
7. Sebagian besar siswa masih pasif dan kurang interaktif dalam pembelajaran

Selain hasil wawancara juga diperoleh data berkaitan dengan hasil belajar kognitif siswa (UAS) pada saat duduk di kelas 3 SD sebagai berikut.

Tabel 1. Data Kognitif Nilai Ulangan Harian Kelas 1 SDN 47 Lebong

Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	≥ 80	3	30%
Tidak tuntas	≤ 80	7	70%
Nilai rata-rata	66		

Hasil wawancara dan hasil belajar kognitif di kelas tersebut digunakan sebagai bahan untuk merencanakan perbaikan dan tindakan pada siklus I.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I diawali dengan melakukan persiapan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Membaca QS. An-Nas. Selain itu juga menyusun LKPD Berbasis Peer Assessment, serta soal tes evaluasi postes untuk mengukur pemahaman dalam pembelajaran. RPP dibuat dan didiskusikan dengan guru pamong sehingga sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Peneliti juga menjelaskan cara mengisi lembar penilaian Peer Assessment kepada siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran siklus I dilakukan selama 1 pertemuan 3x35 menit.

c. Tahap observasi dan interpretasi

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa melalui lembar observasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.

Rekapitulasi Persentase Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Kolaborasi	Keterampilan	Persentase (%)	Keterangan
1	Bekerjasama		76,6%	Sangat baik
2	Bertanggungjawab		83,3%	Sangat baik

Keterangan persentase aktivitas siswa

1. kurang (0% -25%)
2. cukup (25%-50%)
3. baik (50%-75%)
4. sangat baik (lebih dari 75%)

Berdasarkan tabel 4 di atas diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Kolaborasi Bekerjasama

Persentase keterampilan kolaborasi bekerjasama sudah termasuk dalam kategori sangat baik yaitu 76,6%. Hal ini dikarenakan desain LKPD *Matching Card* sudah membagi porsi bekerjasama dengan sangat adil sehingga mendukung siswa untuk bekerjasama .

2) Keterampilan Kolaborasi Bertanggung jawab

Persentase kolaborasi bertanggungjawab adalah 83,3%. Hal ini dikarenakan desain LKPD *Matching Card* sudah membagi porsi bekerjasama dengan sangat adil disertai dengan poin yang sangat transparan sehingga menstimulasi siswa untuk melakukan usaha terbaiknya.

Rata-rata indikator keterampilan kolaborasi bekerjasama dan bertanggung jawab siswa pada siklus I sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Namun untuk indikator keterampilan bekerjasama belum memenuhi target pencapaian 80%. Oleh karena itu perlu dilakukan rencana perbaikan di siklus II agar hasilnya mencapai target.

Adapun hasil belajar kognitif siswa selama siklus I yang diperoleh dari nilai pretes dan postes siklus I. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.

Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Siklus I

Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	%
Tuntas	≥ 80	5	50%
Tidak Tuntas	≤ 80	5	50%
Nilai Rata-rata	74		

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata 74. Namun jika dilihat dari ketuntasan siswa dengan KKM ≥ 80 , 50% siswa belum tuntas, sehingga siswa yang tuntas sebesar hanya 50%. Hasil ini belum menunjukkan keberhasilan untuk mencapai target ketuntasan 80%. Oleh karena itu perlu dilakukan rencana perbaikan di siklus II agar hasilnya mencapai target.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, peneliti bersama kolaborator merencanakan perbaikan berdasarkan data pengamatan (observasi) aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I. Rencana tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.

Refleksi Tindakan Pembelajaran pada Siklus I

No	Kekurangan	Rencana Perbaikan pada Siklus II
1.	Masih ada siswa yang tak acuh dan tidak bersedia membantu temannya saat mengalami kesulitan	Peneliti harus memberikan ketegasan dengan cara menegur siswa yang tidak bersedia membantu temannya
2.	Interaksi yang masih kurang aktif antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik lain.	Peneliti harus mengarahkan dan memotivasi bahwa setiap siswa mendapatkan porsi yang sama untuk mendapatkan nilai secara transparan sehingga siswa menjadi berani dan menunjukkan usaha terbaiknya.
3.	Beberapa siswa masih malu tampil di depan kelas.	Peneliti harus memberikan motivasi pentingnya berlatih <i>public speaking</i> kepada siswa. Apresiasi dan <i>reward</i> juga perlu diberikan kepada siswa suka membaca atau menghafal secara mandiri.
5.	Siswa masih merasa takut salah dalam menjawab pertanyaan guru dan kurang aktif menjawab.	Peneliti harus mengarahkan dan memotivasi bahwa setiap siswa mendapatkan porsi yang sama untuk mendapatkan nilai secara transparan sehingga siswa menjadi berani dan menunjukkan usaha terbaiknya.

