



Pengaruh Model *Index Card Match* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige

Tiurma Septiani¹, Taripar Aripin Samosir², Rawatri Sitanggang³, Rusmauli Simbolon⁴

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3,4}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: septianitiurma065@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam bentuk *posttest-only nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027 yang berjumlah 175 siswa. Sampel ditetapkan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas IX-F sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 siswa dan kelas IX-B sebagai kelas kontrol sebanyak 31 siswa, sehingga jumlah sampel sebanyak 62 siswa. Instrumen penelitian berupa angket tertutup keaktifan belajar sebanyak 20 item yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, dan *Independent Samples t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 3,33, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 3,06. Berdasarkan *Group Statistics*, rata-rata skor total *posttest* kelas eksperimen sebesar 66,61 dan kelas kontrol sebesar 61,13. Hasil pengujian hipotesis pada baris *Equal Variances Assumed* memperoleh nilai $t_{hitung} = 3,069 > t_{tabel} = 1,960$ dengan $df = 60$ dan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,003 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Index Card Match*, Keaktifan Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menjadi sarana utama dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Uswantun mengatakan bahwa Pembelajaran yang ideal tidak hanya menekankan pada pencapaian atau hasil belajar akademik saja, tetapi juga mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh sebab itu, pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Hasanah., dkk, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan belajar peserta didik sangat penting dalam meningkatkan pemahaman. Keaktifan belajar dapat dilihat dari respons yang diberikan peserta didik ketika atau sesudah pembelajaran berlangsung, Seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari guru, menyampaikan pendapat, berdiskusi dengan teman, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di kelas. Peserta didik yang aktif biasanya memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang pasif. Oleh karena itu Hasma mengungkapkan, guru perlu menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan agar keaktifan belajar peserta didik dapat berkembang secara optimal (Jaya, 2017).

Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak ditemukan peserta didik yang keaktifan belajarnya tergolong rendah. Riris juga mengatakan bahwa Peserta didik cenderung hanya mendengarkan pemaparan materi di kelas tanpa ikut ambil bagian dalam proses pembelajaran (Rambe, 2018). Siswa juga sering merasa tidak berani atau malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya keaktifan belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Dalam proses pembelajaran Vina juga menjelaskan bahwa di kelas guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat dalam pembelajaran yang membuat peserta didik lebih banyak mendengarkan, mencatat, dan menerima materi dari pada berpartisipasi aktif (Uctuvia., dkk, 2016). Oleh karna itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan mampu melibatkan peserta didik langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah Index Card Match. Index Card Match merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar, baik melalui kerja sama maupun partisipasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif dalam memahami dan mengolah informasi pembelajaran. Secara teoritis, Nyoman menjelaskan bahwasannya model ini didasarkan pada pandangan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila mereka dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar yang menekankan partisipasi, kerja sama, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari (Lestari, 2023). Melalui keterlibatan aktif tersebut, model pembelajaran Index Card Match dipandang berpotensi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran Index Card Match dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan tentunya tidak membosankan. Model ini dilakukan

