

**MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI MENGGUNAKAN STRATEGI
PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* DAN *CARD SORT***

Asni

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari
asnibombana@gmail.com

Suhartini Syukri

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari
ukhtt3nee@gmail.com

Imelda Wahyuni

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari
imeldawahyuni80@yahoo.com

Abstrak

Kurangnya motivasi dan hasil belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada daerah terpencil menjadi masalah yang krusial pada sekolah dasar wilayah terpencil di daerah Bombana, Sulawesi Tenggara. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis motivasi dan hasil belajar PAI siswa di daerah tersebut melalui strategi *Index Card Match*, *Card Sort* dan perbedaan keduanya. Kajian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilaksanakan di SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana. Populasi penelitian adalah kelas V dengan sampel yang ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih 40 siswa yang terdistribusi pada dua kelas masing-masing kelas VA sebagai kelas eksperimen pertama dan kelas VB sebagai kelas eksperimen kedua. Instrumen penelitian ini adalah tes kognitif hasil belajar dan angket, dengan teknik analisis data berupa *t-test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar PAI peserta didik menggunakan strategi *Index Card Match* dan *Card Sort* masing-masing berada pada kategori tinggi, serta terdapat perbedaan yaitu hasil motivasi dan belajar siswa dengan penggunaan strategi *index card match* lebih baik dibandingkan strategi *Card Sort*. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi baru bagi pelaksanaan proses belajar mengajar pada tingkat SD khususnya di daerah terpencil serta tidak terlalu membutuhkan teknologi canggih melainkan bahan sederhana berupa kartu belajar yang bersumber pada basis kemauan, variasi serta kreativitas guru.

Kata Kunci: *Card Sort, Hasil Belajar, Index Card Match, Motivasi, Pendidikan Agama Islam.*

Abstract

The lack of motivation and learning outcomes of Pendidikan Agama Islam subject for elementary school have become crucial issues in remote areas schools in Bombana, Southeast Sulawesi. This study aims at analyzing the motivation and learning outcomes of PAI subject of students in elementary school level through index card match strategy and card sort strategy, and the comparison used of both strategies. This study is quantitative research with experimental method conducted at SDN 74 Terapung, Bombana. The population is class V by 40 students sample distributed in two classes, VA as the first experimental class and VB as the second experimental class, determined by purposive sample technique. The instruments uses are cognitive tests and questionnaire with data analysis technique in the form of t-test at 5% significance level. The results show that the learning motivation of PAI students using Index Card Match and Card Sort strategies are in the high category, and there are differences in the results of the students' motivation and learning outcomes, which is, using the Index Card Match method strategy is better than using Card Sort strategy. This research is expected to be a new reference for the implementation of teaching and learning process of PAI subject at the elementary school level, particularly in remote areas. The media are also simple, handy and do not require sophisticated technology but utilize simple materials in the form of cards which basically only need teacher's willingness, variety, and creativity.

Keywords: *Card Sort, Hasil Belajar, Index Card Match, Motivasi, Pendidikan Agama Islam.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas yang memediasi terjadinya pemberian stimulus sebagai upaya menimbulkan respons positif pada siswa. Kesiapan dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang siswa terima dalam proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan, khususnya pada level dasar dan yang terpenting untuk pendidikan berbasis ilmu agama, dalam hal ini Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar umum.

Banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal) (Dimiyati & Mujiono, 2013, h.8). Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah aktivitas siswa. Adapun faktor eksternal bersumber dari guru antara lain adalah kurangnya kreativitas dan pengadaan variasi media dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang telah ditemukan

pada penelitian bahwa minat yang merupakan faktor internal dapat mempengaruhi keberhasilan belajar PAI siswa (Fachruri, 2015).