3. Siklus II

Pelaksanaan siklus I diawali dengan melakukan persiapan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Konvensional dengan sintaks yang sesuai dengan. Selain itu juga menyusun LKPD Berbasis Peer Asseesment, serta soal tes evaluasi postes untuk mengukur pemahaman dalam pembelajaran. RPP dibuat dan didiskusikan dengan guru pamong sehingga sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Peneliti juga menjelaskan cara mengisi lembar penilaian Peer Assesment kepada siswa.

1) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran siklus II dilakukan selama 1 pertemuan 3x35 menit.

2) Tahap observasi dan interpretasi

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa melalui lembar observasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5.

Rekapitulasi Persentase Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

No	Indikator Keterampilan Kolaborasi	Persentase (%)	Keterangan
1	Bekerja	83,3%	Sangat baik
2	Bertanggungjawab	96,6%	Sangat baik

Keterangan persentase aktivitas siswa

kurang (0% -25%)
cukup (25%-50%)
baik (50%-75%)
sangat baik (lebih dari 75%)

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh informasi bahwa keterampilan kolaborasi siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan Kolaborasi Bekerjasama
Persentase keterampilan kolaborasi bekerjasama sudah termasuk dalam kategori sangat baik yaitu 83,3%. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan desain LKPD *Matching Card* sudah membagi porsi bekerjasama dengan sangat adil sehingga mendukung siswa untuk bekerjasama .
- 2) Keterampilan Kolaborasi Bertanggung jawab
Persentase kolaborasi bertanggungjawab adalah 96,6%. Hal ini dikarenakan desain Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match sudah membagi porsi bekerjasama dengan sangat adil disertai dengan poin yang sangat transparan sehingga menstimulasi siswa untuk melakukan usaha terbaiknya.
Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa siklus II sudah termasuk dalam kategori sangat baik yaitu dan sudah memenuhi target pencapaian 80% pada seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam bekerjasama dan bertanggungjawab.
- 3) Adapun hasil belajar kognitif siswa selama siklus II yang diperoleh dari nilai pretes dan postes siklus II. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.
Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	%
Tuntas	≥ 80	9	90%
Tidak Tuntas	≤ 80	1	10%
Nilai Rata-rata	88		

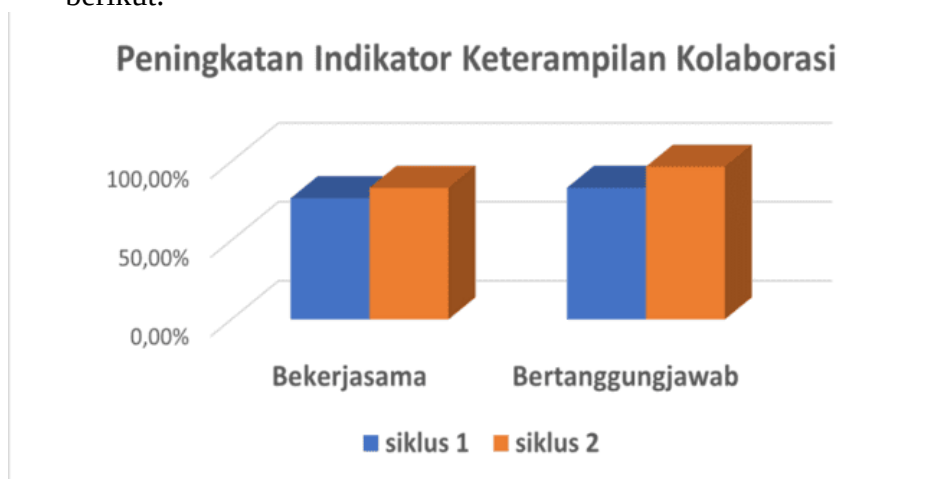
Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar kognitif siswa pada siklus II meningkat dengan signifikan dengan nilai rata-rata 88. Selain itu jika dilihat dari ketuntasan siswa dengan KKM ≥ 80 , siswa yang tuntas sebesar 90%. Hasil ini telah melampaui target indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Tahap Refleksi

