



PEMANFAATAN INDEX CARD MATCH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MADRASAH TSANAWIYAH

Rizqi Nur Abdillah¹, Muhammad Silmi Kaaffah², Muhammad Zibran Afriansyah³

¹Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

²Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

³Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Correspondent Email: 23104010056@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Index Card Match berbasis hafalan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Negeri 9 Bantul. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah adanya hambatan siswa dalam menghafal ayat dan hadis beserta artinya akibat kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Subjek penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis serta 30 orang siswa kelas 8E. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkategori sangat valid, dengan persentase rata-rata dari ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 98%. Pada tahap implementasi, media ini mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 84,06% yang termasuk dalam kualifikasi menarik. Dengan demikian, media pembelajaran Index Card Match dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan motivasi, serta memperkuat hafalan siswa secara cepat dan tepat.

Kata Kunci: Al-Qur'an Hadis, Index Card Match, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Research and Development.

Abstract

Abstract: This research aims to develop and test the effectiveness of memory-based Index Card Match learning media for the Al-Qur'an Hadis subject at MTs Negeri 9 Bantul. The primary issue underlying this study is the difficulty students face in memorizing verses and hadiths along with their meanings due to conventional and monotonous learning methods. The research method employed is Research and Development (R&D) applying the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The research subjects involved an Al-Qur'an Hadis teacher and 30 students from class 8E. Validation results indicate that the developed media is highly valid, with an average percentage of 96% from material experts and 98% from media experts. In the implementation phase, the media received highly positive responses from students, achieving an average feasibility score of 84.06%, which falls into the "interesting" qualification. Consequently, the Index Card Match learning media is declared valid, practical, and effective in creating an active learning atmosphere, increasing motivation, and strengthening students' memorization quickly and accurately.

Keywords: Al-Qur'an Hadis, Index Card Match, Learning Media, ADDIE Model, Research and Development.

Pendahuluan

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis sering kali menghadapi tantangan tersendiri dalam proses pelaksanaannya di kelas. Permasalahan utama yang sering ditemukan di lapangan adalah siswa merasa sulit untuk menghafalkan hadis atau ayat tertentu, terutama ketika mereka dituntut untuk menghafal sekaligus dengan artinya. Hambatan ini umumnya terjadi karena kegiatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional sebatas menghafalkan ayat dan hadis yang terdapat di buku pelajaran tanpa metode maupun media bantu spesifik, sehingga kurang mampu menarik perhatian serta mengoptimalkan daya ingat siswa (Darmawi et al., 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, wawasan dan rencana pemecahan masalah yang ditawarkan adalah dengan menghadirkan metode pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah kegiatan menghafal siswa. Secara lebih spesifik, diperlukan adanya media pembelajaran yang dikemas menarik agar kegiatan pembelajaran berjalan lebih interaktif dan menyenangkan. Reorientasi metode pembelajaran ini juga sejalan dengan upaya meningkatkan profil proses berpikir serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam dunia pendidikan (Tanti Prasetiowati et al., 2023).

Sebagai bentuk realisasi dari rencana pemecahan masalah tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media Index Card Match (mencocokkan kartu indeks) yang didesain khusus oleh peneliti sebagai strategi untuk membantu hafalan ayat dan hadis tentang keseimbangan dunia-akhirat sesuai dengan kurikulum dan target pembelajaran untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas 8 di MTs Negeri 9 Bantul. Melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), proses perancangan hingga pengujian produk Index Card Match ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mempermudah siswa menghafalkan ayat dan hadis beserta artinya secara cepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian pengembangan ini membedah beberapa poin yang menjadi fokus utama. Poin-poin tersebut meliputi: (a) mendeskripsikan pengembangan dan tingkat kevalidan media Index Card Match berbasis hafalan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, (b) mendeskripsikan penggunaan media Index Card Match pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis berdasarkan respons guru dan siswa, serta (c) analisis efektivitas penggunaan media Index Card Match terhadap peningkatan kualitas hafalan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Melalui pencapaian tujuan tersebut, artikel hasil penelitian pengembangan (R&D) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Index Card Match berbasis hafalan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sekaligus menguji efektivitas produk tersebut (Risal et al., 2023). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE yang memerlukan koordinasi dan interaksi sistematis pada setiap fasenya. Lokasi penelitian bertempat di MTs Negeri 9 Bantul dengan melibatkan subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis serta 30 orang siswa kelas 8E.

