

## Membangun pembelajaran aktif di MDTA Al-Hidayah: penerapan *index card match* dan *storytelling* sebagai solusi partisipatif pada materi sejarah kebudayaan Islam

Aditiya Jaya Permana<sup>1</sup>, Kiran Saputra Koeswito<sup>1</sup>, Torik Miftah Fadil<sup>1</sup>, Muhamad Hasan Al Wustha<sup>1</sup>, Muhamad Fadlil<sup>1</sup>, Lesi Oktiwanti<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Masyarakat, FKIP, Universitas Siliwangi

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Masyarakat, FKIP, Universitas Siliwangi

[lesioktiwanti@gmail.com](mailto:lesioktiwanti@gmail.com)

### Abstract

This community service program responded to a real challenge faced by MDTA Al-Hidayah: 6th grade students showed low engagement and shallow understanding in Islamic Cultural History learning, largely due to teacher-centered instruction that offered little room for student participation. Through a needs assessment conducted with the madrasah, the program identified that students struggled to connect historical narratives with meaningful learning experiences, and that teachers had limited exposure to participatory teaching strategies. To address this, the program implemented the Index Card Match method combined with storytelling an approach designed to make students active participants rather than passive recipients. The implementation was structured in collaborative stages involving teachers from the outset, ensuring the method could be sustained beyond the program itself. Results showed a marked improvement in students' learning outcomes, with 18 out of 19 students demonstrating growth. More importantly, the program opened a pathway for the madrasah to adopt participatory learning as part of its regular teaching practice, equipping teachers with tools and confidence to replicate the approach independently. This initiative demonstrates that meaningful community service in Islamic education goes beyond delivering content it involves diagnosing real institutional needs, co-designing solutions with partners, and building local capacity for long term, student centered learning.

**Keywords:** Index Card Match; Islamic Cultural History; Participatory Learning; Student Engagement; Storytelling

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi MDTA Al-Hidayah: rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa kelas VI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, yang sebagian besar disebabkan oleh pembelajaran satu arah yang minim ruang partisipasi siswa. Melalui analisis kebutuhan bersama pihak madrasah, ditemukan bahwa siswa kesulitan menghubungkan narasi sejarah dengan pengalaman belajar yang bermakna, sementara guru memiliki keterbatasan dalam mengakses dan menerapkan strategi pembelajaran partisipatif. Untuk menjawab permasalahan ini, program dirancang dengan menerapkan metode Index Card Match yang dikombinasikan dengan storytelling pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif, bukan sekadar penerima informasi. Pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan guru sejak tahap awal, sehingga metode ini dapat terus digunakan setelah

program berakhir. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar yang nyata, dengan 18 dari 19 siswa mengalami kemajuan. Yang lebih bermakna, program ini membuka jalan bagi madrasah untuk menjadikan pembelajaran partisipatif sebagai bagian dari praktik mengajar sehari-hari, dengan membekali guru keterampilan dan kepercayaan diri untuk mereplikasi pendekatan ini secara mandiri. Pengabdian ini membuktikan bahwa dampak nyata dalam pendidikan Islam tidak cukup hanya dengan menyampaikan materi melainkan harus dimulai dari diagnosa masalah institusional yang sesungguhnya, perancangan solusi bersama mitra, dan penguatan kapasitas lokal untuk pembelajaran jangka panjang yang berpusat pada siswa.

**Kata Kunci:** Index Card Match; Keaktifan Siswa; Pembelajaran Partisipatif; Sejarah Kebudayaan Islam; Storytelling

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tahap penting dalam membangun kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan siswa. Akan tetapi, dalam praktik pendidikan di madrasah, metode pengajaran sering kali lebih terfokus pada guru, membuat siswa lebih pasif saat proses belajar. Fenomena ini juga terlihat di MDTA Al-Hidayah yang terletak di Kampung Tundagan, Kelurahan Linggajaya, Kecamatan Mangkubumi. Dari hasil pengamatan awal dan diskusi dengan guru, terungkap bahwa jumlah pengajar yang terbatas, yaitu hanya terdapat 4 orang guru aktif, menyebabkan penggunaan metode ceramah konvensional lebih dominan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran interaktif membuat siswa tidak cukup terlibat secara aktif saat proses belajar.