secara bersama-sama dan berpasangan sehingga peserta didik terlibat langsung kegiatan pembelajaran. Selain itu, model Index Card Match juga mengajak siswa lebih aktif dalam memahami materi yang sudah dipelajari, dan juga pelajaran akan lebih menarik karena model ini mengandung unsur permainan serta membuat siswa lebih akrab satu dengan yang lainnya. Peserta didik biasanya lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran lebih hidup. Model ini juga dapat membantu peserta didik yang kurang percaya diri untuk lebih terlibat dan berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan demikian, Peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran dari guru saja, tetapi peserta didik juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Yusrian Zebua menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Penelitian Riani Silalahi juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar PAK siswa. Selain itu, penelitian Komalasari dkk menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Index Card Match mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match mampu meningkatkan motivasi belajar, prestasi belajar, maupun keaktifan belajar siswa, namun penelitian mengenai pengaruh model Index Card Match terhadap Keaktifan Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige masih tergolong jarang dilakukan.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan pada 8 april 2026 di UPTD SMP Negeri 1 Balige melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, diperoleh bahwa hasil belajar siswa sudah tergolong baik, namun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih belum maksimal, penulis juga memperoleh informasi bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru tersebut juga memberitahukan bahwa hanya siswa yang berada di kelas unggulan (IX-A) saja yang memiliki keaktifan belajar tinggi sedangkan dari kelas IX-B sampai IX-F keaktifan belajar nya masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung masih ada ditemukan peserta didik yang hanya duduk diam di kelas dan cenderung pasif, yang membuat peserta didik akan lebih cepat melupakan materi yang telah dipaparkan oleh guru. Penulis juga mengamati bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbilang monoton. Meskipun guru terkadang menggunakan infokus dalam memaparkan materi, penggunaannya belum maksimal karena keterbatasan jumlah unit yang tersedia di sekolah. Selain itu, penulis juga menemukan adanya Peserta didik yang mengantuk, melamun, bosan, juga ada yang tidak peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung. Ketika guru menanyakan kembali materi pembelajaran yang sudah dipaparkan, sebagian peserta didik juga masih kurang mampu menjelaskan kembali materi tersebut, kurang dalam bertanya, dan kurang dalam mengemukakan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berupa *quasi experimental design* dengan bentuk *posttest-only nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2018). Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Index Card Match*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan *quasi experimental design* didasarkan pada kondisi kelas yang telah terbentuk sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan siswa secara individual. Kelas IX-F ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IX-B sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 31 siswa. Pengukuran keaktifan belajar dilakukan melalui pemberian *posttest* setelah perlakuan. Perbedaan hasil *posttest* antara kedua kelompok dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Balige, Kabupaten Toba, Provinsi Sumatera Utara, pada Juni sampai Agustus 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX Tahun Pembelajaran 2026/2027 yang berjumlah 175 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kondisi kelas dan kebutuhan penelitian. Sampel terdiri atas kelas IX-F sebagai kelompok eksperimen dan IX-B sebagai kelompok kontrol, dengan total 62 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup. Sebelum pengisian, responden diberikan penjelasan mengenai tata cara pengisian, kemudian angket dibagikan untuk diisi secara jujur dengan memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang sesuai. Peneliti mendampingi responden selama proses pengisian untuk memberikan penjelasan apabila terdapat pernyataan yang kurang dipahami.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 27. Analisis meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*. Hasil analisis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Model Index Card Match

Index Card Match berasal dari bahasa Inggris yang artinya mencari pasangan kartu tanya jawab. Amin mengungkapkan bahwa Model pembelajaran ini biasanya digunakan untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah pernah dijelaskan oleh guru. Teknik ini dapat menumbuhkan kerjasama antar peserta didik karena peserta didik akan saling berinteraksi ketika salah satu siswa membacakan kartu pertanyaan sedang pasangannya mencari dan kemudian membacakan kartu jawaban (Amin, 2022). Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Index Card Match ini lebih menarik karena peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga peserta didik tidak hanya merasa senang dan antusias tetapi juga mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menurut Anjani, model pembelajaran Index Card Match (mencari pasangan) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan biasanya digunakan untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Namun, model ini juga

dapat digunakan untuk menyampaikan materi baru dengan syarat guru terlebih dahulu memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi tersebut sebagai bekal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Melalui penerapan model Index Card Match, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sekaligus melatih kemandirian mereka. Meskipun dilaksanakan dalam bentuk permainan, penggunaan model ini mampu mendorong peserta didik untuk belajar dengan penuh tanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal serta prestasi belajar siswa dapat meningkat (Belawati, 2019).

Selanjutnya menurut Nyoman, model Index Card Match adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara berkelompok dan berpartisipasi aktif ketika mempelajari materi (Lestari., dkk, 2023). Menurut Marjuki mengemukakan bahwa model pembelajaran Index Card Match adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran, ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Marjuki, 2020).