Prosedur pengembangan produk dilaksanakan secara terstruktur melalui lima tahapan model ADDIE. Tahap analisis (*analysis*) mencakup analisis kebutuhan siswa dalam menghafal ayat/hadis beserta artinya, analisis kondisi lingkungan kelas beserta kendala implementasinya, serta analisis materi pelajaran mengenai keseimbangan dunia-akhirat. Tahap perancangan (*design*) difokuskan pada pembuatan kartu hafalan interaktif, penentuan langkah pelaksanaan, dan penyusunan instrumen validasi. Tahap pengembangan (*development*) meliputi pencetakan produk fisik media kartu yang dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakannya. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba kelompok kecil sebelum diaplikasikan penuh dalam pembelajaran kelas 8E untuk menjangkau respons pengguna. Terakhir, tahap evaluasi (*evaluate*) dilakukan secara menyeluruh dengan mengambil data yang beracuan pada kriteria respons siswa untuk mengukur efektivitas media (Rayanto et al., 2020).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket respons guru dan siswa, lembar observasi, serta instrumen wawancara. Secara teknis, lembar validasi dan angket respons kelayakan diperoleh melalui teknik angket. Instrumen wawancara diisi melalui teknik wawancara mendalam bersama guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, sedangkan lembar observasi diisi menggunakan teknik observasi langsung terhadap keterlaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2013).

Aktivitas analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Peneliti memadukan dua pendekatan analisis, yaitu analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data verbal berupa catatan, saran, atau komentar perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Sementara itu, pendekatan kuantitatif deskriptif diterapkan untuk menghitung skor persentase rata-rata dari lembar validasi ahli serta angket respons kelayakan produk. Untuk menetapkan kriteria kelayakan produk, skor persentase dikonversikan mengacu pada skala pengukuran variabel-variabel penelitian (Riduwan, 2022). Di sisi lain, interpretasi tingkat kemenarikan produk berdasarkan respons siswa dikonversikan berdasarkan dengan ketentuan kriteria respons siswa (Sriwijana & Akbar, 2010).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan wali kelas, hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Salah satunya penyebabnya adalah proses pembelajaran yang cenderung masih menggunakan metode konvensional di dalam kelas (Saraswati et al., 2023). Hal lainnya adalah terbatasnya fasilitas yang ada di sekolah guna menunjang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Husna et al., 2025). Hal ini ditunjukkan dengan adanya proyektor yang hanya tersedia satu unit dan satu buah pengeras suara. Hal lainnya adalah kurangnya penggunaan laptop oleh guru. Ketiga hal tersebut menjadi dasar analisis lingkungan dalam penelitian ini. Fasilitas yang kurang lengkap dan kurang memadai berdampak buruk pada pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas (Siahaan & Meilani, 2019). Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan serta terasa monoton.

Lembaga pendidikan hendaknya perlu mendapatkan sentuhan manajemen yang baik dan profesional, sehingga dapat bertahan lebih lama dan berdaya saing. Ketiga, analisis materi pelajaran. Materi tentang keseimbangan dunia akhirat tidak cukup disampaikan dengan ceramah dan hafalan secara manual. Materi tersebut membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan kreasi guru dalam mengembangkan media

pembelajaran. Oleh karenanya, Index Card Match sebagai media pembelajaran berbasis media interaktif sangat relevan digunakan agar dapat mencapai keutuhan pemahaman siswa. Dalam ranah pendidikan yang terus menerus berkembang, integrasi metode dan alat pengajaran yang inovatif sangat penting untuk melibatkan dan mendidik siswa secara efektif (Ledentsov et al., 2023). Media interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan aktif dan menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.

Pengembangan Media Index Card Match Berbasis Hafalan Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Pemilihan Index Card Match menjadi bagian dalam tahap desain pada runtutan tahapan pengembangan model ADDIE. Sebagai tahap desain, aktivitas-aktivitas yang dilakukan meliputi perancangan struktur pembelajaran yang mendukung pemahaman dan retensi informasi, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik, serta perancangan kegiatan pembelajaran interaktif melalui metode pencocokan kartu dengan menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban, menentukan langkah-langkah pelaksanaan, serta menyusun aktivitas diskusi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Sebab, pembelajaran yang masih berpusat pada guru memperlakukan siswa sebagai siswa yang pasif di dalam kelas, materi ajar yang disajikan juga kurang variatif dan kurang menarik karena hanya berupa uraian kalimat (Nadeak & Naibaho, 2020). Oleh karenanya, Index Card Match menjadi alat yang berharga bagi para pendidik yang ingin menciptakan lingkungan belajar interaktif dan berpusat pada siswa (Ledentsov et al., 2023). Pada tahap desain ini pula, dilakukan analisis modul ajar, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan penyusunan angket kelayakan produk.

