

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam belajar ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor dari dalam diri siswa dan dari luar siswa itu sendiri.

Banyak hal yang dapat dilakukan siswa dalam kegiatan belajar, terutama kegiatan belajar siswa di luar proses pembelajaran di sekolah. Salah satu di antaranya yaitu mempersiapkan diri dengan semaksimal mungkin sebelum menjalani proses pembelajaran di sekolah. Dengan persiapan- persiapan tersebut, diharapkan siswa akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, menambah keterampilan serta dapat merubah sikap individu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Terdapat komponen-komponen yang dapat mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran diantaranya tujuan, materi atau bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik dan guru. Guru mengajar dalam pembelajaran merupakan fasilitator untuk peserta didik, hal ini seperti yang diungkapkan oleh (Suprijono 2019) yaitu guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan peserta didik merupakan subjek dalam pembelajaran bukan menjadi objek dalam pembelajaran.

Salah satu kompetensi tersebut adalah merancang dan menerapkan strategi atau metode pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk memenuhi kompetensi ini, pendidik harus mempelajari dan memahami bagaimana menyampaikan materi ajar dengan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien. Kemampuan ini sangat penting bagi pendidik karena tujuan pembelajaran terkait erat dengan metode pembelajaran.

Metode yang tepat memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai. Metode yang tepat memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif, mandiri, berpikir kritis, dan adaptif terhadap berbagai situasi. Sebaliknya, metode yang tidak tepat akan menyebabkan tujuan pembelajaran kurang atau tidak tercapai. Belajar tidak hanya merupakan proses pasif dimana siswa hanya mendengarkan ceramah guru tetapi juga merupakan proses aktif dimana mereka memperoleh pengetahuan (Pertiwi dkk. 2022).

Siswa harus memiliki kemampuan untuk memahami materi sehingga mereka dapat mencapai tujuan Pendidikan. Hasil belajar didefinisikan sebagai pencapaian siswa dari tujuan Pendidikan selama proses belajar. Hasil belajar dapat mencakup keterampilan, nilai, dan sikap yang diperoleh siswa selama proses belajar. Perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar diharapkan akan menghasilkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbedabeda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi perhatian utama, karena dapat mempengaruhi pencapaian akademik mereka dan kualitas Pendidikan di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya variasi dan keaktifan siswa karena kurangnya

motivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa tidak terlibat aktif dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran.

Faktor dari guru dan siswa termasuk dalam daftar faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah biasanya menghasilkan pemahaman dan penghayatan isi Al-quran dan Hadist yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Al-quran dan Hadist menyelesaikan masalah teoritis kognitif dan psikomotorik (Nadiyah 2020).

Pembelajaran index card match membutuhkan aktivitas mental dari pada fisik. Karena itu, mata Pelajaran Qur'an Hadist sangat penting karena berkaitan dengan Pelajaran tentang dasar hukum dan kaidah manusia dalam menjalankan kehidupan beragama. Akibatnya, tanda-tanda aktif mental termasuk bertanya, mempertanyakan pendapat orang lain, dan mengemukakan ide-ide baru. Untuk menjadi orang yang benar-benar muslim, mempelajari dan mengamalkan Al-quran dan Hadist sangat penting. Nilai-nilai yang diambil dari Al-quran dan Hadist ditanamkan dalam kehidupan seseorang yang beragama islam. Salah satu dari bagian mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyyah ini adalah Pelajaran Al-quran. Tujuan ini adalah untuk mendorong, mengajar, memahami, dan menghayati isi Al-quran.