Permasalahan ini terlihat dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam, terutama mengenai sejarah pendirian Masjid Nabawi. Materi ini dipandang cukup sulit bagi siswa kelas VI karena mengandung elemen sejarah, rangkaian peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai teladan yang memerlukan pemahaman cerita yang sistematis. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih banyak mengandalkan penjelasan lisan dari guru tanpa adanya media atau kegiatan yang mengajak siswa untuk terlibat secara langsung. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang berkonsentrasi, dan kesulitan dalam memahami keseluruhan isi materi. Situasi ini berpengaruh pada rendahnya partisipasi, keaktifan, dan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang partisipatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Teknik Index Card Match adalah salah satu metode yang terbukti efektif dalam mendukung cara belajar aktif. Penelitian Suryati (2025) mengungkapkan bahwa teknik ini dapat meningkatkan peserta didik melalui aktivitas pencarian pasangan kartu yang mengedepankan interaksi. Di sisi lain, (Fajra et al., 2023) menekankan bahwa penerapan Index Card Match berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Selanjutnya, Bahrodin (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran partisipatif bisa mendorong keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, terutama di kalangan siswa di tingkat sekolah dasar.

Namun, sebagian besar riset sebelumnya lebih ramai membahas peningkatan aktivitas belajar secara umum dan belum banyak diadaptasi secara konteks dalam pendidikan agama di madrasah. Selain itu, terdapat sedikit kajian yang memadukan teknik Index Card Match dengan metode bercerita dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memperkenalkan kebaruan dengan menerapkan model pembelajaran partisipatif menggunakan teknik Index Card Match yang dikombinasikan dengan metode bercerita sebagai solusi konkret terhadap masalah mitra. Kombinasi kedua metode ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta memahami alur cerita sejarah dengan lebih mudah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran partisipatif menggunakan teknik Index Card Match di kalangan siswa kelas VI di MDTA Al-Hidayah, serta untuk meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan pemahaman siswa tentang materi sejarah berdirinya Masjid Nabawi. Pentingnya kegiatan ini terletak pada perlunya inovasi dalam proses belajar yang dapat memenuhi kebutuhan nyata mitra, khususnya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, yang berpusat pada siswa guna meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan action research yang menekankan pada proses siklik berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan adanya intervensi langsung terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, sekaligus memberikan ruang untuk melakukan evaluasi dan perbaikan secara sistematis berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada implementasi program, tetapi juga menghasilkan pembelajaran kontekstual yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan praktik pendidikan secara berkelanjutan.

Secara operasional, pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan dan koordinasi, tahap pelaksanaan dan eksperimentasi, serta tahap evaluasi dan keberlanjutan. Ketiga tahapan ini dirancang secara terintegrasi agar setiap proses yang dilakukan memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan kegiatan serta hasil yang ingin dicapai.

### **1) Tahap Persiapan dan Koordinasi**

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang berfokus pada penguatan aspek koordinatif dan kesiapan teknis sebelum kegiatan dilaksanakan. Kegiatan diawali dengan proses koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah (MDTA) Al-Hidayah, yang melibatkan kepala madrasah serta guru

kelas VI sebagai mitra utama dalam kegiatan ini. Koordinasi dilakukan secara intensif untuk menyepakati waktu pelaksanaan, menentukan jumlah dan karakteristik peserta didik yang akan dilibatkan, serta menyesuaikan program pengabdian dengan kebutuhan riil yang ada di lingkungan madrasah.

Selain itu, pada tahap ini juga dilaksanakan kegiatan sosialisasi kepada guru mengenai konsep pembelajaran partisipatif melalui teknik *Index Card Match* (Tri et al., 2024) (Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada mitra terkait prinsip, langkah-langkah, serta keunggulan metode yang akan diterapkan. Dengan adanya sosialisasi tersebut, diharapkan tercipta kesamaan persepsi antara tim pengabdian dan pihak madrasah, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan secara kolaboratif dan efektif.