Pendukung peningkatan program pembelajaran berkualitas di sekolah adalah peningkatan kualitas pendidikan yang banyak diperankan oleh guru, karena guru adalah praktisi, teoretis dengan langkah-langkah inovatif yang sangat menentukan dalam mengelola kelas. Tugas pendidik adalah menemukan, menggugah dan mempertahankan motivasi siswa untuk belajar. Motivasi siswa dalam pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar. Motivasi siswa dapat digerakkan dengan kedua faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Jika dalam diri siswa telah ada kemauan dan tekad yang teguh maka hal tersebut dapat menjadi modal dasar untuk menumbuhkan motivasi. Motivasi yang tumbuh dan didukung oleh faktor internal tersebut harus didukung dengan motivasi eksternal yang dapat diberikan oleh dewan guru.

Fakta pada saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) menjadi data awal kajian ini, salah satu penulis ini sebagai guru PAI sekaligus pengajar tunggal dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang berpusat kepada guru, seperti ceramah, penugasan, dan hafalan. Pendapat Marjan (2014, h.4) menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional sudah tidak begitu efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sekarang, terlihat dari sebagian siswa tidak memahami materi sehingga tujuan yang diinginkan sekolah tidak tercapai.” Fakta dan argumen ahli tersebut mendorong penulis mengkaji lebih jauh kondisi yang terjadi pada pembelajaran PAI di lokasi terpencil tersebut.

Fakta lain yang juga memotivasi penulis adalah kurangnya interaksi antara guru dan siswa dan tidak maksimalnya pelibatan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar PAI yang dicapai kurang optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil observasi nilai mata pelajaran PAI pada semester sebelumnya bahwa persentase siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran PAI kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana yang ditetapkan dengan nilai 70, hanyalah sebesar 62%. Selain itu, minimnya jumlah guru yang tidak lebih dari 30 guru untuk sekolah tersebut menjadikan salah satu penulis artikel ini menjadi pengajar tunggal dengan banyak kelas, juga menjadi masalah utama pada motivasi guru PAI. Di

samping itu, motivasi belajar PAI siswa masih rendah karena beberapa siswa menganggap materi PAI identik dengan hafalan.

SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana, merupakan salah satu SD di daerah terpencil bagian Tenggara Kabupaten Bombana. Letak geografis dan demografis kawasan daerah ini masih terbelakang dengan akses internet yang masih sangat terbatas. Selain akses internet, akses materi berupa bahan bacaan, dan materi masih sangat minim. Hal tersebut menyebabkan guru-guru khususnya PAI kurang dapat memperoleh model pembelajaran yang terkini dan masih cenderung konvensional meskipun sudah mulai mencoba menggunakan model pembelajaran aktif. Hal ini memberi dampak kepada motivasi guru ataupun siswa sehingga berefek kepada hasil belajar PAI siswa. Kondisi terbelakang tidak membatasi kreativitas berpikir guru untuk mencari metode dan strategi alternative yang relevan dengan kondisi terbatas akses tersebut.

Salah satu solusi untuk melihat hasil belajar siswa serta proses pembelajaran adalah dengan mengkondisikan siswa untuk dapat belajar secara aktif dengan saling berbagi informasi dengan temannya. Kondisi-kondisi tersebut dapat diciptakan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dikondisikan dengan situasi tetapi menyenangkan dan tidak monoton dalam pembelajaran PAI. Penentuan strategi pembelajaran sangat tergantung pada beberapa unsur yang terkait dalam sebuah pembelajaran, yaitu; unsur kompetensi guru, kondisi siswa, ketersediaan media, ketepatan pemilihan metode. Penulis cenderung tertarik untuk mengaji lebih jauh tentang unsur metode karena sangat erat kaitannya dengan strategi.

Pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Guru harus menguasai bermacam-macam metode pembelajaran sehingga guru tidak hanya menerapkan metode ceramah, karena metode ceramah guru masih sangat dominan dan siswa masih banyak menghafal materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran. Dalam hal ini, guru kemudian diarahkan untuk

menyesuaikan metode pembelajaran dengan strategi belajar yang sesuai dengan indikator ketidaktaksimalan pencapaian prestasi belajar PAI pada sekolah dasar.