Setelah perancangan media pembelajaran dengan Index Card Match, tahap berikutnya adalah pengembangan produk, yakni Index Card Match sebagai media pembelajaran berbasis media interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah mencetak media dalam bentuk fisik. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan Index Card Match yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keseimbangan dunia akhirat. Tingkat validitas Index Card Match sebagai media pembelajaran mengikuti pedoman dari buku Skala pengukuran variabel-variabel penelitian oleh Riduwan yang membagi skala penilaian menjadi empat tingkatan sebagaimana tertuang dalam Tabel 1 (Riduwan, 2022). Di sisi lain, hasil validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media berbasis Index Card Match, memperoleh data sebagaimana tertuang dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Persentasi Tingkat Kevalidan Produk	
Persentase	Keterangan
80,00-100	Baik/Valid/Layak
60,00-79,99	Cukup Baik/Cukup Valid/Cukup Layak
50,00-59,99	Kurang Baik/Kurang Valid/Kurang Layak
0-49,99	Tidak Baik (Diganti)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi				
Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata Persentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	1, 2, 3	100%	Valid
Kualitas Isi	Kelengkapan materi, kejelasan materi dan penyajian materi	4, 5, 6	80%	Valid
Internalisasi Nilai PAI	Integrasi nilai karakter islami	7, 8	100%	Valid
Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dan isi dengan materi pelajaran	9, 10	100%	Valid
Rata-rata			96%	Valid

Berdasarkan Tabel 2, aspek kesesuaian materi mendapatkan persentase pencapaian sebesar 100% dengan kriteria valid. Ukuran valid ditunjukkan oleh besaran persentase yang berkisar pada 80%-100%. Kriteria valid mengartikan tidak adanya keperluan untuk direvisi. Kemudian, persentase aspek kualitas isi sebesar 80% dan aspek internalisasi nilai PAI sebesar 100%. Rata-rata persentase keseluruhan aspek yang telah divalidasi oleh ahli materi mencapai 96% dengan kriteria valid dan tidak perlu untuk direvisi. Dengan demikian, materi keseimbangan dunia akhirat yang sudah dikembangkan dengan media ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba produk.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media				
Aspek	Indikator	NO. Butir	Rata-rata Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	Desain tampilan, tata letak dan pemilihan warna	1, 2, 3	100%	Valid
Keterbacaan	Jenis huruf dan ukuran huruf	4, 5	90%	Valid

Kualitas Teknis	Fungsi media	6	100%	Valid
Interaktifitas	Petunjuk penggunaan dan kemudahan penggunaan	7, 8	100%	Valid
Kesesuaian	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	9, 10	100%	Valid
Rata-rata			98%	Valid

Pada Tabel 3, aspek tampilan visual pada pengembangan media pembelajaran berbasis Index Card Match mendapatkan persentase pencapaiannya sebesar 100% dengan kriteria valid. Persentase aspek keterbacaan sebesar 90%, aspek teknis sebesar 100%, aspek interaktif sebesar 100%, dan aspek kesesuaian sebesar 100%. Rata-rata persentase keseluruhan aspek sebesar 98% dengan kriteria valid. Ini berarti bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tidak perlu direvisi. Dengan kata lain, pengembangan Index Card Match sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bisa dilanjutkan ke tahap implementasi atau pengujian produk. Data validasi dari kedua ahli ini juga menunjukkan kesesuaiannya dengan kurikulum yang berpusat pada siswa yang mendorong berpikir kreatif, keterampilan, kemandirian, dan mengikuti perkembangan teknologi, tanpa hanya bergantung pada buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan.