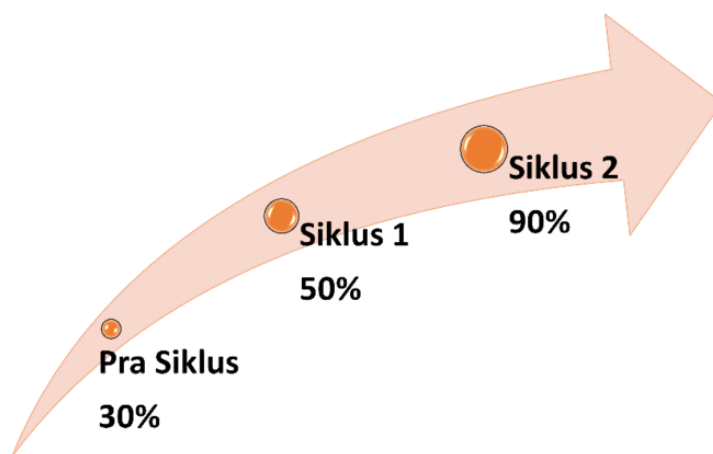
Pada tahap ini, peneliti merencanakan mengevaluasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa dan keterampilan kolaborasi siswa. Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa siklus II sudah termasuk dalam kategori sangat baik yaitu dan sudah memenuhi target pencapaian 80% pada seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa

dalam bekerjasama dan bertanggungjawab.

Selain itu jika dilihat dari ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dengan ketuntasan KKM ≥ 80 , siswa yang tuntas sebesar 90%. Hasil ini telah melampaui target indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci peningkatan masing-masing indikator aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Persentase Indikator Keterampilan Kolaborasi Siswa



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan gambar 1 terjadi peningkatan seluruh indikator pada keterampilan kolaborasi siswa dan sudah memenuhi target pencapaian 80% pada seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa. Pada gambar 2 juga diperoleh hasil belajar kognitif siswa berdasarkan ketuntasan siswa dengan KKM ≥ 80 , persentase ketuntasan terus meningkat dari pra siklus mencapai 30%, siklus I mencapai 50%, dan siklus II mencapai 90%.

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card

Match dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan keterampilan kolaborasi siswa dalam bekerjasama dan bertanggungjawab. Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa siklus II sudah termasuk dalam kategori sangat baik dan sudah memenuhi target pencapaian 80% pada seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam bekerjasama dan bertanggungjawab.

Selain itu jika dilihat dari ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dengan ketuntasan KKM ≥ 80 , siswa yang tuntas sebesar 90%. Hasil ini telah melampaui target indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci peningkatan masing-masing indikator aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa disajikan dalam gambar berikut

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. dan Ahmadi K.I, *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas*. 2010
- Amril Mansur, Implementasi Klarifikasi Nilai dalam Pembelajaran dan Fungsionalisasi Etika Islam, Alfikra, *Jurnal Ilmiah Keislaman*. Vol 5. No1, 2006.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I, Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2017. 4(2), 212-221 *Journal Homepage*
<https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/11017>
- Bandung: Remaja Rosdakarya
- Creswell, J.W, Riset Pendidikan. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2015
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Entang, M, *Diagnostik Kesulitan Belajar dan Pengajaran Remidi*. Jakarta: Dep P dan K, 1983.
- Hamzah, B.U. (). Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta: Bumi Aksara Hamalik, 2008
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group, 2008
- Julianto, A., Siregar, N. S., & Suryani, A. E. Problematika Pembelajaran Daring pada Mahasiswa STIT Al-Quraniyah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2). 173-179, 2022 *Journal Homepage* <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Julianto, Alfin, Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan*

Miles, M. B., Huberman, A. M. and Saldana, J. *Qualitative Data Analysis*. (Fourth Edi). SAGE Publication. Ltd. 2018

Roestiyah. (2012) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
Sayekti, S. P., et.al, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*.
Repository IAIN Batusangkar, 2022

Silberman, Melvin L. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007

Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication, 2013

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013

Syamsudin, A, *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya, 1996

Trahati, MR, *“Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap”*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: FKIP UNY, 2015

Wahab, A. *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta : Karunia, 1998

Wijayanto. Z. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2017 2(8). Journal Homepage <http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEdu/article/view/12350>

Zaini, Hisyam dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani, 2008