Index card match (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari (Suprijono, 2010). Strategi pembelajaran tipe *Index Card Match* cocok diterapkan pada siswa SD karena strategi ini mengikutsertakan siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar PAI. Selain itu, strategi ini mempunyai peranan penting memberikan efek yang menyenangkan yaitu mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa sehingga akan mempermudah dan meningkatkan motivasi belajar untuk belajar lebih rajin serta memperoleh hasil belajar PAI yang optimal. Berkenaan dengan kondisi tersebut terdapat hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan strategi *index card mach* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kelas. (Surur & Urfi, 2017)

Strategi *Index Card Match*, berhubungan dengan 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 (Silberman, 2006, h. 250). Suasana menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru dapat lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa pun mempunyai peranan untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa termotivasi dalam pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan.

Selain strategi pembelajaran tipe *Index Card Match*, terdapat strategi pembelajaran tipe *Card Sort* (memilih kartu/menyortir kartu). Menurut Hartono (2008, h.94), “Strategi pembelajaran tipe *Card Sort* adalah “suatu kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.” Strategi pembelajaran tipe ini menekankan pada kerjasama kelompok yang dapat melibatkan peran siswa secara menyeluruh sehingga dapat membantu menghilangkan kejenuhan selama pembelajaran. Ditemukan dalam sebuah

penelitian bahwa index card mach sebagai sebuah strategi pilihan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menjadi lebih termotivasi, kecenderungan memahami dan menguasai materi meningkat dan lebih cepat serta dapat menumbuhkan rasa peduli yang lebih mendalam pada diri individu atau peserta didik (Mulyani, K. 2019).

Terdapat beberapa penelitian relevan terkait kedua strategi pembelajaran tersebut, antara lain Lindiyana, Huda dan Setianingsih (2018), dengan penelitian kuantitatif dengan desain Pre Eksperimental Design dan jenis yang diambil adalah One-Group Pretest-Posttest Design, menggunakan teknik Non Probability Sampling dengan sampling jenuh, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Card Sort berbantu media gambar terhadap prestasi belajar IPA kelas IV SDN Bumirejo 1 Karangawen Demak. Hasilnya menemukan bahwa card sort berbantu media gambar, sangat membantu peningkatan prestasi belajar IPA.

Pada tahun yang sama, Puspita dan Prastowo (2018), meneliti perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA Negeri 1 Binjai, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran tipe *Index Card Match* tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan *Card Sort* dan berbeda secara signifikan pada $\alpha = 0,05$ sehingga strategi *Index Card Match* lebih baik digunakan pada materi dan kelas tersebut.

Penelitian kuantitatif lainnya telah dilakukan oleh Ernawati, Tias dan Setiawati (2019) untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa yang diajar dengan strategi *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada level SMA di kota-kota besar di Jawa. Adapun hasil dari penelitian ini adalah rata-rata gain score siswa yang menggunakan strategi pembelajaran card sort pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan strategi pembelajaran index card match.

Pada kajian ini, penulis mengambil relevansi serta memiliki kesamaan dari segi strategi pembelajaran yang digunakan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaannya, pada penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pada subjek mata pelajaran ilmu sains dan murni menggunakan strategi pembelajaran aktif Index Card Match dan Card Sort. Sementara pada kajian ini, proses yang diberikan disokong oleh

tambahan lagu dan kisah sebagai penguat, dan penelitian ini menggunakan kelas perbandingan berupa dua (2) kelas eksperimen dengan desain kuantitatif. Perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen dirutinkan dengan proses afeksi dengan penanaman nilai-nilai keimanan, dengan berbantuan lirik lagu dan nyanyian, yang kemudian menjadi kajian lain dengan subjek yang berbeda yaitu dalam bentuk pembelajaran PAI dengan lokasi dan jenjang sampel penelitian yang berbeda pula.