Dari ketiga pendapat tersebut penulis menyimpulkan, bahwa model Index Card Match merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara berkelompok, menumbuhkan jiwa mandiri, berpartisipasi dan merespon aktif dalam pembelajaran dengan cara bermain. Permainan ini dilakukan dengan cara mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini digunakan untuk mengulas materi pelajaran yang sudah dijelaskan pada pembelajaran sebelumnya. Model ini mengajak peserta didik untuk memperhatikan materi dengan baik agar dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti aktifitas belajar dengan bertanggung jawab dan disiplin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Langkah-langkah Model Index Card Match

Dalam pelaksanaan model Index Card Match ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh guru supaya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Menurut Agus, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Index Card Match di kelas adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas sesuai dengan jumlah siswa yang ada di kelas. 2) Kertas tersebut kemudian dibagi menjadi dua bagian yang sama banyak. 3) Pada bagian pertama, guru menuliskan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, di mana setiap kertas hanya berisi satu pertanyaan. 4) Pada bagian lainnya, guru menuliskan jawaban dari setiap pertanyaan yang telah dibuat. 5) Seluruh kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban kemudian dikumpulkan dan diacak agar tercampur antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. 6) Setiap siswa diminta mengambil satu kartu, kemudian guru menjelaskan bahwa kegiatan ini dilakukan secara berpasangan, di mana sebagian siswa akan memperoleh kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memperoleh kartu jawaban. 7) Siswa diminta untuk mencari pasangan yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban, dan setelah menemukannya mereka diminta duduk berdekatan tanpa memberitahukan isi kartu kepada teman yang lain. 8) Setelah semua siswa menemukan pasangannya, setiap pasangan secara bergantian diminta membacakan pertanyaan dan jawaban yang mereka peroleh dengan suara yang jelas di depan teman-temannya. 9) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan klarifikasi serta penarikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari (Suprijono, 2017).

Selanjutnya, menurut Marjuki langkah-langkah penerapan model pembelajaran Index Card Match adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan sejumlah potongan kertas sesuai dengan jumlah siswa, di mana sebagian kertas berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan sebagian lainnya berisi jawaban. 2) Guru bersama siswa membagikan potongan-potongan kertas tersebut kepada seluruh siswa. 3) Setiap siswa kemudian diminta untuk mencocokkan kartu yang dimilikinya dengan pasangan yang sesuai, dan setelah menemukan pasangannya mereka diminta untuk duduk berdampingan. 4) Setelah semua siswa menemukan pasangan masing-masing, guru meminta setiap pasangan untuk membacakan kartu pertanyaan dan jawaban secara bergantian di depan kelas. 5) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian klarifikasi serta penarikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari (Marjuki, 2020).

Selanjutnya menurut Istarani langkah-langkah model Index Card Match adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu.
2. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di kelas.
3. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
4. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
5. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
6. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
7. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
8. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
9. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keraw kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
10. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Istarani, 2015).

Berdasarkan ketiga pendapat penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Index Card Match pada dasarnya memiliki tahapan yang hampir sama, yaitu dimulai dari persiapan kartu berisi pertanyaan dan jawaban, kemudian membagikan kartu kepada siswa, mencari pasangan yang sesuai, hingga membacakan dan mendiskusikan pertanyaan serta jawaban, dan diakhiri dengan klarifikasi serta penarikan kesimpulan oleh guru.

Hasil Penelitian

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan fisik maupun mental. Keaktifan tersebut tampak ketika siswa memberikan perhatian terhadap pembelajaran, berinteraksi, merespons kegiatan belajar, memanfaatkan sumber belajar, serta berusaha menyelesaikan tugas

secara mandiri. Menurut Suartama, keaktifan belajar mencakup berbagai kegiatan fisik maupun mental siswa selama proses pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa maupun antarsiswa serta membantu siswa melibatkan kemampuannya secara optimal. Berdasarkan pengertian tersebut, keaktifan belajar menjadi salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (Suartama, 2023).

Berdasarkan hasil pengolahan data posttest pada kelas eksperimen, yaitu kelas IX-F yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Index Card Match, diketahui bahwa dari 20 item angket, nilai bobot tertinggi terdapat pada item nomor 4 dan item nomor 14. Kedua item tersebut memperoleh jumlah skor yang sama, yaitu 111 dengan nilai rata-rata 3,58. Item nomor 4 menyatakan bahwa siswa membiasakan diri untuk belajar secara rutin setiap hari meskipun hanya sebentar, sedangkan item nomor 14 menyatakan bahwa siswa berusaha menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum meminta bantuan orang lain. Hasil ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen tampak kebiasaan belajar yang baik dan kecenderungan kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

Sementara itu, item yang memperoleh nilai bobot terendah pada kelas eksperimen adalah item nomor 8 dengan jumlah skor 88 dan nilai rata-rata 2,84. Item tersebut menyatakan bahwa siswa memanfaatkan perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar masih perlu ditingkatkan. Dilihat berdasarkan indikator, nilai rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen terdapat pada indikator keempat, yaitu pemahaman terhadap sumber belajar, sebesar 3,39, sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator kedua, yaitu pemanfaatan sumber belajar, sebesar 3,21. Secara keseluruhan, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 3,33.