Menurut Sillberman yang dikutip oleh (Susanti, 2022), Index Card Match adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelum atau sesudahnya yang pernah diajarkan, yang ditandai dengan cara permainan kartu (Susanti, 2022). Jenis pembelajaran ini digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. (Sudarmaji, 2020) Kurniawati juga mengatakan bahwa model pembelajaran index card match adalah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Menurut Sillberman yang dikutip oleh (Susanti, 2022), *Index Card Match* adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelum atau sesudahnya yang pernah diajarkan, yang

ditandai dengan cara permainan kartu (Susanti, 2022). Jenis pembelajaran ini digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. (Sudarmaji, 2020) Kurniawati juga mengatakan bahwa model pembelajaran index card match adalah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadist di MA Ar-Rosydiyah, terdapat berbagai metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan metode diskusi, sesuai dengan pedoman yang didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran, yaitu: guru menginformasikan tujuan instruksional, mengomunikasikan pokok masalah yang akan didiskusikan, menerangkan prosedur diskusi (presentasi, tanya jawab/ diskusi, alokasi waktu, menjelaskan aturan main), menyajikan makalah, memberikan kesempatan bertanya kepada audien, penanya harus memperkenalkan diri dan ditujukan kepada kelompok penyaji, memberikan kesempatan kepada kelompok penyaji untuk menanggapi pertanyaan audien. Pembelajaran dengan metode diskusi dilakukan dengan cukup baik, sehingga menjadikan sekolah MA Ar-Rosydiyah termasuk sekolah favorit yang banyak diminati. Namun, ketika metode diskusi dilakukan terus menerus bisa saja menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti mengusulkan suatu model *Cooperative* dalam mata pelajaran Qur'an Hadist yang mungkin mampu memberikan kontribusi bagi guru yang ada di MA Ar-Rosydiyah dalam membangun proses belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa di sekolah. Adapun salah satu pembelajaran tersebut ialah model *Cooperative Learning Tipe Index Card Match*. Peneliti tertarik dengan model ini karena adanya interaksi semua siswa dalam proses belajar sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu, penulis merasa tertarik untuk memilih topik dengan judul: "Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist"

(Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang mendasar untuk dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan model *cooperative learning tipe index card match* pada mata pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *cooperative learning tipe index card match* pada mata Pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?
3. Bagaimana penggunaan model *cooperative learning tipe index card match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Penggunaan model *cooperative learning tipe index card match* pada mata Pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *cooperative learning tipe index card match* pada mata Pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.
3. Penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Index Card Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Qur'an Hadist di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik itu dari segi teoritis maupun praktis manfaat dari segi teoritis yaitu manfaat jangka Panjang dalam mengembangkan teori pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menemukan cara atau pengetahuan baru tentang hasil belajar Qur'an Hadist melalui efektivitas metode index card match. Serta sebagai acuan peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menikmati pembelajaran dengan metode index card match sehingga mereka bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dalam menerapkan serta mengembangkan metode lainnya untuk melakukan proses pembelajaran Qur'an Hadist agar lebih bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan sebagai kebijakan dalam Upaya peningkatan inovasi pembelajaran Qur'an Hadist.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan tentang keefektifan metode index card match terhadap hasil belajar siswa dan sebagai wahana untuk menambah pengalaman dalam proses pembelajaran Qur'an Hadist di masa yang akan datang.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Slavin model pembelajaran kooperatif ialah ditandai dengan pendekatan dan perilaku timbal balik dalam membantu orang lain dalam kelompok terstruktur yang terdiri dari dua individu atau lebih. Keberhasilan suatu proyek bergantung pada partisipasi masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif ini beranggapan bahwa keberhasilan pembelajaran bukan semata-mata tanggung jawab guru, tetapi juga tanggung jawab sesama peserta didik yang terlibat dalam proses pendidikan (Jaelani, 2015). Menurut Anita Lie pembelajaran kooperatif adalah sistem pendidikan yang memberikan ruang

kepada murid untuk melakukan tugas-tugas terstruktur bersama-sama dengan siswa lainnya (Eviliyanida, 2011).

Menggunakan metode *index card match* ini adalah salah satu metode belajar yang aktif yang melibatkan peran siswa selama proses belajar. Metode ini memungkinkan siswa untuk meninjau ulang atau mengingat Kembali Pelajaran tanpa dipaksa karena mereka tanpa sadar mengingat Kembali apa yang telah mereka pelajari sebagai permainan yang menyenangkan. Akibatnya, dorongan untuk belajar lebih giat muncul dalam diri mereka (Susanti 2022).

