

MENCOCOKKAN KARTU, MENGUATKAN INGATAN: EKSPERIMEN *MODEL INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR

Tanti Putriani¹, Rini Agustin Eka Yanti², Nur Rizqi Arifin³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Akuntanasi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: tanti_putriani@student.unigal.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the differences in learning outcomes between students taught using the index card match active learning model in the experimental class and the conventional method in the control class through a final test on the subject of Basic Skills Programs. Using an experimental method with a non-equivalent control group design, the study involved all 71 students in class X AKL, with a saturated sample consisting of 36 students in the experimental class and 35 students in the control class. Data were collected through observation, documentation, and tests, then analyzed using a t-test. The results showed that the average posttest score for the experimental class was 84.03, while that for the control class was 75.32. These findings prove that there is a significant difference, indicating that the Index Card Match method has a positive effect on student learning outcomes.

Keywords: Active Learning Model, Index Card Match Type, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Analisis ini dimaksudkan guna menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran aktif tipe *index card match* pada kelas eksperimen serta metode konvensional pada kelas kontrol melalui tes akhir mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian. Memanfaatkan metode eksperimen melalui desain *non-equivalent control group design*, analisis melibatkan keseluruhan siswa kelas X AKL berjumlah 71 orang, dengan sampel jenuh terdiri atas 36 siswa kelas eksperimen serta 35 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes, lalu dianalisis melalui pemanfaatan uji *t-test*. Temuan penelitian menunjukkan nilai rerata posttest kelas eksperimen 84,03, di sisi lain kelas kontrol 75,32. Temuan ini membuktikan adanya perbedaan signifikan, sehingga metode *Index Card Match* menyumbang pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*, Hasil Belajar.

Cara sitasi: Putriani, T., Yanti, R. A. E., & Arifin, N. R (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* , 7 (2), 548-556.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting, sehingga proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara menarik agar siswa tidak merasa bosan. Belajar sendiri merupakan aspek utama dalam keberlangsungan pendidikan. Gagne (dalam Dahar, 2011:2) menuturkan “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat pengalaman”. Proses pembelajaran bertujuan memberi hasil belajar yang baik sebagai indikator keberhasilan pendidikan. Sudjana (2016:22) mengutarakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Pencapaian belajar siswa bervariasi sesuai tingkat pencapaiannya, yang dapat diukur dengan membandingkan nilai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan.

Belajar merupakan proses yang berlangsung sejak lahir untuk menghasilkan perubahan melalui pengalaman. Gagne (dalam Dahar, 2011:2) mengutarakan “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat pengalaman”. Kemudian Hilgard (dalam Ariani dkk, 2022:3) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi”. Wahab & Rosnawati (2021:2) mengutarakan “belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya”.

Hordward Kingsley (dalam Putra dkk, 2024:150) menyatakan bahwa “jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, ketiga hal tersebut meliputi: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita”. Kemudian menurut Supardi (dalam Amalia dkk, 2023:23) “jenis-jenis hasil belajar adalah ranah kognitif, afektif maupun psikomotor yang merupakan tahap dari sebuah pencapaian aktual dan dapat terlihat dari sebuah kebiasaan, sikap dan penghargaan”. Adapun Fauhah dan Brillian (dalam Amalia dkk, 2023:23) mengemukakan bahwa “jenis-jenis hasil belajar adalah diperolehnya pengalaman meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor”.

Adapun Imamah (2021:176) berpendapat bahwa “pembelajaran aktif merupakan kumpulan strategi yang komprehensif dengan tujuan agar membuat siswa atau peserta didik aktif sejak awal pembelajaran hingga akhir sehingga dengan aktivitas dan teknik peserta didik bisa sering belajar bahkan mengajar”. Lebih lanjut menurut Meyer & Jones (dalam Imamah, 2021:177) mengemukakan bahwa “pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi terkait pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari atau di diskusikan. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih berperan sebagai fasilitator bukan pemberi ilmu.”

Metode *Index Card Match* ialah metode pembelajaran yang menyenangkan karena memacu peserta didik supaya lebih aktif. Menurut Suprijono (2017:139) “*index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”. Kemudian Istarani (dalam Apriyanti dkk, 2021:125) menjelaskan bahwa “*index card match* merupakan metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”.