Di samping aspek koordinatif, tahap persiapan juga mencakup penyiapan perangkat pendukung kegiatan secara menyeluruh. Perangkat tersebut meliputi penyusunan media kartu *Index Card Match* yang dirancang sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam, penyusunan instrumen evaluasi berupa soal pre-test dan post-test untuk mengukur aspek kognitif, serta lembar observasi yang digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Seluruh perangkat dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan tujuan kegiatan agar mampu mendukung proses pelaksanaan secara optimal (Rahman, 2022).

## **2) Tahap Pelaksanaan dan Eksperimentasi**

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang berfokus pada implementasi langsung metode yang telah dirancang. Pada tahap ini, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang mendemonstrasikan penerapan teknik *Index Card Match* secara aplikatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas VI. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, sehingga peserta didik dilibatkan secara aktif dalam setiap proses kegiatan (Rahmawati et al., 2025).

Pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi secara kontekstual sebagai pengantar, yang bertujuan untuk membangun pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah itu, tim pengabdian membagikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban kepada peserta didik secara acak. Peserta didik kemudian diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai melalui interaksi, komunikasi, dan diskusi dengan teman sebaya.

Proses ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, baik secara kognitif maupun sosial. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian melakukan pendampingan secara intensif serta memberikan arahan apabila ditemukan kendala dalam pelaksanaan. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengamati dinamika interaksi, tingkat partisipasi, serta respons peserta didik terhadap metode yang diterapkan (Kholila & Yuspitarini, 2025).

Guru kelas turut dilibatkan secara aktif dalam proses ini sebagai bagian dari upaya transfer pengetahuan dan keterampilan. Keterlibatan guru tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai mitra yang berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, diharapkan guru dapat memahami secara langsung penerapan metode dan mampu mengadaptasinya dalam kegiatan pembelajaran di masa mendatang.

### **3. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian serta mengidentifikasi peluang pengembangan ke depan. Evaluasi dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif agar memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak kegiatan.

Secara kuantitatif, evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan pemahaman peserta didik pada aspek kognitif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil sebelum dan sesudah penerapan metode. Analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menilai keberhasilan intervensi yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian (Anggraini et al., 2025).

Sementara itu, secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap aspek afektif dan psikomotorik peserta didik selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi tingkat partisipasi, kerja sama, keaktifan dalam diskusi, serta keterampilan dalam mencocokkan kartu dan mempresentasikan hasil. Selain itu, dilakukan pula kegiatan refleksi bersama guru sebagai mitra pengabdian untuk memperoleh umpan balik terkait pelaksanaan metode, termasuk kelebihan, kendala, dan potensi pengembangan lebih lanjut.

Sebagai bagian dari upaya keberlanjutan, tim pengabdian memberikan rekomendasi serta perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan kepada guru agar metode *Index Card Match* dapat diimplementasikan secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran rutin. Selain itu, tim pengabdian juga mendorong adanya adaptasi metode sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di madrasah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di lingkungan madrasah.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil Penerapan Teknik Index Card Match terhadap Pemahaman dan Keaktifan Peserta Didik**

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Madrasah Al-Hidayah, Kampung Tundagan, Kelurahan Linggajaya, Kecamatan Mangkubumi melibatkan 19 peserta didik kelas VI sebagai subjek kegiatan. Pengukuran dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk aspek kognitif, serta lembar observasi untuk aspek afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung. (Salsabila & Muqowim, 2024)

### **Hasil Belajar Kognitif**

Secara keseluruhan, penerapan teknik Index Card Match menunjukkan dampak yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 59 pada tahap pre-test menjadi 89,5 pada tahap post-test, dan peningkatan ini terbukti signifikan secara statistik berdasarkan uji Wilcoxon Signed Ranks Test ( $p = 0,000$ ), di mana 18 dari 19 peserta didik mengalami peningkatan nilai. Instrumen yang digunakan juga telah tervalidasi dengan indeks validitas isi sebesar 0,891, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Tidak kalah penting dari angka-angka tersebut adalah dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran. Ketika sesi Index Card Match berlangsung, suasana kelas berubah secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik bergerak aktif, saling berkomunikasi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mencari pasangan kartu mereka. Para guru yang turut mengamati proses ini mengungkapkan bahwa jarang sekali peserta didik menampilkan keterlibatan sepenuh itu dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam, yang selama ini cenderung disampaikan secara satu arah. Respons positif dari guru mitra ini menjadi salah satu indikator keberhasilan yang tidak kalah bermakna dari data kuantitatif semata (Nisa, n.d.).