Kehadiran media pembelajaran sangat penting sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa mereka. Menggunakan media pembelajaran yang bisa dilihat secara fisik dan digunakan dalam menyajikan materi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Penggunaan Media Index Card Match Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Pada tahap implementasi, media pembelajaran Index Card Match yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media diaplikasikan pada kelompok siswa kelas 8E MTs Negeri 9 Bantul yang berjumlah 30 orang. Sebelum implementasi penuh, media tersebut diuji coba pada kelompok kecil dan dinyatakan memenuhi kriteria valid sehingga tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Selama fase penerapan, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan Index Card Match sesuai desain instruksional yang telah dikembangkan, kemudian membagikan angket respons kelayakan media kepada siswa peserta uji coba untuk mengumpulkan umpan balik mengenai kegunaan, kejelasan, dan keterlibatan belajar.

Pelaksanaan menggunakan Index Card Match dimulai dengan persiapan bahan: guru menyiapkan kartu-kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang relevan dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Dalam praktik di kelas 8E, guru membagi siswa menjadi beberapa baris, membagikan satu set kartu kepada setiap siswa di tiap baris, dan menjelaskan aturan permainan yaitu untuk memasang kartu pertanyaan dengan jawaban yang sesuai secepat mungkin. Guru memantau aktivitas tiap kelompok, memberi petunjuk bila diperlukan, serta menggunakan waktu permainan sebagai momen evaluasi formatif untuk mengidentifikasi kesalahan konsep dan menegaskan jawaban yang benar.

Keunggulan penggunaan Index Card Match terletak pada kemampuannya menstimulasi interaksi antar siswa, mempercepat proses penguatan hafalan, dan memberi kesempatan praktik kolaboratif dalam waktu singkat. Selain itu, permainan kartu ini mudah disiapkan, fleksibel untuk berbagai topik pelajaran, dan dapat membantu pelaksanaan kelas yang tidak membosankan. Setelah sesi pembelajaran dengan media, guru mengumpulkan angket respons kelayakan media yang diisi oleh 30 siswa kelas 8E untuk menilai aspek kemudahan, kemenarikan, relevansi isi, dan daya tarik media. Hasil angket digunakan untuk memvalidasi praktik implementasi dan sebagai bahan refleksi guru untuk tindak lanjut pembelajaran.

Efektivitas Penggunaan Media Index Card Match Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, kelayakan media Index Card Match sebagai media pembelajaran berbasis media interaktif mengambil data dan beracuan pada kriteria respon siswa. Kriteria tersebut merupakan ketentuan yang tertuang dalam Tabel 4 (Sriwiyana & Akbar, 2010). Lebih lanjut hasil angketnya tertuang dalam Tabel 5.

Tabel 4. Kriteria Respons Siswa	
Persentase	Kualifikasi
80%-100%	Menarik
60%-79%	Cukup Menarik
50%-59%	Kurang Menarik
<49%	Tidak Menarik

Tabel 5. Hasil Angket Respons Kelayakan Media Pembelajaran			
Indikator Kelayakan	No. Butir	Rata-rata Persentase	Kriteria
Kemudahan	1, 2	83,33%	Menarik
Kemenarikan	3, 4, 5, 6	85,17%	Menarik
Motivasi	7, 8	84,67%	Menarik
Manfaat	9, 10, 11, 12	83,08%	Menarik
Rata-rata		84,06%	Menarik

Pada Tabel 5., Kelayakan kemudahan mendapatkan persentase sebesar 83,33% dengan kriteria menarik. Kelayakan kemenarikan mendapatkan persentase sebesar 85,17% dengan kriteria menarik, kelayakan memotivasi sebesar 84,67% dengan kriteria

menarik, dan kelayakan manfaat sebesar 83,08% dengan kriteria menarik. Hasil ini juga ditegaskan dengan rata-rata persentase keseluruhan indikator kelayakan sebesar 84,06% yang menunjukkan bahwa pemanfaatan kartu cetak sebagai media pembelajaran berbasis media interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis diperoleh dengan kualifikasi menarik. Hal ini membuktikan, media pembelajaran berbasis media interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Index Card Match layak digunakan selama proses pembelajaran. Kelayakan ini artinya menarik dan disukai siswa, sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis hafalan seperti mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Persentase respons siswa pada penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 47 Lebong menunjukkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan ketuntasan mencapai 90% (siswa yang tuntas KKM ≥ 80) serta meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam bekerja bersama. Selain itu, Index Card Match memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, hafalan, dan penerapan Al-Qur'an Hadis karena melibatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian di MTS Hidayatus Sibyan Wanglukolon juga membuktikan bahwa penerapan model ini menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan mudah memahami materi Al-Qur'an Hadis (Sasmita, 2023).

