

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR POKOK BAHASAN BANGUN DATAR
SISWA KELAS V MI AL-FALAH DAKIRING**

Oleh:

Yuliana Alfiyatin

Moh. Amiril Mukminin

(STIT Al-Ibrahimiy Bangkalan)

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Falah Dakiring, tepatnya di kelas V menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif terutama dalam kelompok sehingga suasana pembelajaran masih terasa membosankan, khususnya pada mata pelajaran matematika yang identik dengan materi yang masih dianggap abstrak dan menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ujian siswa yang masih berada di bawah KKM (Kriteria kelulusan minimal) yaitu 70, serta dilihat secara klasikal yang menunjukkan hasil kurang dari 80% siswa yang mendapat nilai yang diharapkan. Dalam proses inovasi pembelajaran, Peneliti ingin melakukan penerapan pembelajaran yang berbeda dan lebih menarik sehingga menjadi suasana belajar yang lebih menyenangkan dimana siswa akan terlibat secara aktif yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dicapai sesuai dengan yang dirumuskan. Salah satu alternatifnya yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui penerapan strategi pembelajaran *index card match* diharapkan menjadi suasana baru yang mendorong semangat siswa untuk terlibat secara aktif secara berkelompok, sehingga siswa mampu menemukan jawaban melalui latihan-latihan yang menyenangkan serta mampu berinteraksi dengan baik melalui kelompok belajar. Proses pembelajaran lebih interaktif sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 18 siswa. Dari rekapitulasi hasil angket diperoleh 83,33% siswa memilih jawaban “ya”, dan sebanyak 91,7% siswa mendapat nilai di atas KKM. Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa $r_{hitung}=0,873$ dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% memperoleh 0,468, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar Kelas V MI Al-Falah Dakiring.

Kata kunci : Strategi pembelajaran *index card match*, Hasil Belajar, Bangun datar

Abstract

Based on the observation results at MI Al-Falah Dakiring, specifically in grade V, it shows that the learning process is still teacher-centered. Students are not given the opportunity to actively participate, especially in groups, making the learning atmosphere still felt boring, particularly in the subject of mathematics, which is associated with abstract material and is considered difficult to understand. This can be seen from the students' exam results, which are still below the Minimum Passing Criteria (KKM) of 70, and classically, it is observed that less than 80% of students achieve the expected grades. In the innovation of the learning process, the researcher wants to implement a different and more engaging teaching method to create a more enjoyable learning atmosphere. Students will be actively involved in the form of enjoyable games so that learning outcomes can be achieved as formulated. One alternative that can be developed to address this issue is through the implementation of the index card match learning strategy. It is hoped that this will create a new atmosphere that encourages students to actively participate in groups, allowing them to find answers through enjoyable exercises and interact well within study groups. The learning process becomes more interactive, allowing learning outcomes and objectives to be maximized. The subjects used in this study are 18 students. From the questionnaire results, 83.33% of students chose the answer "yes," and 91.7% of students scored above the KKM. The results of the hypothesis test analysis show that the calculated $r=0.873$, and the tabled r at a 5% significance level is 0.468. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the index card match learning strategy on student learning outcomes in the topic of plane geometry in grade V at MI Al-Falah Dakiring.

Keywords: Index card match learning strategy, Learning outcomes, Plane geometry.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya berlangsung dalam suatu proses yang tidak instan dan akan terus berkelanjutan di sepanjang hayat manusia. Proses itu bermacam-macam diantaranya berupa transformasi nilai-nilai pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Dalam hal ini terdapat penerima proses yang disebut seseorang atau siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju ke arah pendewasaan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai proses budaya yaitu sebagai sarana untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Berbagai cara yang bisa ditempuh dalam proses belajar yaitu salah satunya dalam proses yang kita sebut dengan pendidikan yang bisa kita ditempuh melalui pendidikan formal dan informal, salah satu dari wujud pendidikan formal salah