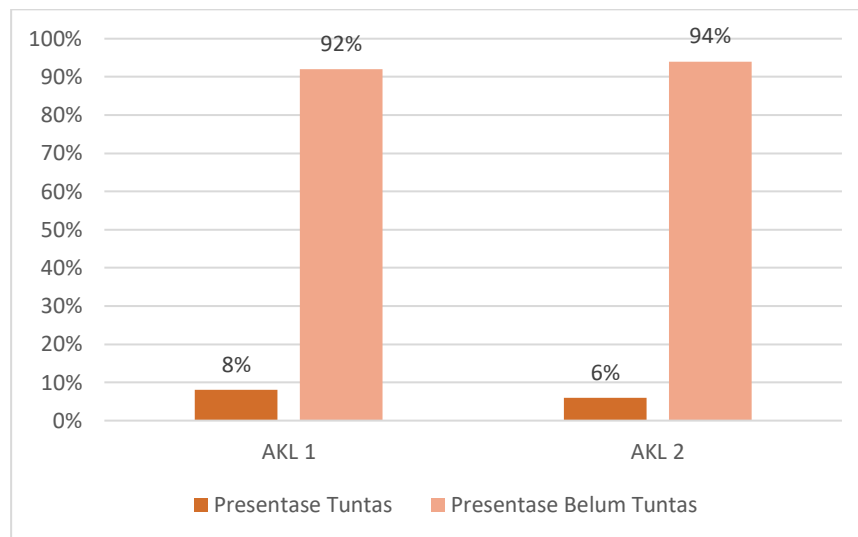
Adapun Silberman (dalam Apriyanti dkk, 2021:125) berpendapat bahwa “*index card match* merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk mengkaji materi pembelajaran”. Lebih lanjut Helmiati (2012:98) mengutarakan “model *index card match* merupakan cara yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa saat ingin meninjau ulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”.

Berdasarkan sejumlah definisi disimpulkan metode *Index Card Match* merupakan metode berbasis permainan mencari pasangan kartu tanya-jawab yang membuat siswa lebih aktif serta meningkatkan pemahaman materi secara menyenangkan. Adapun kekurangan dari metode pembelajaran *index card match* yakni pada saat menyiapkan segala jenis peralatan membutuhkan waktu lama, jika terdapat kekeliruan atau kesalahan dalam membuat soal dan jawaban dalam media kartu kurang sesuai, maka proses pembelajaran akan terganggu. Metode pembelajaran ini diduga akan membuat

suasana dikelas gaduh karena seluruh siswa terlibat untuk mencari pasangan masing-masing, jadi kemungkinan dapat mengganggu kelas lain yang sedang melaksanakan pembelajaran.

Mengacu pada observasi yang penulis laksanakan di SMK Negeri 1 Banjar dapat diketahui bahwasannya pencapaian belajar siswa masih di bawah harapan. Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian kelas X telah menggunakan berbagai model pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, dan latihan soal, tetapi sebagian siswa masih menunjukkan hasil belajar rendah.

Sebagai data awal hasil belajar siswa dengan indikator pencapaian dilihat dari Ujian Akhir Semester kelas X AKL SMK Negeri Banjar tahun pelajaran 2023/2024.



Gambar 1. Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan data pada Gambar 1, hasil belajar siswa kelas X AKL 1 dan 2 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan yang masih rendah, yakni 92% siswa X AKL 1 dan 94% siswa X AKL 2 memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga diperlukan upaya peningkatan hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh minimnya partisipasi dalam pembelajaran serta anggapan bahwa mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian sulit. Kurangnya motivasi juga muncul karena model pembelajaran yang monoton, yang menimbulkan perasaan bosan serta kurang tertarik mengikuti proses belajar. Kondisi ini berkontribusi pada lemahnya pemahaman siswa terhadap materi serta menurunkan keterampilan mereka dalam mengaplikasikan konsep.

Sari dkk, (2022:92) menyampaikan “untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat lebih aktif dan bisa memacu semangat siswa dalam proses pembelajaran”. Salah satu model yang diyakini bisa menghadirkan keaktifan beserta semangat belajar siswa ialah pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Studi ini dimaksudkan guna menganalisa pengaruh model *Index Card Match* terhadap hasil belajar dengan membandingkan siswa yang diajar menggunakan model tersebut dan metode konvensional. Secara lebih mendalam, penelitian ini penting karena dapat mengevaluasi efektivitas model *Index Card Match* dalam mempertinggi pemahaman beserta kekuatan ingatan siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena fokusnya tidak hanya pada perbandingan hasil, melainkan juga pada mekanisme model *Index Card Match* dalam menguatkan ingatan, yang membedakannya dari studi-studi sebelumnya dan memberikan kontribusi praktis dalam inovasi pembelajaran.