Pada awalnya, rendahnya hasil belajar dan daya serap siswa dalam mata pelajaran PAI menunjukkan masih ada kesenjangan yang cukup besar antara tuntutan kurikulum dengan tingkat kemampuan siswa. Guru dalam pembelajaran PAI di kelas lebih berorientasi pada kuantitas pembelajaran, yaitu menyelesaikan materi pelajaran yang termuat dalam kurikulum, model mengajar yang diterapkan masih bersifat langsung, guru memakai literatur yang relevan dan berlaku secara general, dan tidak melakukan secara konkrit konsep sebelum proses pembelajaran dimulai. Hasil observasi dan wawancara awal bersama kepala sekolah pada SD di daerah Bombana khususnya untuk mata pelajaran PAI, menunjukkan masih sangat minimnya referensi berbagai strategi pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan kondisi di atas, maka guru dituntut untuk melakukan perbaikan dan memilih pendekatan atau model dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru telah melakukan metode ini dengan media yang sederhana berbantuan kertas dan spidol akan tetapi memodifikasinya lagi menjadi media yang lebih menarik dengan model basis yang sama. Pendekatan dalam pembelajaran merupakan suatu konsep atau prosedur yang digunakan dalam membahas suatu materi ajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan demikian pendekatan pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang berusaha meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pengolahan materi sehingga tercapai sasaran pembelajaran.

Sebagai penunjang, suasana kelas perlu didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk saling berinteraksi. Melalui interaksi ini peserta didik akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian akan membentuk hubungan yang negatif dan mematikan semangat peserta

didik. Hal ini menghambat pembentukan pengetahuan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sedemikian rupa sehingga murid dapat bekerjasama dan saling bersinergi dalam pembelajaran.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka peneliti menerapkan penelitian eksperimen ini untuk mengkaji perbedaan motivasi serta hasil belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* dengan strategi pembelajaran *Card Sort* pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana yang merupakan salah satu daerah kabupaten terpencil di Sulawesi Tenggara untuk melihat efektifitas penggunaan kedua strategi tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil populasi berupa 40 siswa kelas V terdistribusi pada 2 kelas VA dan VB dengan teknik pengambilan sampel yaitu berupa purposive sampling pada SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019. Waktu pelaksanaannya berlangsung selama 3 (tiga) bulan mulai Januari sampai dengan Maret 2019. Penetapan populasi siswa kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa tersebut representatif untuk dijadikan sebagai kelas perlakuan, karena siswanya masih pada ukuran pembelajar tingkat dasar, maka ada kecenderungan bersaing secara mandiri dalam meraih prestasi, serta pengalaman belajar masih minim dibandingkan dengan kelas yang lebih tinggi tingkatannya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kognitif hasil belajar dan angket. Penggunaan lembar observasi, hanya digunakan sebagai penunjang pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru (terlampir) selama penerapan menggunakan strategi *Index Card Match* dengan model pembelajaran *Card Sort* dengan tujuan untuk mengamati dan mengukur perilaku siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran. Dalam hal validitas dan reliabilitas, uji validitas instrumen berupa validitas internal (logis) dan validitas empiris (uji coba lapangan). Validitas empiris pada variabel hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran digunakan uji/analisis korelasi *product*

moment dan uji reliabilitasnya digunakan Alpha Crombach dengan bantuan program SPSS-20.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif, yaitu; proses pengolahan data dengan menghitung dan menyajikan data, di antaranya; nilai maksimum dan minimum, menghitung rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians, persentase, kategorisasi yang disajikan melalui tabel distribusi frekuensi dan histogram untuk mengetahui kebermaknaan interaksi dalam pembelajaran. Dalam proses pengolahan dan analisis data tersebut peneliti menggunakan program *Microsoft Excel 2013*. Adapun analisis inferensial, proses pengolahan data dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian yang diajukan. Analisis inferensial dan uji asumsi dalam peneltian ini menggunakan bantuan pengolahan data dengan program SPSS versi 20 *for windows*.