Pada kelas kontrol, yaitu kelas IX-B yang mengikuti pembelajaran konvensional, nilai bobot tertinggi terdapat pada item nomor 16 dan item nomor 20. Kedua item tersebut memperoleh jumlah skor 108 dengan nilai rata-rata 3,48. Item nomor 16 menyatakan bahwa siswa menyadari bahwa belajar tidak hanya diperoleh dari guru, tetapi juga dapat diperoleh dari buku, internet, dan sumber belajar lainnya. Item nomor 20 menyatakan bahwa siswa menggunakan berbagai sumber, seperti buku, internet, dan teman untuk membantu memahami materi pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas kontrol telah memiliki pemahaman bahwa sumber belajar tidak hanya berasal dari guru.

Adapun nilai bobot terendah pada kelas kontrol terdapat pada item nomor 8 dengan jumlah skor 64 dan nilai rata-rata 2,06, yaitu mengenai pemanfaatan perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran. Berdasarkan indikator, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator keempat, yaitu pemahaman terhadap sumber belajar, sebesar 3,30, sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator kedua, yaitu pemanfaatan sumber belajar, sebesar 2,94. Secara keseluruhan, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol adalah 3,06. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama memperoleh capaian terendah pada item nomor 8 dan indikator pemanfaatan sumber belajar. Namun, capaian kelas eksperimen tetap lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Jika dibandingkan secara deskriptif, nilai rata-rata keseluruhan keaktifan belajar berdasarkan 20 item pada kelas eksperimen sebesar 3,33 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 3,06. Perbedaan tersebut juga tampak pada Group Statistics, yaitu rata-

rata skor total kelas eksperimen ($\bar{X}_2=66,61$) lebih tinggi daripada rata-rata skor total kelas kontrol ($\bar{X}_1=61,13$). Selisih rata-rata skor total kedua kelompok sebesar 5,484 poin. Hasil deskriptif tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Index Card Match memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data telah memenuhi persyaratan analisis. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,663 pada kelas eksperimen dan 0,778 pada kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada baris Based on Mean memperoleh nilai signifikansi $0,257 > 0,05$, sehingga varians kedua kelas dinyatakan homogen. Oleh karena itu, hasil uji hipotesis dibaca pada baris Equal variances assumed dalam Independent Samples t-Test.

Berdasarkan hasil Independent Samples t-Test, diperoleh nilai $t_{hitung}=3,069$ dengan $df=60$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003. Pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan uji dua pihak, digunakan $\alpha/2=0,025$ pada masing-masing sisi dan diperoleh nilai $t_{tabel}=1,960$. Dengan demikian, $t_{hitung}=3,069 > t_{tabel}=1,960$ dan nilai Sig. (2-tailed) = $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 sebelah kanan (Daerah I) pada kurva uji dua pihak.

Hasil pengujian juga menunjukkan Mean Difference sebesar 5,484 dan Std. Error Difference sebesar 1,787. Pada interval kepercayaan 97,5%, diperoleh batas bawah (Lower) sebesar 1,376 dan batas atas (Upper) sebesar 9,592. Karena interval tersebut seluruhnya berada di atas nol, hasilnya konsisten dengan rata-rata skor total kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Arah perbedaan yang menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi mendukung kesimpulan bahwa penggunaan model Index Card Match memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori model pembelajaran Index Card Match yang dikemukakan oleh Nyoman Ayu Putri Lestari dkk. bahwa Index Card Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara berkelompok dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi. Model ini juga bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, mendorong kerja sama dan interaksi antarsiswa, serta membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar (Lestari., dkk, 2023). Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru secara pasif, tetapi mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, berpikir mengenai kesesuaian kartu, berkomunikasi dengan teman, serta membacakan dan menanggapi hasil pasangan kartu. Aktivitas tersebut memberi ruang yang lebih besar bagi siswa untuk terlibat secara langsung selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga berkaitan dengan kondisi awal yang ditemukan di UPTD SMP Negeri 1 Balige, yaitu masih adanya siswa yang cenderung pasif, kurang antusias, kurang bertanya dan mengemukakan pendapat, serta pembelajaran yang masih terbilang monoton. Setelah model Index Card Match diterapkan pada kelas eksperimen, rata-rata keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil tersebut