Di sisi peserta didik, sebagian besar menunjukkan kepercayaan diri yang meningkat seiring berjalannya aktivitas. Mereka tidak hanya berlomba menemukan pasangan kartu, tetapi juga secara spontan mendiskusikan alasan di balik pilihan mereka, yang mencerminkan proses berpikir aktif yang sedang berlangsung. Meskipun demikian, terdapat sebagian kecil peserta didik yang pada awalnya tampak ragu-ragu dan kurang percaya diri untuk berpartisipasi, serta satu peserta didik yang justru mengalami penurunan nilai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa respons terhadap metode pembelajaran berbasis permainan tidak sepenuhnya homogen, dan peserta didik dengan gaya belajar tertentu mungkin membutuhkan pendampingan yang lebih individual.

### **3.2 Pembahasan Efektivitas Teknik Index Card Match pada Pembelajaran PAI**

#### **Kaitan Hasil dengan Konsep Dasar Pembelajaran**

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini sejalan dengan landasan teoritis pembelajaran aktif. Bonwell dan Eison (1991) menegaskan bahwa pembelajaran aktif menempatkan peserta didik sebagai subjek yang secara langsung terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi secara pasif. Dalam konteks ini, kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan kartu tidak hanya merangsang aktivitas kognitif berupa penalaran dan pengingatan informasi, tetapi juga mendorong aktivitas sosial melalui komunikasi dan kerja sama antarpeserta didik. Kondisi inilah yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi sejarah berdirinya Masjid Nabawi.

Proses interaksi selama permainan kartu juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky, khususnya konsep zone of proximal development (ZPD). Ketika peserta didik berdiskusi untuk menentukan kecocokan kartu yang mereka pegang, mereka secara tidak langsung saling memberikan scaffolding atau bantuan pemahaman satu sama lain. Proses ini mendorong pemahaman yang lebih dalam dibandingkan pembelajaran searah dari guru, karena pengetahuan dikonstruksi melalui pengalaman nyata yang melibatkan interaksi sosial secara langsung (Simamora & Sianturi, 2025). Tingginya jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan nilai mencerminkan bahwa hampir seluruh peserta didik berhasil membangun pemahaman yang lebih baik melalui proses interaksi tersebut.

Kombinasi teknik Index Card Match dengan metode storytelling yang diterapkan dalam kegiatan ini juga memperkuat proses pemahaman melalui dua lapisan pemrosesan informasi sekaligus (Tri et al., 2024). Hal ini sejalan dengan dual coding theory Paivio (1986) yang menyatakan bahwa informasi yang diproses secara verbal melalui narasi sekaligus secara aktif melalui kegiatan fisik akan lebih mudah diingat dan dipahami. Penyajian materi sejarah berdirinya Masjid Nabawi melalui pendekatan naratif yang kemudian diperkuat melalui aktivitas permainan edukatif menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membekas secara kognitif pada diri peserta didik (Hidayatulloh & Sofiyah, 2025).

#### **Kesesuaian dan Pertentangan dengan Penelitian atau Pengabdian Terdahulu**

Temuan kegiatan ini secara konsisten mendukung hasil penelitian sebelumnya. (Tri et al., 2024) menemukan bahwa penerapan teknik Index Card Match terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, dan hal tersebut terkonfirmasi dalam kegiatan ini melalui dominannya jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan nilai. juga menyimpulkan bahwa teknik ini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui aktivitas interaksi yang mendorong keterlibatan langsung, yang secara empiris tercermin dalam dinamika pembelajaran di Madrasah Al-Hidayah, di mana peserta didik terlihat aktif berkomunikasi dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, (Mediatati et al., 2024) menegaskan bahwa model pembelajaran partisipatif efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis peserta didik tingkat dasar, sejalan dengan peningkatan signifikan yang diperoleh dalam kegiatan ini.