Kajian Teori

Motivasi dalam belajar merupakan sebagai suatu dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu agar mencapai sebuah tujuan. Hasil belajar adalah produk akhir dari proses pembelajaran yang sejatinya bermula dari motivasi yang tinggi. Pembelajaran PAI sebagaimana mata pelajaran lain yang diwajibkan dipelajari pada tingkat dasar menjadi erat kaitannya dengan hal yang membutuhkan motivasi dan hasil belajar yang baik. Sebagaimana permasalahan yang disebutkan pada kajian ini, strategi *Index Card Match* dan strategi *Card Sort* dalam pembelajaran aktif menjadi fokus kajian teori yang kemudian dihubungkan dengan teori motivasi belajar dan hasil belajar pada ranah pendidikan dasar. Motivasi yang dikaji adalah motivasi pada diri siswa dan refleksinya terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Motivasi belajar adalah semua hal yang menunjukkan pada proses gerak dan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang menyangkut kegiatan belajar sehingga tujuan subjek belajar tercapai. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Adanya motivasi belajar akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah kepada tujuan belajar. Menurut Sardiman (2010), ciri-ciri atau indikator dari motivasi adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat

terhadap bermacam-macam masalah, senang bekerja mandiri, bosan terhadap kegiatan rutin, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Terkait hal ini, Uno (2009) menaksir hal yang mendorong motivasi belajar berupa 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Sehingga, hasil belajar menjadi pencapaian dari kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, (Sudjana, 1998). Hasil belajar yang maksimal kemudian perlu disokong oleh strategi.

Strategi yang diterapkan pada penelitian terkini adalah Index Card Match dan Sort Card. Kedua basis dari strategi ini adalah berupa pendekatan pembelajaran aktif berbasis penggunaan kartu yang tidak begitu membutuhkan teknologi canggih dalam proses pengadaannya. Dalam hal ini materi pada pembelajaran aktif, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevan*), dan bersifat/memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*), serta bercirikan keterletakan pada tugas (*commitment*), membutuhkan Tanggung jawab (*Responsibility*), serta motivasi (*Motivation*) (Muhibbin, 2009).

Strategi pembelajaran *index Card Match* (mencari pasangan kartu). Dalam metode pembelajaran *Index Card Match* ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima. Dalam metode pembelajaran *index Card Match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang dilakukan oleh siswa. Metode ini memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Silberman (2006). Menurutnya, *index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran (Silberman, 2006, h. 240). Hal tersebut membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas.

Sebagai tambahan, metode pembelajaran *index Card Match* adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu Index yang berupa pertanyaan dan

jawaban sambil belajar mengenai suatu materi atau topik belajar. Sanjaya (2012) mengemukakan langkah-langkah strategi *index Card Match* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu *index*) sejumlah siswa yang telah di tulis pertanyaan dan jawaban; 2) Guru mengocok semua kartu *index* sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 3) Siswa diminta untuk mengambil satu kartu *index* yang sudah tercampur; 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu *index* mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan lain; 5) Memberi kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pernyataan yang mereka dapatkan yang kemudian akan dijawab oleh pasangan lain; 6) Membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Adapun, *Card Sort* bisa disebut kartu Sortir yaitu pemilahan kartu. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh dan bosan (Uno, 2009, h. 81). Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, pengelolaan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi yang telah diberikan sebelumnya. Card sort sebagai suatu strategi yang memiliki karakteristik dapat memenuhi peran strategi lain yang disandingkan dalam kegiatan pembelajaran. Keragaman strategi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana khusus untuk memberi stimulus berbeda bagi girah siswa dalam belajar.

Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan. *Card Sort* merupakan salah satu metode untuk menguji pemahaman siswa pada suatu materi. Cara ini juga afektif untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Caranya sangat simpel dan dapat dilakukan berkali-kali. Tujuan menggunakan strategi *Card Sort* ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat atau sesi review terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Pada akhirnya, guru hendaknya memerhatikan kelebihan dan kekurangan penggunaan kedua strategi tersebut diatas sehingga kekurangan tersebut bisa diantisipasi pada saat desai jawaban-jawaban yang menarik yang kemungkinan besar akan muncul setelah implementasi strategi tersebut dilakukan pada proses pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Motivasi belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* yang diperoleh dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar motivasi belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* termasuk dalam kategori tinggi yakni 16 orang siswa atau sebesar 80%, Siswa yang memiliki motivasi belajar sangat tinggi pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* sebanyak 3 orang siswa atau sebesar 15%. Sedangkan siswa yang berada pada kategori motivasi belajar sedang pada kelas *Index Card Match* sebanyak 1 siswa atau sebesar 5%, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori motivasi belajar rendah begitupula dengan motivasi belajar sangat rendah. Secara umum hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan strategi *Index Card Match* di kelas V-A SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana berada pada kategori tinggi.

Varian peningkatan motivasi yang tertera dalam hasil yang ditunjukkan memberi gambaran bahwa motivasi yang meningkat dapat terjadi secara massal dalam jumlah relative lebih besar karena varian individu yang beriteraksi dalam kegiatan pembelajaran PAI tersebut dapat saling mempengaruhi dan menjadi acuan dalam meningkatkan motivasi seorang siswa dan siswa lainnya. Masih terdapat 15% di antara siswa yang hanya memiliki motivasi tinggi dalam kategori jumlah minim dibandingkan yang memiliki votivasi sangat tinggi, hal ini menjadi indikator variasi motivasi pada diri siswa dapat mengalami perubahan sesuai dengan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhinya.

Hasil belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dapat diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas *Index Card Match* sebesar 20 setelah melihat nilai N (ukuran sampel) yang ada. Untuk nilai mean (rata-rata) dari data variabel hasil belajar PAI kelas *Index Card Match* sebesar 88,40, nilai median atau nilai tengah pada kelas *Index Card Match* sebesar 90,00. Sedangkan untuk standar deviasi (simpangan baku) sebesar 8,094. Standar deviasi digunakan untuk mengetahui keragaman data yang diperoleh. Semakin tinggi standar deviasinya, semakin beragam data tersebut. Range (rentang skor) pada kelas *Index Card Match* yaitu 28 diperoleh dari selisih nilai antara skor minimum yang bernilai 72 dan skor maksimum 100.

Data tes hasil belajar yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian dikelompokkan kedalam 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, sesuai dengan pengkategorian hasil belajar yang ditetapkan Depertemen Pendidikan Nasional dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar PAI siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* termasuk dalam kategori sangat tinggi yakni 12 orang siswa atau sebesar 60%, Siswa yang memiliki hasil belajar dengan kategori tinggi pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* sebanyak 8 orang siswa atau sebesar 40,0%. Sementara tidak ada siswa yang mendapat hasil belajar pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah.

Berdasarkan kategorisasi, seluruh siswa yang ada pada pada kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *Index Card Match* telah mencapai ketuntasan belajar dengan kriteria ketuntasan belajar minimum (KKM) adalah 70. Hal ini memberi makna bahwa secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V_A SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini secara umum dapat dilihat pada pencapaian hasil belajar berbasis KKM tersebut. Kajian ini menemukan bahwa hasil belajar siswa sebelum penerapan strategi *index card mach dan card sort* dapat meningkat dengan pendalaman yang maksimal terhadap tahapan pada kedua strategi tersebut. Hal ini juga tidak terlepas dari upaya guru yang mendampingi proses peningkatan tersebut untuk memaksimalkan ketercapaian hasil belajar yang maksimal atau melampau KKM. Fakta ini dapat menjadi acuan bagi penyelenggara pendidikan di Lembaga pendidikan jenjang berbeda dengan mengidentifikasi kebutuhan berdasarkan kondisi beberapa unsur dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kategorisasi pada motivasi belajar menggunakan strategi *Card Sort* ditemukan bahwa sebagian besar motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, yakni 19 orang siswa dengan persentase sebesar 95% dan tidak memiliki motivasi belajar kategori sangat tinggi, rendah, dan sangat rendah yaitu sebesar 0%. Dan untuk kategori motivasi belajar cukup, pada kelas *Card Sort* masih terdapat 1 orang siswa atau sebesar 5% yang berada pada kategori tersebut. Dalam hal hasil belajar, telah mencapai ketuntasan belajar minimum (KKM) adalah 70,00. Akan tetapi, ada 1 siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai KKM. Secara umum, hal ini memberi makna bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan

menggunakan strategi *Card Sort* di kelas V_B SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana berada pada kategori tinggi.

Analisis statistik inferensial pada uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai sig masing-masing kelas *Index Card Match* dengan $\text{sig} = 0,200 \geq \alpha = 0,05$ dan kelas *Card Sort* dengan $\text{sig} = 0,200 \geq \alpha = 0,05$ yang bermakna bahwa data motivasi belajar mengenai kelas yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* dan kelas yang diajar menggunakan strategi *Card Sort* berdistribusi normal, sedangkan Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS, maka untuk pengujian homogenitas varian menggunakan uji *Levene's test*, diperoleh nilai $\text{sig} = 0.290 \geq \alpha = 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa kelas yang diajar dengan strategi *Index Card Match* maupun kelas yang diajar dengan strategi *Card Sort* memiliki varian yang sama atau homogeny.

Berdasarkan kedua hasil pengujian tersebut, pengujian statistic uji-t untuk menguji hipotesis penelitian ditemukan bahwa Berdasarkan pengujian statistik uji-t independen, diperoleh derajat kebebasan $df = 38$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan didapatkan nilai sig (2-tailed) $0,045 < \alpha = 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Card Sort* pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana.

Berdasarkan hasil kajian ini, motivasi belajar menjadi sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran, sehingga siswa terdorong untuk belajar demi memperoleh hasil belajar yang baik, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus yang mengatakan bahwa salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa ialah motivasi belajar (Nopani, 2013). Terkadang siswa dan guru kurang memperhatikan hal-hal yang bisa memotivasi siswa dalam belajar. Kurangnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Bila keadaan ini terus menerus dibiarkan, maka bukan hanya berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar individu, tapi juga akan berdampak pada hasil belajar kelas. Dengan adanya strategi *Index Card Match* siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dengan

nilai rata-rata kelas eksperimen pertama yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Laily (2018).

Selain itu, Siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Daud (2012) yang mengatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga, motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intens usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Motivasi harus dapat dipastikan berawal dari dalam diri setiap siswa agar guru ataupun strategi pilihan guru dalam pembelajaran dapat menjadi unsur pendukung dalam meningkatkan motivasi setiap siswa.

Perbedaan motivasi belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah pembelajaran yang berbeda. strategi *index Card Match* dan strategi *Card Sort* sama-sama menuntut siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok, namun dalam pelaksanaan pembelajarannya memiliki perbedaan. Strategi *index Card Match* yang membagi siswa dalam 2 kelompok besar dan hanya sebatas mencocokkan kartu *index* saja dan tidak melewati tahap berdiskusi mengenai hasil presentasi pasangan kartu *index* seperti halnya kelompok pembanding yang berada di strategi *Card Sort*.

Berbeda dengan Metode strategi *Card Sort* membagi siswa menjadi 3 kelompok besar dalam kelas, yang salah satu kelompok berperan sebagai kelompok pembanding. Setelah menjadi kelompok pembanding, kelompok pembanding juga akan bermain menjadi kelompok yang mendapatkan kartu *index* sehingga nantinya juga akan bermain mencari kartu pasangan. Hal tersebut menjadikan motivasi belajar siswa di kelas menggunakan strategi *index Card Match* dengan kelas menggunakan strategi *Card Sort*.