Kebermanfaatan Index Card Match juga terbukti dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan. Media ini dapat memicu pemahaman siswa sehingga daya ingat mereka semakin meningkat. Dengan model pembelajaran ini, siswa akan lebih semangat, antusias, cermat, dan mudah untuk memahami serta mengingat suatu materi pelajaran. Media pembelajaran Index Card Match termasuk dalam kategori pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk saling berinteraksi secara aktif, sehingga seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memahami konsep.

Media pembelajaran Index Card Match sebagai media interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihannya adalah metode ini meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung secara aktif dan semangat dalam mencocokkan kartu, media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih senang belajar di kelas. Media ini juga sangat efektif untuk memperkuat hafalan dan pemahaman siswa khususnya pada materi berbasis hafalan seperti ayat Al-Qur'an dan hadis, karena membantu mereka mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, Index Card Match juga meningkatkan kerjasama antar siswa karena mereka belajar bekerja berpasangan, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman.

Beberapa kekurangan dari media Index Card Match yaitu metode ini memerlukan waktu yang cukup lama, terutama dalam proses pencocokan kartu di kelas dengan jumlah siswa yang banyak, dan persiapan kartu yang harus dilakukan guru cukup rumit karena guru harus menyiapkan banyak kartu dengan pertanyaan dan jawaban yang berbeda, dan terkadang tulisan pada kartu tidak sesuai dengan bentuk kartu yang tersedia. Media ini juga dirasa kurang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa karena kadang materi tidak sepenuhnya padu dengan kebutuhan atau tingkat pemahaman siswa yang beragam.

Meskipun memiliki kekurangan, Index Card Match tetap sangat efektif untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, terutama untuk materi hafalan surat pendek, terjemahan, dan hadis. Guru perlu mempersiapkan kartu dengan baik dan mengelola waktu secara efektif agar pembelajaran tetap efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Index Card Match pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Negeri 9 Bantul, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran hafalan ayat dan hadis beserta artinya. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 96% dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kategori valid.

Implementasi media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa Index Card Match mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses menghafal dan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban. Respons siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan rata-rata persentase 84,06% yang termasuk kategori menarik, sehingga media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis hafalan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Secara keseluruhan, penggunaan media Index Card Match terbukti membantu siswa dalam memahami materi, memperkuat hafalan, meningkatkan motivasi belajar, dan memperbaiki interaksi antar siswa di kelas. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan salah satu solusi inovatif bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan kurang efektif, khususnya pada materi yang menuntut hafalan dan pemahaman makna secara cepat dan tepat.

Daftar Pustaka

- Darmawi, Kusuma, H. W., & Sibuan. (2024). Isu-isu Problematika Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah (MI) . *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 11(1 SE-Articles), 137–162. <https://doi.org/10.51311/nuris.v11i1.573>
- Husna, M., Utami, Y. L., Elrfhentri, F., Septiani, N., & Khosi'in, K. (2025). Hubungan antara Fasilitas dan Lingkungan Fisik Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 302–312.
- Ledentsov, A., Fatmawati, S., & Seviawani, P. (2023). Basic electricity and electronics subjects using Canva as a learning medium. *International Journal of Cyber and IT Service Management (IJCITSM)*, 3(2), 120–129.
- Nadeak, B., & Naibaho, L. (2020). THE EFFECTIVENESS OF PROBLEM-BASED LEARNING ON STUDENTS' CRITICAL THINKING. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(1), 1–7.
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)–Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Literasi Nusantara.
- Saraswati, P. D., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2023). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(1), 37–45.
- Sasmita, R. C. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *ISEJ : Indonesian Science Education Journal*, 3(3 SE-Articles), 18–29. <https://doi.org/10.62159/isej.v3i3.958>
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem kompensasi dan kepuasan kerja guru tidak tetap di sebuah SMK swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141–149.
- Sriwiyana, H., & Akbar, S. (2010). Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cipta Media*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tanti Prasetiowati, Isti Rusdiyani, & Fadlullah. (2023). Pengembangan Modul Al-Quran Hadits Menggunakan Canva pada Materi Keseimbangan Hidup Dunia dan Akhirat. *Jurnal Pendidikan*

Agama Islam Al-Thariqah, 8(1 SE-Articles), 133–148. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12207](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12207)