satunya adalah sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan sekolah yang dilakukan di dalam kelas, tidak semua siswa dapat berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, kadangkala mereka merasa jenuh atau bosan bahkan mengantuk, terlebih pada tingkat sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah/ sederajat. Selain itu kemampuan dalam memahami suatu materi setiap siswa pun tak sama, hal inilah yang menjadi tantangan tersendiri bagi guru agar proses pembelajaran lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sebagaimana pendapat Saiful Bahri bahwa cepat lambatnya penerimaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang dinamis serta bervariasi, sehingga penguasaan materi dapat tercapai karna itu, dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan¹.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa seorang guru sebaiknya selalu menggunakan strategi mengajar dalam proses belajar mengajarnya. Selain itu juga dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa, kedua kegiatan ini saling mempengaruhi dan akan dapat menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu hasil belajar siswa. Disini kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan baik, sebab hal tersebut akan berdampak pada proses mengajar dan hasil belajar siswa. Agar penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran, seorang guru selain harus menguasai materi, juga dituntut untuk dapat terampil dalam memilih dan memilih serta menggunakan strategi mengajar yang tepat untuk situasi dan kondisi yang dihadapinya. Seorang guru sangat dituntut untuk dapat memiliki pengertian secara umum mengenai sifat berbagai strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Terlebih pada mata pelajaran matematika yang sebagian besar peserta didik dalam hal ini adalah siswa merasa kesulitan untuk memahami di setiap materinya. Hal tersebut disebabkan mata pelajaran matematika

¹ Saiful Bahri D dkk, Strategi Belajar Mengajar, UNS Press, Sukarta 2016, hal. 74

dianggap lebih banyak bersifat abstrak dan membutuhkan konsentrasi serta penalaran yang tinggi, tentu hal ini akan menjadi tantangan lebuuh besar lagu bagi guru khususnya pengampu mata pelajaran matematika.

Majid mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok secara aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Selanjutnya Majid menambahkan bahwa sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) Berpusat pada siswa, (2) Memberikan pengalaman secara langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Bersifat fleksibel, (6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain serta menyenangkan.²

Salah satu yang dihadapi siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan bangun datar yaitu pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru secara konvensional dan jarang melibatkan siswa. Guru harus aktif dan kreatif dalam mengajar. Hal yang harus diutamakan dalam pembelajaran adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir mereka terhadap suatu masalah

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan peneliti di kelas V MI Al-Falah Dakiring Kabupaten Bangkalan pada mata pelajaran matematika, terdapat temuan salah satunya adalah rendahkan tingkat capaian keberhasilan tujuan pembelajaran yaitu tidak lebih dari 60% siswa mendapat nilai lebih dari capaian yang sudah dirumuskan.³ Ada berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan atau kebosanan, kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, siswa tidak diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran atau dalam kata lain guru adalah pelaku utama dalam proses pembelajaran, akibatnya siswa menjadi pasif dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran belum bisa dicapai secara maksimal.

² Abdul Majid. Pembelajaran Tematik Terpadu. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2016) hal. 87

³ Berdasarkan hasil wawancara dan dokumen guru kelas

Hal tersebut tentu menuntut guru untuk segera mencari dan menggunakan alternatif penggunaan strategi pembelajaran yang mampu memberi ruang lebih untuk aktivitas siswa dalam belajar secara aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa adalah pembelajaran Kooperatif *atau Cooperative Learning*. Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan anjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan untuk memberikan solusi di beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Kooperatif siswa diarahkan untuk mampu bekerja sama pada suatu tugas bersama dalam suatu kelompok dan mereka harus saling berdiskusi dalam usaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga akan terjadi interaksi antar siswa dalam menemukan solusi dalam materi yang ditugaskan secara bersama. Dalam strategi pembelajaran kooperatif ini terdapat berbagai macam strategi pilihan yang dapat digunakan alternatif dalam proses pembelajaran sebagai salah satu metode yang memungkinkan terjadi komunikasi secara langsung antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa yang lain yaitu strategi *Index Card Match* (Mencari Kartu Pasangan).

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi dalam proses aktivitas siswa ialah penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Strategi *Index Card Match* adalah cara yang menyenangkan serta membuat siswa aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran baik secara berkelompok. Siswa diminta untuk berpasangan dan memainkan quiz kepada teman sekelas.⁴ Strategi Pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi yang dilakukan dengan cara pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya dengan cara menyenangkan.