Metode *index card match* membantu siswa mempertanyakan ide orang lain dan diri mereka sendiri. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjadi kreatif dan menguasai keterampilan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode *index card match* adalah cara yang menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya, tetapi materi baru juga dapat diajarkan dengan cara ini dengan catatan, dan siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang akan disampaikan (Miftahus Surur dan Rike Nor Umamiyatil Urfi 2017). Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih memahami materi yang sudah mereka pahami. Salah satu metode pembelajaran *index card match* adalah dengan cara mencari pasangan kartu sambal belajar konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan menggunakan pasangan kartu *index* yang berisi pertanyaan dan jawaban, pendekatan ini dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran aktif dan memungkinkan siswa mengingat Kembali apa yang telah mereka pelajari setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap materi yang mereka pelajari. Untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain siswa bekerja sama dan membantu satu sama lain. Kegiatan belajar Bersama ini dapat meningkatkan belajar aktif dan kemampuan mengajar melalui kegiatan Kerjasama sekelompok kecil, ini memungkinkan untuk memahami dan menyampaikan materi dengan baik (Lely Nurmaya 2023).

Adapun kelebihan dan kekurangan menggunakan model *cooperative tipe index card match* adalah:

1. Kelebihan menggunakan *index card match*
 - a. Peserta didik belajar untuk selalu mengambil inisiatif dalam segala hal yang diberikan oleh guru.
 - b. Dapat memupuk rasa tanggung jawab, karena dari hasil-hasil yang dikerjakan dipertanggungjawabkan di depan guru.
 - c. Mendorong peserta didik supaya berlomba-lomba untuk mencapai kesuksesan.
 - d. Dapat memperdalam pengertian dan menambah keaktifan dan kecakapan siswa.
 - e. Hasil belajar akan tahan lama karena Pelajaran sesuai dengan minat peserta didik.
 - f. Waktu yang digunakan tidak hanya sebatas jam-jam Pelajaran di sekolah.
2. Kekurangan menggunakan *index card match* sebagai berikut:
 - a. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental.. siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui dengan sungguh-sungguh.
 - b. Pada kelas yang banyak jumlah siswanya, penggunaan metode ini akan banyak menyita waktu, sehingga membutuhkan pembagian waktu yang tepat.
 - c. Guru dan siswa yang sangat terbiasa dengan pembelajaran gaya lama, maka akan membutuhkan pembiasaan terlebih dahulu.
 - d. Ada kritik bahwa proses dalam metode ini terlalu berkesan hanya sebuah permainan (Erwan 2021).

Kemudian, kata “hasil” dan “belajar” dapat digunakan untuk memahami hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diadakan oleh usaha atau hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku. Hasil belajar adalah proses dimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang

diperoleh setelah proses perpindahan ilmu pengetahuan, karena istilah “belajar” mengacu pada “proses transfer knowledge”

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. (Sari 2016)

Oleh karena itu, hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai siswa selama mengikuti program pembelajaran sesuai dengan Pendidikan yang ditetapkan. Tidak hanya hasil kuantitatif yang diukur, hasil belajar juga diukur melalui perubahan sikap, perilaku, dan keterampilan lain yang mendukung kemampuan intelektual peserta didik. Sebagai hasil dari pembelajaran ini, diharapkan peserta didik mengembangkan sikap belajar yang lebih kreatif dan kritis.

Adapun indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip Yuswanto (2022) bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan Pendidikan harus mengacu kepada tiga jenis domain daerah binaan atau ranah yang melekat pada peserta didik yaitu:

a) Ranah Kognitif

Ranah ini mencakup aktivitas otak. Bloom berpendapat bahwa semua Upaya yang berkaitan dengan aktivitas otak termasuk dalam domain kognitif. Kognitif memiliki enam jenjang proses berpikir, mulai dari yang terendah hingga tertinggi.