Dari kedua strategi yang diterapkan secara keseluruhan menunjukkan bahwa strategi *index Card Match* lebih baik dari strategi *Card Sort* terhadap motivasi dan hasil belajar PAI. Faktor yang memengaruhi strategi *index Card Match* lebih baik, diantaranya yaitu: (a) Siswa lebih mudah mengenali pasangannya karena setiap siswa berpasangan

dengan satu orang. (b) Siswa lebih mudah menerima materi dengan strategi ini karena di setiap kartu berisi kata kunci atau pengertiannya. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kekurangan dari strategi *Card Sort* yaitu: (a) Siswa sulit mencari pasangannya karena setiap siswa yang membawa kata kunci dimungkinkan memiliki pasangan lebih dari satu. (b) Siswa masih harus memahami sendiri pengertian dari kata kunci pada materi tersebut. Strategi pembelajaran *Card Sort* dan *index Card Match* termasuk dalam strategi pembelajaran (*active learning*). Dalam pembelajaran tersebut, siswa dengan kemampuan yang berbeda menjadi lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa yang kurang aktif menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada dasarnya tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *index Card Match* dan *Card Sort* adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI. Kedua strategi ini sama-sama merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang menggunakan kartu di dalam proses pembelajarannya. Perbedaannya hanya pada kartu dimana strategi *index Card Match* berisi pokok materi beserta penjelasannya hanya saja antara kartu satu dan yang lain tidak berhubungan. Strategi *Card Sort* hanya berisi pokok-pokok materi yang saling berhubungan. Kedua strategi ini sangat baik diterapkan pada materi beriman kepada Rasul-rasul Allah karena materi lebih sering berisi bacaan, terdapat unsur permainan, lagu serta nama-nama nabi yang mudah tersimpan dalam ingatan

Penutup

Motivasi belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* berada pada kategori tinggi dan hasil belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* berada pada kategori sangat tinggi pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana. Adapaun motivasi belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Card Sort* berada pada kategori tinggi dan hasil belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Card Sort* berada pada kategori tinggi pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana. Dalam hal ini, terdapat perbedaan motivasi belajar PAI peserta didik yang diajar menggunakan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Card Sort* pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana. Dengan demikian, kelas yang diajar dengan strategi *Index Card Match* lebih baik dibandingkan strategi *Card Sort* dan strategi *Index Card*

Match dan strategi *Card Sort* pada siswa kelas V SDN 74 Terapung Kabupaten Bombana dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kajian ini akhirnya dapat menjadi masukan yang berarti bagi para pendidik khususnya guru PAI SD di tempat terpencil dan juga peneliti selanjutnya yang akan menggunakan strategi pembelajaran serupa dengan inovasi dan kreativitas yang lebih bervariasi sehingga menunjang keberhasilan proses pencapaian tujuan pembelajaran di kelas khususnya di daerah terpencil dan kekurangan referensi strategi pembelajaran aktif di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, Tias dan Setiyawati, D. (2019) Efektifitas Strategi Pembelajaran Active Learning Tipe *Index Card Match* ditinjau dari Keterampilan Berkomunikasi terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2).
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 19(2).
- Lindiyana, Anggreani, A. & Setianingsih, C.H.E.S. (2018). Pengaruh Strategi *Card Sort* Berbantu Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4).
- Fachruri, S. (2015). *Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri Wonosido Pituruh Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi.
- Marjan, J. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*. 4(1).
- Muhibbin. (2009). *Bahan Pelatihan Pembelajaran, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Pendidikan Keguruan UIN Sunan Gunung Jati.
- Mulyani, K. (2019). *Penerapan Strategi Pembelajaran Peer Lessons, Modelling The Way, Information Search, Dan Index Card Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Ajibarang Banyumas* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Puspita, Diana & Prastowo, P. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA Negeri 1 Binjai. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 6 (3).

- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, terj. Muttaqien, Raisul, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa media.
- Sudjana, N. (1998). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surur, M., & Urfi, R. N. U. (2017). Penerapan model problem based learning menggunakan index card macht untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X. *Jurnal Edutama*, 4(2), 11–18.
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.