memberikan dukungan empiris bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas, interaksi, dan kerja sama siswa dapat mendorong keaktifan belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang paling relevan, yaitu penelitian Riani Silalahi mengenai pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap keaktifan belajar PAK siswa kelas IX SMP Negeri 3 Lintongnihuta. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar PAK siswa (Silalahi, 2023). Kesamaan hasil tersebut penting karena penelitian Riani Silalahi memiliki variabel bebas dan variabel terikat yang sama dengan penelitian ini, yaitu model Index Card Match dan keaktifan belajar siswa. Meskipun terdapat perbedaan pada subjek, lokasi, waktu, dan teknik analisis penelitian, kedua penelitian menunjukkan arah temuan yang sama.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, model pembelajaran Index Card Match dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian mendukung teori yang digunakan dan sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Dengan demikian, model pembelajaran Index Card Match dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti untuk mendorong keaktifan belajar siswa, dengan tetap memperhatikan aspek yang masih perlu ditingkatkan, terutama pemanfaatan sumber belajar seperti perpustakaan sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Index Card Match berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,069 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 60 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003. Nilai t_{hitung} sebesar 3,069 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,960, sedangkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil daripada 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara deskriptif, rata-rata keseluruhan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Index Card Match sebesar 3,33, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 3,06. Berdasarkan Group Statistics, rata-rata skor total posttest kelas eksperimen sebesar 66,61 dan kelas kontrol sebesar 61,13, dengan Mean Difference sebesar 5,484. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yaitu diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran Index Card Match memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 model pembelajaran kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian*. PT Rineka Cipta.

- Dwiyanti, E. (2020). *Index card match* learning strategy for elementary school students. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3, 1616–1620. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56984>
- Hasanah, U., et al. (2018). *Psikologi pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Istarani. (2015). *58 model pembelajaran inovatif*. Media Persada.
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 17, 23–35. <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/1555/1275>
- Lestari, N. A. P., et al. (2023). *Model-model pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di era society*. Nilacakra.
- Leuwol, F., et al. (2023). *Top 10 model pembelajaran abad 21*. CV Adanu Abimata.
- Maradona. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(17), 1619–1628.
- Marjuki. (2020). *181 model pembelajaran PAIKEM berbasis pendekatan saintifik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mutmainah, S., & Rofek, A. (2022). *Model-model pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. CV Budi Utama.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan strategi *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93–124. <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Saragih, R. (2021). Implementasi strategi pembelajaran inkuiri terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen siswa di kelas. *Areopagus: Jurnal Pendidikan dan Teologi Kristen*, 19(2), 68–77. <https://doi.org/10.46965/ja.v19i2.707>
- Silalahi, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap keaktifan belajar PAK siswa kelas IX SMP N 3 Lintongnihuta, Kabupaten Humbang Hasundutan tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 82–84. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i5.405>
- Simamora, S. N., et al. (2023). Pengaruh model *role playing* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sipoholon tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(4), 191–208. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.905>

- Suartama, I. K. (2023). *Mobile ubiquitous learning: Kajian pengelolaan diri dalam belajar, keaktifan belajar dan hasil belajar*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Sutrisno, S. (2023). *Strategi pembelajaran berbasis model-model pembelajaran*. CV Adanu Abimata.
- Uctuvia, V., et al. (2016). *Metode pembelajaran: Teori, implementasi dan evaluasi*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Walujo, D. A., et al. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. PT Pena Persada Kerta Utama.
- Zebua, E. Y., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran *index card match* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas XI SMK Negeri 1 Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah tahun pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 2(3), 283–293. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i3.701>