b) Ranah Afektif

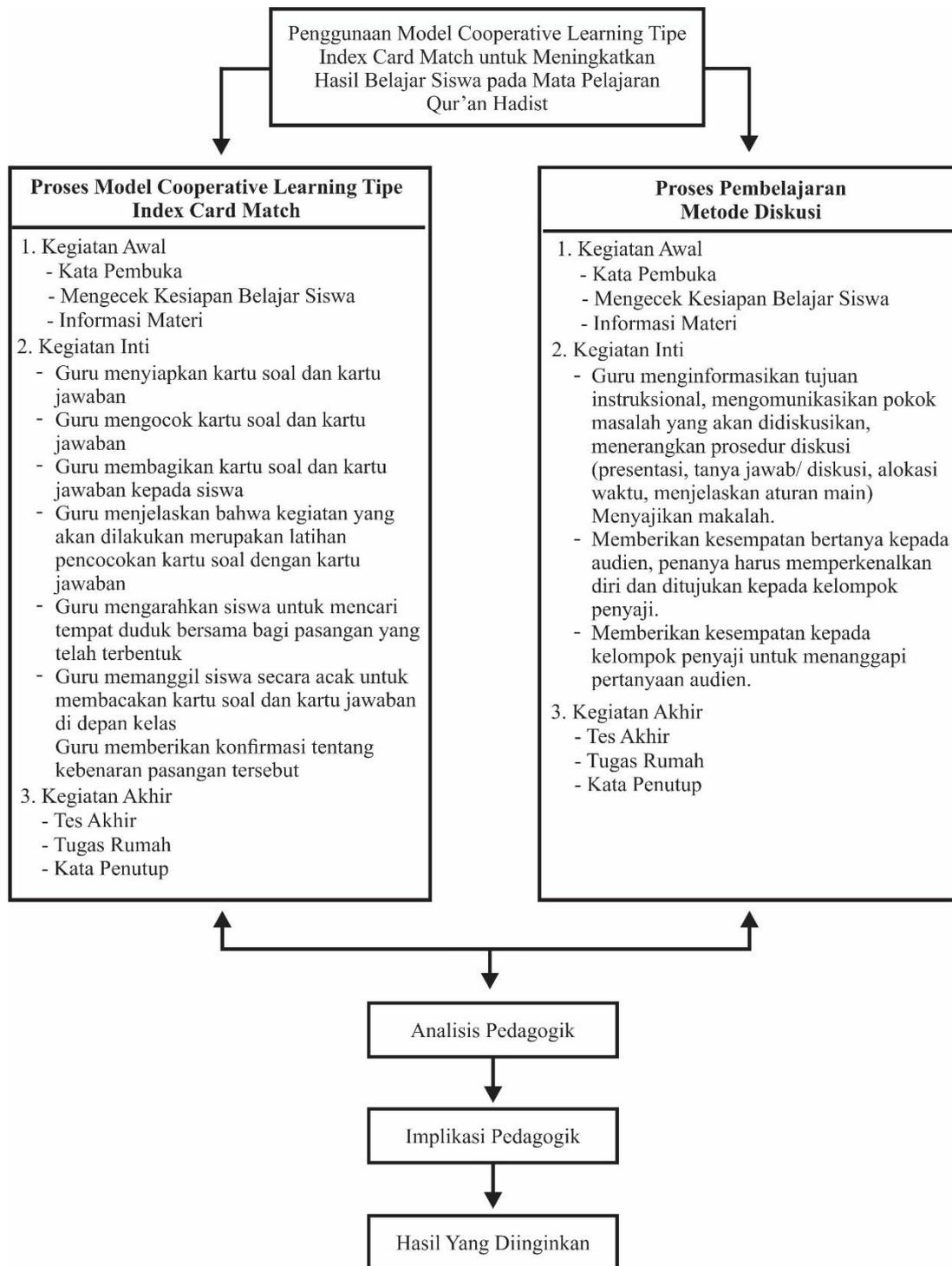
Krathwohl dan kawan-kawan membagi ranah afektif menjadi lima tahap:

1. Menerima atau memperhatikan (*receiving or attending*)
2. Menanggapi (*responding*) mengandung arti adanya aktif.

3. Menilai (*valuing*) mengandung arti memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
 4. Mengatur (*organization*) merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai-nilai lain.
 5. Organisasi dan internalisasi, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- c) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku (Simpson): persepsi, kesiapan, Gerakan terbimbing, Gerakan yang terbiasa, Gerakan kompleks, penyesuaian pola Gerakan, dan kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotor terkait dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkendala. Untuk lebih jelasnya alur kerangka pemikiran dapat digambarkan secara praktis dalam membentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang pada saat diungkapkan belum diketahui atau belum terbukti kebenarannya. Oleh sebab itu, kebenaran tersebut perlu dilakukan pengujian lebih lanjut. Hipotesis memungkinkan peneliti untuk menghubungkan teori dengan pengamatan ataupun sebaliknya. (Machali 2021)

Adapun rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: tidak terdapat Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Index Card Match* dengan Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Qur'an Hadits.

Ha: terdapat Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Index Card Match* dengan Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Qur'an Hadits.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul penelitian yang telah ditemukan, maka terdapat beberapa kajian relevan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain, yakni:

1. Skripsi oleh (Meidawati 2017) "*Pengaruh Strategi Index Card Match terhadap Hasil belajar PKn Peserta didik MIN 10 Bandar Lampung*" hasil penelitian tersebut proses pembelajaran merupakan faktor utama dalam pencapaian tujuan Pendidikan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik mata Pelajaran PKn. Hal ini terlihat dari data dokumentasi nilai ulangan harian semester ganjil tahun Pelajaran 2017/2018, untuk mengatasi hal tersebut peneliti menerapkan strategi Index Card Match dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Index Card Match terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PKN kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen Non-Equivalent Group Desain. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes objektif dan dokumentasi. Setelah data tes objektif dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistic dengan menggunakan uji t. berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh t_{hitung} 4,0154 dan tabel dengan taraf signifikan $0,05 = 1,671$ Sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak

dan H1 diterima, dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi Index Card Match terhadap hasil belajar PKN peserta didik MIN 10 Bandar Lampung.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan judul penulis terdapat variabel X tentang (*Index Card Match*), namun terdapat perbedaan yaitu penelitian tersebut menggunakan Jenis penelitian penelitian eksperimen dengan desain eksperimen Non-Equivalent Group Design. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pada penelitian tersebut lebih cenderung terhadap mata Pelajaran PKn sedangkan peneliti lebih cenderung terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Qur'an Hadits.

2. Skripsi oleh (Chariri 2009) "*Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe Index Card Match terhadap pemahaman konsep matematika pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Huda Pekanbaru*" bahwa hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII MTs Al-Huda Pekanbaru. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah "Apakah ada perbedaan pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII MTs Al- Huda Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, yaitu peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs AL-HUDA Pekanbaru yang berjumlah 65 orang dan objek penelitian ini adalah pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil analisis dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match daripada pembelajaran konvensional. Ini terlihat dari mean ketuntasan hasil belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match sebesar 62,166 lebih baik dari hasil belajar dengan pembelajaran konvensional sebesar 45,626. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Index Card Match terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII MTs Al-Huda Pekanbaru.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan judul penulis terdapat variabel X (Pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*), namun terdapat perbedaan yaitu penelitian tersebut menggunakan Jenis penelitian penelitian eksperimen. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pada penelitian tersebut lebih cenderung terhadap pemahaman konsep matematika sedangkan peneliti lebih cenderung terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Qur'an Hadits.

3. Skripsi oleh (Mahmud 2011) dengan dengan judul "*Penerapan Metode Index Card Match Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V MI Tambaksari Rowosari Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011*" Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode index card match yang digunakan dalam pembelajaran fiqih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi halal dan haram di kelas V MI Tambaksari Rowosari Kendal. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Mahmud adalah dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian Mahmud menggunakan jenis penelitian kualitatif terus mata pelajarannya juga berbeda penelitian di atas membahas mata pelajaran fiqih sedangkan penelitian ini meneliti mata pelajaran Qur'an Hadits. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Mahmud adalah sama- sama menggunakan metode index card match dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan di atas, bahwa dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang, yakni perbedaan pada rumusan masalah, tujuan, dan manfaat, serta yang membedakan adalah objek penelitian pada hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Qur'an Hadist melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe index card match*.