Dalam strategi pembelajaran ini siswa diminta untuk menguasai dan memahami konsep secara individu maupun berkelompok melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks dibagi menjadi dua bagian yaitu kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban. Setiap siswa diminta untuk mengambil satu kartu. Untuk

⁴ Mel Silberman, *Active Learning, Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Yappendes, 2001), hal. 232

selanjutnya, siswa mencari pasangan dari kartu yang diperoleh dari masing-masing siswa. Siswa yang mendapat kartu yang berisi soal mencari siswa yang memiliki kartu berisi jawaban, demikian pula sebaliknya. Strategi pembelajaran ini dikemas menjadi permainan sehingga diharapkan proses pembelajaran berlangsung menyenangkan sehingga siswa tidak bosan selama proses belajar khususnya pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya pokok bahasan bangun datar, sehingga hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Bangun Datar Siswa Kelas V MI Al-Falah Dakiring”

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimanakah penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring?
3. Apakah pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring?

Tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk memberikan gambaran tentang hasil penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring
2. Untuk memberikan gambaran tentang hasil belajar siswa pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring
3. Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H1 : Ada pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring

2. H₀ : Tidak ada pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring

Berikut Penelitian terdahulu dalam penelitian ini :

1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi serta kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁵

Index Card Match ini adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.⁶ Strategi *Index Card Match* ini adalah salah satu strategi pembelajaran yang memberikan stimulus pada siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mampu melatih diri dalam kemandirian belajar serta mampu mengeksklore pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Kurniawati juga mengatakan bahwa : strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan dan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya”. Namun meski demikian, materi baru yang telah dipelajari tetap bisa diajarkan dengan menggunakan strategi ini dengan catatan bahwa siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga saat masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.⁷

Tipe *index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang

5 Zainal Aqib, Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif), (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 71

6 Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi (Yogyakarta : CTSD, 2002), hal. 64

7 Ibid.hal.45

merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.⁸

Dari berbagai pendapat di atas, strategi pembelajaran *Index Card Match* diartikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mengingat kembali sebagai salah satu bentuk cara belajar serta memahami materi serta meningkatkan rasa tanggung jawab dalam kerja sama kelompok atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran bermakna, dimana siswa menjadi subjek dalam proses pembelajaran secara langsung sehingga materi yang telah dipelajari akan tetap melekat dalam konsep mereka. Sama halnya dengan strategi pembelajaran lain, dalam strategi *Index Card Match* terdapat langkah-langkah penerapan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah strategi *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- a. Pada kartu index terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu terpisah, tuliskan jawaban bagi setiap pertanyaan pertanyaan tersebut menurut setengah jumlah siswa juga.
- c. Gabungkan dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar campur atau acak.
- d. Berikan satu kartu pada setiap siswa. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang kartu berisi pertanyaan dan sebagian lain memegang kartu berisi jawaban.
- e. Semua siswa diminta untuk menemukan kartu permainannya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan siswa yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama dengan cara siswa yang memegang kartu berisi pertanyaan mencari siswa yang memegang kartu jawabannya, serta sebaliknya.⁹

⁸ Ibid .hal 2

⁹ Hamnuri, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Insan Madani. 2011)hal. 162

Selain itu, langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* menurut Suprijo adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah kartu sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tuliskan soal atau pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya pada setengah bagian kartu yang telah disiapkan, setiap kartu berisi satu pertanyaan.
- d. Pada setengah kartu lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap siswa satu kartu serta jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Setengah siswa akan mendapatkan soal yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Mintalah siswa untuk menemukan pasangan mereka masing-masing. Jika sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga supaya mereka tidak memberitahu materi yang didapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain secara bergantian tiap pasangan.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat penegasan, klarifikasi serta kesimpulan secara bersama¹⁰

3. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran *Index Card Match* sama dengan strategi-strategi lainnya, yang memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diimplementasikan pada

¹⁰ Agus Suprijo, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 138

proses pembelajaran. Marwan menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan Strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah sebagai berikut.¹¹

Kelebihan Strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah:

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Berdasarkan kelebihan yang disebut di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang mengajak siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dengan cara pembelajaran yang bermakna sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik yaitu hasil belajar siswa secara maksimal sesuai yang diharapkan. Selain mempunyai kelebihan, strategi pembelajaran *index card match* pun memiliki kelemahan tetapi dalam pelaksanaannya semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta setiap langkah-langkah penerapannya dapat berjalan dengan baik, serta sesuai dengan yang diharapkan.