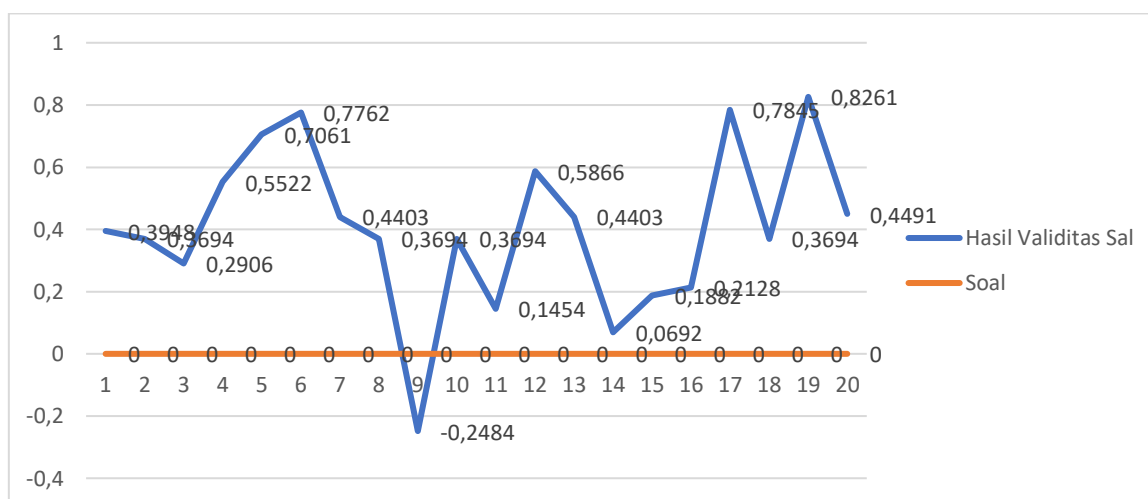
Suprijono (2017:139) menyebutkan bahwasannya “*index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”. Model *Index Card Match* menjadi strategi pembelajaran berbasis

pencocokan kartu soal beserta jawaban yang membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Seluruh peserta didik terlibat aktif karena masing-masing memegang kartu yang harus dicocokkan, sehingga mereka dituntut memahami materi terlebih dahulu. Bisa dikatakan, model ini dipandang berpotensi mempertinggi hasil belajar siswa. Selain itu, melalui interaksi dan diskusi dalam mencari pasangan kartu, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis serta keterampilan komunikasi. Suasana belajar yang lebih variatif ini juga mampu mengurangi kejenuhan siswa, sehingga konsentrasi dan motivasi belajar dapat terjaga dengan baik.

Berlandaskan latar belakang tersebut, analisis ini dimaksudkan guna menganalisis pengaruh model *Index Card Match* terhadap hasil belajar dengan membandingkannya dengan metode konvensional, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

METODE PENELITIAN

Pada analisis ini, metode yang diterapkan yakni eksperimen. Sugiyono (2021:150) mengutarakan “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalkan”. Populasi analisis mencakup keseluruhan siswa kelas X AKL di SMK Negeri 1 Banjar, dengan sampel dua kelas: eksperimen memanfaatkan *Index Card Match* serta kontrol memanfaatkan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes, dengan hasil uji validitas soal sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Uji Validitas

Dari 20 soal yang diuji validitasnya, 14 soal dinilai valid dan dipakai sebagai instrumen analisis, sedangkan 6 soal tidak valid serta tidak dipakai. Soal yang valid yakni nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 17, 18, 19, dan 20.

Adapun hasil dari pengujian homogenitas dan normalitas yaitu:

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality			
kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
pre-test eksperimen	.943	32	.422
post-test eksperimen	.917	32	.079
pre-test kontrol	.920	31	.209
post-test kontrol	.916	31	.081

Merujuk pada Tabel 1. Hasil Uji Normalitas didapat signifikan *Pretest* Kelas Kontrol $0,422 > 0,05$; *Posttest*-nya $0,079 > 0,05$; *Pretest* Kelas Eksperimen $0,209 > 0,05$; serta *Posttest*-nya $0,81 > 0,05$. Bisa dikatakan nilai *posttest* beserta *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.938	1	61	.337
	Based on Median	.693	1	61	.408
	Based on Median and with adjusted df	.693	1	60.326	.408
	Based on trimmed mean	.925	1	61	.340

Merujuk pada Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas diperoleh nilai sig. 0,337. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,337 > 0,05$ maka varians tersebut terdapat perbedaan atau data kedua kelas tersebut homogen.