Namun demikian, terdapat aspek kebaruan yang membedakan kegiatan ini secara mendasar dari penelitian-penelitian terdahulu. Sebagian besar kajian sebelumnya menerapkan teknik Index Card Match pada mata pelajaran umum, sedangkan kegiatan ini secara khusus mengimplementasikannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang berdirinya Masjid Nabawi (Darmalinda & Fadriati, 2024). Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif tidak bersifat eksklusif untuk mata pelajaran tertentu,

melainkan dapat diadaptasi secara efektif dalam konteks pendidikan keagamaan yang selama ini cenderung diajarkan secara konvensional dan satu arah (Ilham, 2024).

Catatan kritis yang perlu diperhatikan adalah adanya satu peserta didik yang mengalami penurunan nilai serta beberapa peserta didik yang awalnya menunjukkan kurang percaya diri dalam berpartisipasi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik merespons metode permainan edukatif secara homogen. Sebagian kecil peserta didik yang memiliki gaya belajar introvert atau yang kurang terbiasa dengan aktivitas kompetitif mungkin mengalami kecemasan situasional yang justru menghambat performa. Temuan ini belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu, sehingga menjadi catatan penting yang perlu mendapat perhatian dalam pengembangan metode ini ke depan, misalnya dengan menyediakan pendekatan pendampingan individual bagi peserta didik yang membutuhkan.

Hambatan lain yang ditemui adalah keterbatasan waktu dalam mengatur seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari apersepsi, penyampaian materi melalui storytelling, pelaksanaan Index Card Match, presentasi, hingga refleksi. Hal ini menunjukkan perlunya perencanaan alokasi waktu yang lebih cermat agar setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal tanpa mengorbankan kedalaman proses belajar.

### **Implikasi Teoritis dan Praktis**

Secara praktis, kegiatan ini memberikan dampak langsung yang dirasakan oleh seluruh masyarakat sasaran di Madrasah Al-Hidayah. Bagi peserta didik, penerapan teknik Index Card Match yang dikombinasikan dengan Storytelling berhasil mengubah pengalaman belajar mereka dari yang semula pasif dan cenderung monoton menjadi aktif, menyenangkan, dan penuh interaksi. Peserta didik tidak hanya memahami materi sejarah berdirinya Masjid Nabawi dengan lebih baik, tetapi juga merasakan bahwa belajar agama Islam bisa dilakukan dengan cara yang menggembirakan dan melibatkan seluruh diri mereka, baik secara fisik, sosial, maupun intelektual (Maknun & Adelia, 2023).

Bagi guru madrasah, kegiatan ini membuka wawasan baru tentang kemungkinan mengelola pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara lebih variatif. Para guru mitra menyaksikan secara langsung bagaimana suasana kelas dapat berubah ketika peserta didik diberi ruang untuk bergerak, berdiskusi, dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Pengalaman ini diharapkan mendorong mereka untuk secara konsisten mengadopsi dan mengembangkan strategi pembelajaran serupa dalam keseharian mengajar, tidak hanya pada materi sejarah, tetapi juga pada topik-topik keagamaan lainnya yang selama ini disampaikan secara konvensional.

Bagi madrasah sebagai institusi, kegiatan ini memberikan gambaran konkret bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak selalu membutuhkan sarana yang mahal atau teknologi yang canggih. Dengan media sederhana berupa kartu dan pendekatan yang terencana dengan baik, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih bermakna dan efektif. Hal ini sekaligus memperkuat keyakinan pengelola madrasah

bahwa inovasi pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di lingkungan madrasah mana pun, termasuk yang berada di wilayah perkampungan dengan segala keterbatasannya (Fajra et al., 2023).

#### 4. SIMPULAN

Penerapan metode Index Card Match yang dikombinasikan dengan storytelling terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas VI MDTA Al-Hidayah. Dampak keberlanjutan dari kegiatan ini terlihat pada guru yang memperoleh pengalaman langsung dalam mengelola pembelajaran partisipatif, sehingga berpotensi mengadaptasi metode ini secara mandiri pada materi lain di masa depan. Madrasah sebagai institusi juga mendapatkan model pembelajaran sederhana namun efektif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan tanpa membutuhkan sarana mahal. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan hasil jangka pendek berupa peningkatan nilai siswa, tetapi juga mendorong perubahan praktik pembelajaran yang lebih variatif dan berpusat pada siswa di lingkungan madrasah.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada pimpinan MDTA Al-Hidayah, Kampung Tundagan, atas izin dan dukungan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa Kelompok 3 serta seluruh peserta didik kelas VI yang telah berpartisipasi aktif, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang optimal.

#### 6. REKOMENDASI

Beberapa kendala yang ditemui dalam kegiatan ini antara lain keterbatasan waktu untuk melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran (storytelling, Index Card Match, presentasi, refleksi) serta adanya sebagian kecil siswa yang kurang percaya diri dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, direkomendasikan agar fasilitator melakukan perencanaan waktu yang lebih cermat dan menyediakan pendampingan individual bagi siswa dengan gaya belajar introvert atau tingkat kecemasan tinggi.

Untuk masyarakat atau madrasah dengan kondisi serupa, penggunaan metode sederhana seperti kartu dan storytelling dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama. Guru di madrasah dengan keterbatasan fasilitas dapat mengadopsi metode ini sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif, sehingga siswa tetap dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna meskipun dalam kondisi sarana yang terbatas.

#### 7. REFERENSI

- Anggraini, D. P., Zubaidah, M., & Rahma, K. (2025). *Uji Wilcoxon untuk Mengevaluasi Hasil Pretest-Posttest Pembelajaran Entomologi Kedokteran pada Mahasiswa Preklinik Wilcoxon Test for Medical Entomology Pretest-Posttest Learning Evaluation*. 5(1), 288–298.
- Darmalinda, & Fadriati. (2024). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( Analisis Konsepsi ,*

- Tujuan , Materi , Strategi , Dan Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9, 92–107.
- Fajra, R., Syachruroji, A., & Rokhmanah, S. (2023). *Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Rabina*. 122–129.
- Hidayatulloh, M. M., & Sofiyah, S. N. (2025). *Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII SMP*. 9(1), 34–42.
- Iham. (2024). *Analisis Pembelajaran Dalam Sejarah Kebudayaan Islam*. 1(1).  
*Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru Vol 2 No 1 Februari 2025 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Index Card Match*. (2025). 2(1), 79–90.
- Kholila, Z., & Yuspitarini, A. S. (2025). *Melalui Metode Problem Solving Dan Penerapan Gaya Belajar Secara Visual Pada Siswa Kelas 11 Pekerjaan Sosial*. 3(3).  
<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p526-532>
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(1), 34–41.
- Mediatati, N., Heckie, D., Jati, P., & Mariana, J. S. (2024). *Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn*. 8(3), 540–546.
- Nisa, I. F. (n.d.). *Implementasi Strategi Index Card Match Untuk*. 18(September 2022), 160–169.
- Rahman, A. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match ( ICM ), Metode Teams Games Tournaments ( TGT ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. 4(6), 7735–7747.
- Rahmawati, R., Yunus, M., Supriadi, D., Kurnia, N. S., & Wulan, S. (2025). *Mentoring Madrasah Ibtidaiyah Teacher in Implementing the Storytelling Method in English Language Learning*. 1(2), 52–57.
- Salsabila, R. Y., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Yulia. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Simamora, T. P., & Sianturi, T. (2025). *Analisis Perbedaan Skor Pre-Test dan Post-Test pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis IoT dengan Uji Wilcoxon*. 3(5), 455–459.
- Tri, A., Jannah, I., & Hafidz. (2024). Implementasi Metode Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Mata Pelajaran SKI Kelas 7 di MTSN 2 Surakarta. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 735–744.