4. Hasil belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹² Hasil belajar diartikan sebagai hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa dalam proses pembelajaran pada materi tertentu. Hasil belajar bukan hanya dalam kategori kognitif saja, namun juga dari kategori afektif dan psikomotor. Selain itu juga nampak pada perubahan baik dari segi penalaran,

¹¹ wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta : Kencana, 2008), hal.200

¹² Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.30

keterampilan, kedisiplinan, sikap yang perubahan tersebut bersifat positif atau lebih baik dari sebelum mendapat materi pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar dapat mencakup tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah ini mencakup kegiatan mental dan kecerdasan (otak). Segala upaya yang berkaitan dengan aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.¹³

b. Ranah afektif

Pada ranah ini Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl serta kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif diartikan sebagai ranah yang berkaitan dengan sikap seseorang dapat diprediksikan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar pada ranah afektif ini akan nampak pada siswa dalam berbagai perubahan tingkah laku seperti: perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan social.¹⁴

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar pada ranah psikomotor ini dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini dapat tampak salah satunya dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak seseorang. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan secara tiba-tiba dan tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, yaitu termasuk juga di dalamnya mampu membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain sebagainya, kemampuan di bidang fisik, misalnya dapat berupa kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan kemampuan bakat (skill), mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang cukup kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan

¹³ Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. hal. 3

¹⁴ Ibid, hal.5

komunikasi non decursive, seperti gerakan yang berupa ekspresif maupun interpretatif.¹⁵

Hasil Belajar merupakan hasil dari gambaran ideal dari apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran sebagai hasil dari berbagai pengalaman selama proses pembelajaran yang dialami oleh siswa.

Untuk mengidentifikasi berhasil atau tidaknya siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar. Siswa bisa dikategorikan hasil belajarnya baik jika telah mendapat nilai yang diharapkan atau ditentukan baik ditentukan oleh lembaga pendidikan maupun non pendidikan sebagai salah satu bentuk prestasi siswa itu sendiri.

Salah satu patokan untuk mengetahui ukuran tentang hasil belajar siswa adalah dapat memahami dari ketentuan indikator capaian yang dikaitkan dengan jenis tujuan pembelajaran yang diharapkan yang disebut dengan indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* tujuan pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori tujuan, antara lain ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁶

Indikator hasil belajar dapat dilihat dari perubahan pada salah satu atau semua pada tiga ranah tersebut dapat dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Untuk selanjutnya hasil belajar dapat diuraikan dalam sebagai gambaran tentang kemampuan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila pemahaman tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Indikator keberhasilan belajar dapat terbagi menjadi 2 (dua) yaitu: a. Daya pemahaman yang tinggi baik perorangan maupun secara kelompok b. Perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai dengan baik secara perorangan atau kelompok. Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil jika daya pemahaman siswa

¹⁵ Ibid, hal.9

¹⁶ Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988), hal. 42

tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.¹⁷

Tingkat keberhasilan siswa dari segi hasil belajar dapat dikatakan berhasil jika siswa sudah mampu memahami secara baik materi yang telah diajarkan sebagai bentuk pencapaian hasil dari apa yang telah dipelajari, dan juga sebaliknya diaktakan tidak berhasil ketika siswa belum mampu memahami materi yang telah dipelajari, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar secara keseluruhan baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotornya. Selain itu, hasil pelajar juga dapat dilihat dari beberapa perubahan antara lain perubahan pada tingkah laku, pemahaman, penalaran, pola pikir dan sebagainya sebagai bentuk perubahan dari hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung terus menerus melalui pelajaran serta latihan baik secara individu maupun kelompok.

Hasil belajar merupakan hasil capaian kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sehubungan dengan hal ini tingkat keberhasilan proses belajar terbagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah diurai sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
- b. Baik sekali/optimal : Apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa
- c. Baik/minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 69% dikuasai oleh siswa¹⁸

Ketentuan tingkat keberhasilan dari sebuah hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada lembaga pendidikan yang satu dengan lembaga pendidikan lainnya dapat berbeda-beda, bahkan pada satuan lembaga pendidikan

¹⁷ Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, "Strategi Belajar Mengajar", Jakarta:Rineka Cipta, 2002, hal.120

¹⁸ Syaiful Bahri Djamaroh, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 107

diberikan kebebasan kewenangan untuk menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri yang tak harus sama dengan lembaga lain.