Analisis ini melibatkan keseluruhan siswa kelas X SMK Negeri 1 Banjar, dengan sampel dua kelas: eksperimen yang diberi metode *Index Card Match* serta kontrol dengan metode konvensional. Setelah itu, diakhir proses pembelajaran siswa diarahkan untuk melakukan *posttest* untuk membuktikan apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Tabel 3. Hasil Uji *t-test* Kelas Eksperimen

Group Statistics				
Keterangan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest_eksperimen	32	48.03	10.994	1.943
posttest_eksperimen	32	84.03	9.937	1.757

Berdasarkan tabel, terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan metode *Index Card Match*, yaitu rata-rata nilai 48,03 pada *pretest* dan 84,03 pada *posttest*.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Tabel 4. Hasil Uji *t-test* Kelas Kontrol

Group Statistics				
Keterangan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest_kontrol	31	57.00	<.001	<.001
posttest_kontrol	31	75.32	8.912	1.601

Analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui metode konvensional meningkat dari rata-rata 57,00 pada *pretest* menjadi 75,32 pada *posttest*.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Index Card Match* dengan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Tabel 5. Hasil Uji *t*-test Kelas Eksperimen dan Kontrol
Group Statistics

Keterangan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest_eksperimen	32	84.03	9.937	1.757
posttest_kontrol	31	75.32	8.912	1.601

Analisa data mendapat rerata *posttest* kelas eksperimen sejumlah 84,03 dan kelas kontrol 75,32. Peningkatan signifikan terlihat pada kelas eksperimen, dari 48,03 (*pretest*) menjadi 84,03 (*posttest*), sehingga metode ini terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar.

Pada kelas kontrol melalui metode konvensional, nilai rata-rata meningkat dari 57,00 (*pretest*) menjadi 75,32 (*posttest*), namun peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang mencapai 84,03. Hal ini menandakan bahwasanya metode *Index Card Match* lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Temuan analisis memperoleh adanya perbedaan signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai meningkat dari 48,03 (*pretest*) menjadi 84,03 (*posttest*). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* dan *pretest*.

Peningkatan hasil belajar melalui metode *Index Card Match* terjadi karena semua siswa aktif terlibat mencocokkan kartu soal dan jawaban sesuai materi yang dipelajari. Untuk dapat mencari pasangan kartu yang benar, maka semua peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi pembelajaran terlebih dahulu. Dalam metode ini, guru menyiapkan kartu berisikan persoalan besertajawaban yang dibagikan kepada siswa untuk dicocokkan. Setelah menemukan pasangan, siswa berdiskusi lalu mempresentasikan hasilnya, sehingga mereka lebih aktif, interaktif, dan memahami materi dengan lebih baik. Kegiatan ini juga menumbuhkan kerja sama antarsiswa serta melatih rasa kepercayaan diri pada saat mempresentasikan hasil diskusi di kelas. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, melainkan juga melatih kecakapan sosial serta komunikasi siswa. Selaras dengan pandangan Helmiati (2012:98) “model *index card match* merupakan cara yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa saat ingin meninjau ulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”.

Metode *Index Card Match* mendorong siswa aktif secara fisik dan mental melalui permainan mencocokkan kartu yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Interaksi dan diskusi antar siswa dalam mencari pasangan kartu membantu memperdalam pemahaman materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selaras dengan pandangan Rambe (2018:101) bahwasannya “kelebihan dalam metode *index card match*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain”.

Metode ini menuntut siswa berinteraksi mencocokkan kartu soal beserta jawaban. Dengan menambahkan kompetisi dan pemberian reward bagi yang tercepat, antusiasme serta keterlibatan siswa dalam belajar dapat meningkat.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kelas kontrol melalui metode konvensional, dari rata-rata 57,00 (*pretest*) menjadi 75,32 (*posttest*). Peningkatan hasil belajar peserta didik yang memakai metode konvensional terjadi karena guru menyampaikan materi secara jelas dan rinci. Namun, meskipun demikian, metode konvensional belum mampu mendorong pencapaian hasil belajar secara optimal karena sebagian peserta didik merasa bosan dan mudah mengantuk ketika hanya mendengarkan penjelasan guru. Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran; mereka yang bermotivasi tinggi cenderung lebih berkembang, sedangkan yang kurang aktif atau kesulitan memahami materi bisa tertinggal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode konvensional masih mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran pasif. Namun, metode ini memiliki keterbatasan dalam mengoptimalkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Peserta didik cenderung hanya menjadi pendengar dan penerima informasi, sehingga keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan kolaborasi dalam pembelajaran menjadi minim. Karenanya, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menghadirkan interaksi, motivasi, serta partisipasi seluruh siswa demi meraih capaian hasil belajar yang lebih optimal. Selaras dengan pendapat Sulandari (2020:178) bahwa "kelemahan metode ceramah yaitu:

- 1) Siswa menjadi pasif.
- 2) Proses belajar dirasakan membosankan dan siswa menjadi mengantuk
- 3) Terdapat unsur paksaan untuk mendengarkan
- 4) Siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan, pada anak dengan gaya belajar auditori hal ini mungkin cukup menarik.
- 5) Evaluasi proses pembelajaran sulit dikendalikan karena tidak ada titik pencapaian yang jelas".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih relevan digunakan, namun perlu dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif untuk menghasilkan tingkatan hasil belajar yang lebih optimal. Peningkatan melalui metode konvensional dapat dilakukan melalui penggunaan media *PowerPoint* agar siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat materi, serta dengan menyisipkan *ice-breaking* agar mereka tetap fokus dan tidak bosan.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Index Card Match* dengan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, dengan rata-rata *posttest* 84,03 pada kelas eksperimen serta 75,32 pada kelas kontrol. Membuktikan bahwasannya metode *Index Card Match* lebih efektif dalam memaksimalkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

Metode *Index Card Match* membuat siswa lebih aktif karena terlibat langsung dalam mencocokkan kartu berisi konsep materi, sehingga daya ingat lebih kuat dan pembelajaran menjadi menarik serta menyenangkan. Didukung Suprijono (2017:139) bahwa "*index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya". Selain itu, metode ini mendorong interaksi antar siswa, melatih kerja sama, serta mempertinggi keterampilan komunikasi serta kemampuan berpikir kritis. Dengan pendekatan yang berbasis permainan ini, siswa bukan sekedar mengulang materi,

melainkan juga memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran konvensional cenderung monoton dan pasif, dengan guru sebagai pusat informasi sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dan pemahaman konsep terbatas. Meski kedua metode (konvensional dan *Index Card Match*) sama-sama meningkatkan hasil belajar dari pretest ke posttest, peningkatan pada *Index Card Match* lebih tinggi. Sehingga metode ini lebih efektif diterapkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di SMK Negeri 1 Banjar. Sejalan dengan studi Widodo (2022), Efendi (2024) dan Zahwa (2022) yang menyatakan bahwa "Penerapan metode *Index Card Match* Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik".

Hasil penelitian di SMK Negeri 1 Banjar memperoleh adanya perbedaan hasil belajar, dengan rerata posttest kelas eksperimen lebih unggul dibanding kelas kontrol. Situasi ini menandakan bahwa metode *Index Card Match* menyumbang pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan penelitian yang sudah dilangsungkan, maka penulis dapat menarik sejumlah simpulan.

1. "Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *index card match* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *index card match* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *index card match* di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional di kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen pada saat *Posttest* diperoleh sebesar 84,03. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pada saat *Posttest* di kelas kontrol diperoleh sebesar 75,32".

REKOMENDASI

1. Penggunaan metode *Index Card Match* sebaiknya dilakukan secara konsisten dan terstruktur, serta dapat dilengkapi dengan pemberian reward bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu pertama agar mereka lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.
2. Metode konvensional sebaiknya disertai interaksi aktif, seperti tanya jawab, agar pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan supaya studi selanjutnya mengkaji metode pembelajaran *index card match* dengan membandingkannya terhadap metode pembelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis berterimakasih banyak kepada kepala SMK Negeri 1 Banjar Bapak Dede Ruslianto, S.Pd., M.Pd yang sudah berkenan mengizinkan untuk melangsungkan penelitian, Bapak Endang Suhendar, S.Pd, M.Ak sebagai Kepala Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga dan Ibu Imas Rohimah, S.Pd serta Ibu Etin Rostika, S.Pd guru mata pelajaran Dasar – Dasar Program Keahlian yang sudah menolong serta membimbing pada saat jalannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Muhajang, T., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2721–2729. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.953>
- Apriyanti, A., Mukminin, A., & Hidayat, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (Icm) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Ips Kelas V Sd Islam Al Falah Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 122–133.

<https://doi.org/10.22437/jpjd.v6i1.13137>

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, Zahra, S., Hasibuan, R., Simamora, Suharni, S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (N.Rismawati (ed.)). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Dahar, Wilis, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yayat Sri Hayati (ed.)). Erlangga.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran* (L. Susanti (ed.)). Aswaja Pressindo.
- Imamah, Habibatul, Y. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA. *Sustainability (Switzerland)*, 7(1), 1–14.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (T. Surjaman (ed.)). PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta Bandung.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).