B. Metodologi penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dikatakan jenis penelitian kuantitatif sebab dalam penelitian ini berupa data statistik. Kemudian subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu disesuaikan dengan kebutuhan dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau disebut dengan data yang bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.¹⁹

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk variabel apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk digunakan sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dianalisis dan ditarik simpulannya.

Dari pengertian yang diuraikan diatas, maka terdapat dua variabel yaitu:

a. Variabel Bebas,

Variabel yang dimaksud adalah variabel mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel tersebut yang dimaksud adalah strategi pembelajaran *index card match*.

b. Variabel Terikat,

Variable yang dimaksud adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, disebabkan munculnya variabel bebas. Variabel yang dimaksud adalah hasil belajar.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di kelas V MI Al-Falah Dakiring Bangkalan yang berjumlah 18 siswa.

4. Waktu Penelitian

¹⁹ Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2012) h.16

Waktu penelitian yang dilakukan adalah pada tahun ajaran 2023-2024 yaitu tepatnya pada bulan Oktober 2023.

5. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dimaksud adalah yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dianalisis berdasarkan data yang diperoleh serta ditarik simpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring Bangkalan yang berjumlah 18 siswa.

6. Teknik Pengumpulan Data

Proses penyusunan instrumen adalah salah satu hal yang penting didalam langkah penelitian. Namun dalam hal ini, mengumpulkan data jauh lebih penting lagi sebab dari data-data yang terkumpul peneliti dapat menganalisis lebih lanjut dari apa yang semestinya yang kemudian ditarik jawaban untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yang untuk selanjutnya dapat ditarik kesimpulan. Metode pengumpulan data merupakan langkah atau prosedur yang sistematis dalam proses untuk memperoleh data sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk menggunakan empat metode, diantaranya:

a. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dimana observasi digunakan oleh peneliti yang berkenaan dengan kondisi lapangan, perilaku subjek penelitian, proses penelitian, gejala alam yang ada serta responden yang diamati tidak terlalu besar.²⁰ Dengan menggunakan teknik observasi ini dimaksudkan agar peneliti bisa mendapatkan data berkenaan kondisi obyektif berbagai hal yang menjadi tujuan sasaran penelitian, yaitu melakukan tinjauan ke lokasi penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tujuan untuk mengamati obyek-obyek yang diteliti guna memperoleh data

²⁰ Prof.Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:ALFABETA, 2012) hal 203

yang dibutuhkan yang untuk selanjutnya dikumpulkan dalam penelitian serta diproses data disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

b. Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Tanya jawab tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pihak pertama sebagai pewawancara (*interviewer*) yaitu sebagai orang yang mengajukan pertanyaan dan pihak kedua sebagai orang yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber data penelitian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian .²¹

Wawancara atau interview merupakan proses tanya jawab yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara atau tanya jawab yang dilakukan adalah sejumlah responden yang menurut peneliti bersifat representatif atau mampu mewakili populasi secara keseluruhan.

c. *Kuesioner* atau angket

Merupakan salah satu proses atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dengan memberikan pilihan jawaban untuk diisi disesuaikan dengan keadaan yang ada. Kuesioner merupakan salah satu cara pengumpulan data yang terbilang cukup efisien bila isian dalam perangkat pertanyaan atau pernyataan mencakup variable-variabel yang akan diukur.

d. Tes

Tes sebagai salah satu instrumen pengumpulan data yaitu sebagai serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki baik secara individu maupun kelompok setelah melakukan

²¹ Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiawaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020) hal 137

proses pembelajaran. Tes tersebut diisi atau dijawab oleh siswa ketika sudah diberi perlakuan tertentu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa memahami materi dikaitkan dengan tujuan tertentu yang telah dirumuskan.. Peneliti memilih untuk menggunakan tes yang objektif. Tes tersebut yang dimaksud adalah tes tulis terdiri dari beberapa pertanyaan berupa pertanyaan uraian. Hal ini untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V setelah proses pembelajaran menggunakan startegi pembelajaran *index card match* pada pokok bahasan bangun datar.

e. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud adalah proses pengumpulan data yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi tersebut berupa buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter serta seluruh data yang dibutuhkan serta relevan dalam penelitian.²²

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dengan jumlah siswa dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tes hasil belajar yang diberikan peneliti setelah perlakuan atau setelah proses pembelajaran pada materi tertentu telah selesai dilaksanakan. Dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan dan sesuai disesuaikan dengan data dalam penelitian ini.

7. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Angket Respons Siswa

Angket respon siswa terdiri atas dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*).

Tabel Rumus Penskoran Angket Respon Siswa

Kategori Jawaban Siswa	Nilai untuk Butir	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>

²²Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.89-90

Ya	1	0
Tidak	0	1

Strategi pembelajaran *index card match* dikatakan baik jika perolehan respon siswa termasuk kategori positif atau responden menjawab “ya” atas setiap butir pertanyaan yang diajukan. Untuk selanjutnya data hasil angket yang diberikan terkait penerapan strategi pembelajaran *index card match* kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase respon angket siswa sebagai berikut:

Tabel Rumus Penskoran Angket

Jenis Pertanyaan	Rumus
Pertanyaan	$PRS_i = \frac{N_Y}{N} \times 100\%$

Keterangan :

PRS_i = persentase respon siswa pada pertanyaan ke- i

N_y = jumlah siswa yang menjawab Ya pada pernyataan ke- i

N = jumlah siswa

Respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* berkategori baik jika jumlah seluruh siswa yang memberi jawaban “Ya” $\geq 80\%$ atau disebut pula dengan klasikal.

b. Analisis Data Tes Hasil Belajar

Hasil dari tes yang diberikan padasiswa diperoleh dari hasil siswa dalam mengerjakan soal tes yang telah diberikan diakhir proses pembelajaran atau setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *index card match*. Hasil belajar siswa dikategorikan tuntas secara klasikal jika hasil tes menunjukkan $\geq 80\%$ dari seluruh siswa berada di atas KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70 berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *index card match*.

c. Analisis Uji Kolerasi

Untuk selanjutnya yaitu memperoleh data tambahan mengenai strategi pembelajaran *index card match* pada pokok bahasan bangun datar maka dilakukan, selanjutnya menghitung koefisien kolerasi menggunakan teknik kolerasi *product moment* berikut:

Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - (\sum_{i=1}^n x_i)(\sum_{i=1}^n y_i)}{\sqrt{(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2)(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - (\sum_{i=1}^n y_i)^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

x_i = nilai tiap butir soal

y_i = nilai total yang diperoleh

n = jumlah keseluruhan siswa

Ketika diperoleh perhitungan indeks korelasi tersebut kemudian dibandingkan dengan r tabel.

Jika r hitung $<$ r tabel artinya H_1 ditolak sedangkan H_0 diterima, maka tidak ada pengaruh antara strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan Bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring.

Kemudian Jika r hitung \geq r tabel artinya H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima, maka ada pengaruh startegi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan Bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring.

8. Rancangan Eksperimen

Rancangan penelitian kelas eksperimen yang digunakan oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel Rancangan Penelitian strategi pembelajaran *index card match*

Kelas	Perlakuan	Posttest
Espermen	X	T ₂

Keterangan :

T₂ : Soal tes atau tes hasil belajar yang diberikan

X : Perlakuan, yaitu penerapan strategi pembelajaran *index card match* pada pokok bahasan bangun datar.

Penerapan strategi pembelajaran *index card match* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar.

C. Pembahasan

1. Hasil Angket

Adapun yang dimaksud pada bagian ini adalah angket yang berisi pertanyaan tentang penerapan strategi pembelajaran *index card match* yang diperoleh dari hasil jawaban angket seluruh siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring yaitu berjumlah 18 siswa.

Tujuan dari hasil angket tersebut adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring yang telah diterapkan, maka peneliti melakukan penyebaran angket yang berisikan 13 pertanyaan dengan 2 (dua) pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak kepada seluruh siswa. Yang berjumlah 18 siswa..

Ketentuan nilai dari angket tersebut adalah jika responden menjawab "Ya" maka bernilai 1 (satu), sedangkan jika menjawab "Tidak" maka bernilai 0 (nol). Hasil dari rekapitulasi angket tersebut itulah nanti yang akan peneliti jadikan sebagai salah satu instrument data untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua pada penelitian ini.

2. Hasil THB

Hasil tes yang dimaksud adalah hasil tes sebanyak 10 soal diberikan diakhir pelajaran atau setelah perlakuan strategi pembelajaran *index card match* dengan ketentuan penilaian telah disesuaikan dengan pedoman penilaian yang telah dibuat. Tes tersebut diisi siswa di akhir pelajaran pada mata pelajaran dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang.

3. Hasil Analisis Data

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *index card match* melalui hasil pengisian angket yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V MI Al-Falah maka dilakukan analisis terhadap hasil angket sekaligus menjawab rumusan masalah yang pertama, maka peneliti menganalisis menggunakan rumus yaitu rumus prosentase menurut Sugiono sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of case (jumlah frekuensi/banyak individu)²³

Adapun analisis data tentang strategi pembelajaran *index card match* pada pokok bahasan bangun datar melalui rekapitulasi hasil angket tersebut nampak bahwa terdapat 15 siswa yang menjawab “iya” dari total pertanyaan pada setiap siswa, dan secara klasikal menunjukkan terdapat 83,33%.

Selanjutnya, Arikunto menafsirkan hasil tersebut ditetapkan standar sebagai berikut:

- a. 76% - 100% tergolong baik
- b. 56% - 75% tergolong cukup
- c. 40% - 55% tergolong kurang
- d. Kurang dari 40% tergolong tidak baik²⁴.

Dengan demikian penerapan strategi pembelajaran *index card match* pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring berkategori baik sebab berada pada rentang nilai 76% - 100%.

Selanjutnya hasil tes yang telah dilaksanakan diakhir pelajaran yang merupakan rekapitulasi hasil THB siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring tahun ajaran 2023-2024 pada pokok bahasan bangun datar yang telah diperoleh

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h.137.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1989), hal.334.

menunjukkan bahwa hasil tes mencapai 91,7%% dari keseluruhan jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM.(kriteria kelulusan minimal) yang sekaligus menjawab rumusan masalah kedua tentang hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring Bangkalan.

Untuk selanjutnya yaitu untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan bangun datar kelas V MI Al-Falah Dakiring dengan menggunakan rumus *product moment* yang selanjutnya akan dibandingkan dengan r tabel yang sekaligus menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu tentang korelasi. Berikut rumus untuk pengujian hipotesisnya:

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)(n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2)}}$$

diperoleh hasil r_{xy} hitungnya adalah 0,873

r table pada taraf signifikan 5% adalah 0,468

r hitung diperoleh 0,873 yang kemudian dibandingkan dengan r tabelnya diperoleh 0,468 menunjukkan bahwa lebih besar r hitung dibandingkan r table, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak, maka ada pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring.

D. Kesimpulan

Proses pelaksanaan penelitian berjalan dengan baik yaitu penerapan strategi pembelajaran *index card match* sehingga memperoleh data yang kemudian analisis sehingga diperoleh hasil tentang pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring, sebagai berikut:

1. Dari hasil rekapitulasi angket terkait pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring berkategori baik.
2. Terdapat sebanyak 16 siswa dari keseluruhan yaitu 18 siswa mendapat hasil tes yang berada di atas KKM yang sekaligus mencakup secara klasikal.

3. Dengan membandingkan antara r hitung dan r tabel disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan bangun datar siswa kelas V MI Al-Falah Dakiring.

Daftar pustaka

- Abdul Majid. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijo. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan Nurgianto. 1988. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.
- Deddy Kresnanto, 2016. *Metode pembelajaran Card Match*”, dalam <http://widy.wordpress.com>
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamnuri. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiawaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka ilmu
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2022. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : CTSD.
- Indah Sariyanti, Efektivitas Media Kreasi (Al-Ibrohimy Tv) Dalam Menyiarkan Kegiatan Pesantren
- Miftahul Huda. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Mel Silberman. 2001. *Active Learning, Strategi Pembelajaran Aktif* .Yogyakarta: Yapendes.
- Melvin L.Silberman. 2012. *Active Learning: 101 Strategi to Teach Any Subject*. Bandung : Nuansa.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. UIN-Maliki Press
- Oemar Hamali. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Silberman. 2012. *Active Learning: 101 Strategi to Teach Any Subject*. Bandung : Nuansa
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain. 2016 *.Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Zainal Aqib. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya