Jurnal Pendidikan Indonesia:
Teori, Penelitian dan Inovasi
ISSN (Online): 2807-3878
DOI: https://doi.org/10.59818/jpi.v6i2.2733
Vol. 6, No. 2, Maret 2026

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*

Annisa Nur Oktaviana[1*], Habib Hambali[2]
[1,2] Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia
E-mail: oktavianaannisa9@gmail.com[*], habibhambalihabibhambali@gmail.com.

RIWAYAT ARTIKEL
Received : 2026-02-06
Revised : 2026-03-25
Accepted : 2026-03-29

KEYWORDS
Increasing Children's Learning Activity, Learning Media, Index Card Match

KATA KUNCI
Meningkatkan, Keaktifan Belajar Anak, Media Pembelajaran, Index Card Match

ABSTRACT
This study aims to enhance the learning activeness of children aged 4–5 years through the implementation of the Index Card Match method at RA Al Fatah 1 Parakancanggah. The research employs a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, involving 22 children in Group A. Data were collected through structured observation using an activeness assessment instrument comprising three key indicators: (1) the ability to identify matching card pairs, (2) the ability to name picture card pairs, and (3) the ability to explain the relationship between matched picture cards. Data analysis was carried out quantitatively by calculating the percentage of achievement for each indicator in each cycle and comparing the results to assess progressive improvement. The Index Card Match activities were designed to be engaging and interactive through the use of colorful illustrated cards, collaborative pair-matching tasks, and guided question-and-answer sessions to stimulate active participation. The findings demonstrate significant improvements across all indicators: identifying card pairs increased from 44% to 98%, naming picture pairs from 48% to 96%, and explaining card relationships from 42% to 92%. These results indicate that the Index Card Match method is effective in enhancing learning activeness while also supporting the cognitive and communicative development of early childhood learners.

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia 4–5 tahun melalui penerapan metode Index Card Match di RA Al Fatah 1 Parakancanggah. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 22 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan lembar penilaian keaktifan yang mencakup tiga indikator utama, yaitu: (1) kemampuan menemukan pasangan kartu, (2) kemampuan menyebutkan pasangan kartu bergambar, dan (3) kemampuan menjelaskan hubungan pasangan kartu bergambar. Setiap indikator dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian pada setiap siklus, kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan antar siklus. Kegiatan Index Card Match dirancang secara menarik dan interaktif melalui penggunaan kartu bergambar berwarna, aktivitas mencari pasangan secara berkelompok, serta sesi tanya jawab yang mendorong partisipasi aktif anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator, yaitu kemampuan menemukan pasangan kartu meningkat

dari 44% menjadi 98%, menyebutkan pasangan kartu dari 48% menjadi 96%, dan menjelaskan pasangan kartu dari 42% menjadi 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Index Card Match tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan kognitif dan komunikasi anak usia dini.

1. Pendahuluan

Dalam kerangka pendidikan Islam, kehadiran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati kedudukan yang fundamental sebagai pijawal pembinaan akhlak dan kepribadian anak semenjak periode awal kehidupannya. Fase pendidikan ini tidak sekadar berfokus pada pengembangan kapasitas kognitif, melainkan juga berfungsi sebagai medium penanaman ajaran Islam yang menjadi pangkal terbentuknya pribadi beriman, bertakwa, serta berbudi luhur. Konsekuensinya, PAUD memegang peranan vital dalam melahirkan muslim yang kaffah yakni individu yang mampu menyeimbangkan ranah spiritual, intelektual, dan sosial secara proporsional. Sejumlah riset turut menegaskan bahwa masa kanak-kanak awal tergolong periode paling menentukan. Periode inilah yang mengarahkan lintasan perkembangan anak pada jenjang-jenjang berikutnya (*Nasution & Septiana*, 2021).

Secara normatif, berbagai instrumen hukum telah mengatur pelaksanaan PAUD di Indonesia. Salah satu di antaranya ialah *Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022* tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD. Dokumen tersebut memandatkan bahwa pencapaian perkembangan anak tidak hanya terbatas pada ranah akademik. Lebih dari itu, capaian tersebut merupakan hasil integrasi dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terwujud dalam suatu profil perkembangan. Enam dimensi utama pun turut dijabarkan dalam standar ini, meliputi nilai-nilai agama dan moral, nilai-nilai Pancasila, perkembangan fisik motorik, kemampuan kognitif, keterampilan berbahasa, serta aspek sosial emosional. Dengan pendekatan yang menyeluruh (holistik) tersebut, optimalisasi seluruh potensi anak diharapkan dapat terealisasi melalui jalur PAUD, tentunya dengan tetap memperhatikan tahap-tahap perkembangan yang dilaluinya.

Dalam perspektif tumbuh kembang, anak usia prasekolah umumnya dikelompokkan dalam rentang 0 hingga 6 tahun. Meskipun demikian, sejumlah organisasi global, seperti *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), memperluas batasan usia tersebut sampai dengan 8 tahun. Fase ini menandai periode percepatan pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa intensif di nyaris seluruh dimensi kehidupan anak. Adapun karakteristik yang melekat pada kelompok usia ini mencakup sifat aktif, keingintahuan yang meluap-luap, kecenderungan spontanitas, serta perilaku egosentris yang sesungguhnya merupakan bagian alami dari proses eksplorasi identitas diri (*Hambali*, 2024). Konsekuensinya, desain pembelajaran pada tahap dini ini perlu disusun secara kontekstual dan menyenangkan, seraya tetap mempertimbangkan kebutuhan, minat, serta keunikan pola perkembangan masing-masing anak.

Perkembangan pada anak tidaklah bersifat statis, melainkan merupakan suatu proses dinamis yang progresif, terarah, serta saling terintegrasi antar domain. Lingkup perubahan ini mencakup peningkatan kapasitas fisik, fungsi kognitif, kompetensi berbahasa, kematangan sosial-emosional, serta pola perilaku. Munculnya perubahan-perubahan tersebut tidak terlepas dari interaksi timbal balik antara faktor-faktor internal individu dan pengaruh lingkungan eksternal. Di dalam praktik PAUD, klasifikasi perkembangan anak umumnya terbagi ke dalam enam ranah pokok, yakni: nilai-nilai keagamaan dan moral, perkembangan motorik kasar dan halus, kemampuan berpikir (kognisi), penguasaan bahasa, aspek sosial dan emosi, serta kepekaan estetika melalui seni (*Wiresti*, 2021). Dari keenam ranah tersebut, dimensi kognitif menempati posisi yang sangat krusial. Pasalnya, ranah ini secara langsung terkait dengan proses penalaran, pemahaman terhadap informasi, serta kemampuan memecahkan persoalan yang dihadapi anak.

Salah satu kerangka teoretis yang menjelaskan dinamika kognisi anak berasal dari *Jean Piaget*. Menurut pandangannya, kapasitas berpikir seseorang sejak masa kanak-kanak berkembang secara bertahap melalui sejumlah periode yang berurutan. Untuk rentang usia 4–6 tahun, anak berada dalam fase pra-operasional. Pada fase ini, mereka mulai menunjukkan kemampuan menggunakan simbol-simbol, melakukan pengelompokan objek berdasarkan kriteria tertentu, serta memahami gagasan fundamental seperti angka dan abjad. Proses belajar pada tahapan ini sangat bergantung pada aktivitas yang bersifat konkret serta pengalaman langsung. Implikasinya, rancangan pembelajaran perlu bersifat aktif dan melibatkan

partisipasi penuh dari anak (Ulfa, 2019; *Juwantara*, 2019). Konsekuensi logis dari kondisi tersebut adalah bahwa tingkat keaktifan anak dalam belajar dapat berfungsi sebagai salah satu tolok ukur yang signifikan dalam mengevaluasi efektivitas proses pendidikan pada jenjang usia dini.

Lebih dari sekadar indikator partisipasi anak dalam rangkaian kegiatan belajar, keaktifan dalam pembelajaran sesungguhnya juga merefleksikan adanya dorongan minat, rasa keingintahuan yang mendalam, serta keberanian untuk mengeksplorasi hal-hal yang bersifat baru. Anak-anak yang menunjukkan tingkat keaktifan tinggi pada umumnya memiliki kesempatan yang jauh lebih luas untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya. Di sisi lain, mereka yang cenderung pasif akan menghadapi hambatan dalam mengakses pengalaman belajar yang kaya makna. Kondisi tersebut menuntut adanya rancangan strategi pembelajaran yang secara khusus mampu memicu partisipasi aktif dari anak. Strategi dimaksud perlu dikembangkan melalui pendekatan yang bersifat menyenangkan sekaligus selaras dengan tahap-tahap perkembangan yang menjadi karakteristik mereka (*Cahaya et al.*, 2023).

Untuk mendorong tingkat partisipasi aktif anak dalam proses belajar, salah satu strategi yang dapat diimplementasikan ialah pemanfaatan media pembelajaran bersifat interaktif serta berbasis permainan. Dalam konteks ini, *Index Card Match* hadir sebagai alternatif metode yang cukup relevan. Teknik pembelajaran aktif yang dicetuskan oleh *Lorna Curran* ini pada prinsipnya mengajak peserta didik untuk mencari dan memasangkan kartu yang di dalamnya terdapat pertanyaan beserta jawaban dalam atmosfer yang menggembirakan. Aktivitas semacam itu tidak hanya melibatkan ranah kognitif semata. Lebih jauh, ia juga merangsang terjadinya interaksi sosial, menumbuhkan semangat kolaborasi, serta mengasah keterampilan komunikasi antar anak. Proses pencocokan kartu tersebut pada gilirannya memicu anak untuk berpikir, melakukan pergerakan fisik, sekaligus terlibat secara penuh dalam rangkaian pembelajaran (*Syahfitri*, 2017).

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa isu rendahnya partisipasi aktif anak masih menjadi salah satu kendala signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran di jenjang PAUD. Sebuah observasi yang dilakukan di kelas A *RA Al Fatah 1 Parakancanggah* mengungkapkan hal serupa. Dari total 22 peserta didik, tidak sedikit di antaranya belum memperlihatkan tingkat keaktifan yang optimal selama mengikuti rangkaian kegiatan belajar. Beberapa indikator yang menyertai kondisi ini antara lain: rendahnya durasi konsentrasi anak terhadap materi, minimnya frekuensi interaksi yang terjalin antara anak dan pendidik, serta suasana pembelajaran yang masih cenderung repetitif dan kurang bervariasi. Faktor lain yang turut berkontribusi terhadap lemahnya partisipasi anak adalah terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat menarik dan inovatif.

Di tengah kondisi semacam itu, eksistensi pendidik memegang peranan yang sangat fundamental. Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator, melainkan juga sebagai arsitek utama dalam membangun atmosfer belajar yang mendukung sekaligus menggembirakan bagi anak. Kreativitas pun menjadi tuntutan mutlak. Sebab, hanya dengan daya kreasi yang tinggi, seorang guru mampu merancang beragam metode maupun media yang selaras dengan kebutuhan spesifik peserta didiknya. Pemanfaatan media yang beragam misalnya kartu bergambar, alat permainan yang bersifat edukatif, hingga benda-benda nyata di sekitar anak terbukti mampu memicu peningkatan minat sekaligus mendorong motivasi belajar. Tak berhenti di situ, pemberian umpan balik yang bersifat afirmatif juga memegang peranan tidak kalah penting. Umpan balik semacam itu berkontribusi signifikan dalam memperkuat rasa percaya diri anak serta mendorong partisipasi aktif mereka sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, terdapat disparitas antara kondisi ideal proses pembelajaran yang mensyaratkan keaktifan peserta didik dengan realitas empirik di lapangan yang masih mengindikasikan rendahnya tingkat partisipasi belajar anak. Kesenjangan tersebut mengimplikasikan perlunya suatu inovasi instruksional yang responsif terhadap tantangan dimaksud. Salah satu alternatif solusi yang dipandang potensial ialah penerapan metode *Index Card Match*. Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan elemen rekreatif dan edukatif secara simultan dalam satu kesatuan aktivitas. Lebih lanjut, implementasi metode tersebut tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar anak, melainkan juga mendukung perkembangan ranah kognitif dan sosial secara holistik.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji efektivitas penerapan Index Card Match dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran PAUD

serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

2. Metode

Pendekatan *mixed methods* yang mengombinasikan data bersifat kualitatif maupun kuantitatif dipilih dalam studi ini. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang utuh dan menyeluruh terkait peningkatan partisipasi aktif anak dalam proses belajar (Ratnaningtyas *et al.*, 2023; Karimuddin Abdullah *et al.*, 2022). Dari perspektif rancangan penelitian, studi ini dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dijalankan melalui dua siklus berurutan. Masing-masing siklus mencakup empat fase fundamental, yakni: perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Pemilihan pendekatan PTK ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ia memberikan ruang bagi peneliti yang sekaligus berperan sebagai praktisi pendidikan untuk melakukan perbaikan berkesinambungan terhadap proses pembelajaran. Perbaikan tersebut tentunya mengacu pada temuan evaluatif yang diperoleh dari setiap siklus yang telah dilalui.

Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada kerangka yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan *McTaggart*. Kerangka tersebut menjadikan siklus spiral yang bersifat reflektif sebagai fondasi utama bagi terwujudnya perubahan berkelanjutan dalam praktik pengajaran. Di dalam model ini, pelaksanaan tindakan dan kegiatan observasi berlangsung secara simultan. Keserentakan tersebut didasarkan pada premis bahwa kedua tahapan merupakan entitas yang tidak dapat dipisahkan ketika diterapkan dalam konteks pembelajaran di ruang kelas (*Oktavianingsih*, 2022). Setelah satu siklus rampung, refleksi dilakukan sebagai langkah evaluatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi aspek-aspek kuat sekaligus kelemahan dari tindakan yang telah diimplementasikan. Temuan yang diperoleh dari proses refleksi tersebut selanjutnya dijadikan landasan dalam menyusun ulang rancangan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan mekanisme seperti ini, keseluruhan proses penelitian berjalan secara dinamis sekaligus adaptif terhadap realitas dan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang.

Lebih lanjut, model yang diprakarsai oleh *Kemmis* dan *McTaggart* tersebut memberikan penekanan yang besar terhadap partisipasi aktif pendidik di setiap fase penelitian. Keterlibatan dimaksud mencakup rentang yang luas, sejak tahap perencanaan awal hingga proses refleksi akhir (*Borolla*, 2024). Implikasi dari penekanan ini adalah bahwa orientasi penelitian tidak semata-mata tertuju pada capaian akhir, yakni peningkatan keaktifan belajar anak, melainkan juga pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung selama interaksi di kelas. Dalam konteks ini, guru memiliki peran ganda. Di satu sisi, ia bertindak sebagai pelaksana tindakan di lapangan. Di sisi lain, ia juga berfungsi sebagai reflektor yang secara kritis melakukan evaluasi terhadap tingkat efektivitas strategi pembelajaran yang telah diimplementasikan.

Untuk mengukur tingkat partisipasi aktif anak dalam belajar pada rentang usia 4–5 tahun, penelitian ini memanfaatkan lembar observasi terstruktur sebagai instrumen utama. Konstruk keaktifan belajar sendiri dijabarkan secara operasional ke dalam tiga indikator kunci. Pertama, kapasitas anak dalam menemukan kartu yang berpasangan. Kedua, kemampuan anak untuk menyebutkan kartu bergambar beserta pasangannya. Ketiga, kapasitas anak dalam menjelaskan relasi atau keterkaitan antarkedua kartu bergambar tersebut. Masing-masing indikator memiliki bobot skor maksimal sebesar 3 poin. Dengan demikian, akumulasi skor tertinggi yang dapat dicapai secara keseluruhan adalah 9. Seluruh kisi-kisi penyusun instrumen ini didesain secara khusus untuk menangkap dua dimensi utama, yakni tingkat keterlibatan ranah kognitif sekaligus derajat partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran tengah berlangsung.

Pada fase perencanaan, sejumlah aktivitas sistematis dilakukan oleh pendidik. Aktivitas-aktivitas tersebut mencakup perumusan tujuan instruksional, identifikasi problematika yang muncul di lingkungan kelas, serta penyusunan skenario tindakan yang akan diimplementasikan melalui penerapan metode *Index Card Match*. Di samping itu, guru juga bertugas menyiapkan beragam media pembelajaran, menyusun instrumen observasi, sekaligus menetapkan alokasi waktu dan prosedur pelaksanaan kegiatan. Keseluruhan langkah dalam tahap ini berfungsi sebagai fondasi krusial. Fondasi tersebut diperlukan untuk menjamin bahwa setiap tindakan yang diambil bersifat sistematis, memiliki arah yang jelas, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Implementasi dari rencana yang telah disusun sebelumnya terealisasi dalam tahap pelaksanaan tindakan. Pada fase ini, guru mengaplikasikan metode *Index Card Match* ke dalam serangkaian kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif anak-anak diupayakan melalui berbagai aktivitas, seperti proses

mencari kartu yang berpasangan, melakukan diskusi sederhana, serta memaparkan hasil temuan yang mereka peroleh. Seluruh proses belajar didesain untuk berlangsung dalam suasana yang interaktif sekaligus menggembirakan. Kondisi semacam ini diharapkan mampu memicu dan mendorong partisipasi aktif anak sepanjang kegiatan berlangsung.

Tahap observasi berlangsung secara sinkron dengan pelaksanaan tindakan. Sepanjang proses pembelajaran berjalan, observer melakukan pengamatan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah dikembangkan sebelumnya. Fokus utama dari kegiatan observasi ini tertuju pada dinamika perubahan perilaku anak. Secara lebih spesifik, perhatian diarahkan pada aspek keaktifan belajar, yang diukur berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dicatat secara terstruktur dan sistematis. Pencatatan yang demikian bertujuan untuk memfasilitasi proses analisis pada tahap berikutnya.

Setelah tahap pelaksanaan tindakan maupun observasi rampung, refleksi kemudian dilaksanakan. Pada fase ini, pendidik bersama peneliti melakukan evaluasi terhadap temuan yang telah diperoleh. Proses evaluasi mencakup analisis terhadap tingkat keberhasilan tindakan yang diterapkan, di samping identifikasi berbagai hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama dari kegiatan refleksi ini adalah untuk menetapkan langkah-langkah perbaikan yang akan diimplementasikan pada siklus selanjutnya. Dengan demikian, hasil yang hendak dicapai pada siklus berikutnya diharapkan lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya (*Utomo et al.*, 2024).

Proses analisis data dalam penelitian ini menerapkan integrasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Untuk ranah kuantitatif, teknik analisis yang digunakan adalah perhitungan persentase tingkat pencapaian pada setiap indikator keaktifan belajar. Perhitungan tersebut dilakukan secara terpisah untuk masing-masing siklus. Hasil dari setiap siklus kemudian dibandingkan guna mengidentifikasi kecenderungan peningkatan yang terjadi. Di sisi lain, data yang bersifat kualitatif dianalisis melalui uraian deskriptif terhadap temuan observasi. Deskripsi ini berfungsi untuk menyediakan pemahaman yang lebih mendalam, khususnya mengenai dinamika proses pembelajaran serta pola interaksi yang berlangsung di dalam kelas. Melalui kombinasi pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan gambaran yang komprehensif sekaligus utuh. Gambaran dimaksud berkaitan dengan tingkat efektivitas metode *Index Card Match* dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif belajar anak pada jenjang pendidikan usia dini.

3. Hasil dan Pembahasan

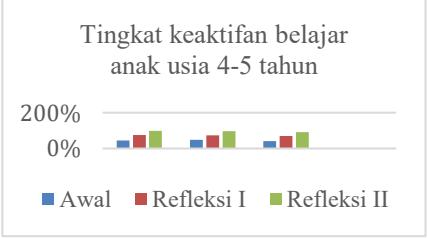
a. Hasil

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah *RA Al Fatah 1 Parakancanggah*. Kegiatan berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi tenaga pendidik serta peserta didik kelompok A. Anak-anak yang menjadi subjek tersebut berada pada rentang usia 4 hingga 5 tahun. Total keseluruhan subjek anak adalah 22 orang, dengan komposisi 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi langsung. Observasi difokuskan pada tiga indikator utama. Pertama, kemampuan menemukan pasangan kartu bergambar yang dilengkapi dengan potongan kertas berwarna. Kedua, kemampuan menyebutkan kartu bergambar beserta pasangannya. Ketiga, kemampuan memberikan penjelasan terhadap pasangan kartu bergambar yang telah ditemukan.

Penelitian ini mengangkat judul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Pembelajaran Index Card Match di RA Al Fatah 1 Parakancanggah". Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang diperoleh dari implementasi tindakan menunjukkan adanya tren peningkatan pada aspek keaktifan belajar anak. Peningkatan tersebut teramati secara konsisten di setiap siklus kegiatan yang dilalui. Seluruh temuan lengkap dari penelitian yang telah berlangsung di *RA Al Fatah 1 Parakancanggah* selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel serta gambar sebagaimana tertera di bawah ini.

Tabel 1. Hasil observasi meningkatkan keaktifan belajar anak usia 4-5 tahun

Indikator	Awal	Refleksi I	Refleksi II
Menemukan	44%	75%	98%
Menyebutkan	48%	73%	96%
Menjelaskan	42%	70%	92%



Gambar 1. Diagram Tingkat Keaktifan Belajar Anak Usia 4-5 Tahun

Pada tahap awal, tingkat partisipasi anak dalam aktivitas menemukan pasangan kartu masih tergolong rendah, yakni hanya 44% yang menunjukkan keaktifan mengikuti pembelajaran. Mayoritas anak tampak mudah teralihkan, kurang berkonsentrasi, serta belum memperlihatkan minat yang memadai terhadap tugas menemukan pasangan kartu. Setelah refleksi pertama, terjadi peningkatan capaian menjadi 75%. Peningkatan ini seiring dengan optimalisasi media *Index Card Match* melalui penyajian yang menarik, variasi media, intonasi ceria, serta interaksi positif antara guru dan anak. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai karakteristik anak usia dini. Anak-anak menjadi aktif, antusias, percaya diri, serta lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Pada refleksi kedua, capaian anak meningkat signifikan hingga 98% (kategori tinggi). Anak tampak lebih antusias mengikuti kegiatan secara aktif dari awal hingga akhir, mampu melakukan kontak mata dengan guru, serta mempertahankan fokus dalam durasi yang lebih lama.

Pada fase awal penelitian, tingkat partisipasi anak dalam aspek menyebutkan gambar yang terdapat pada kartu masih rendah, yakni hanya 48% yang terlibat secara aktif. Sebagian besar anak cenderung menunjukkan sikap pasif atau rasa malu. Memasuki refleksi pertama, capaian keterlibatan anak dalam menyebutkan gambar beserta warna pada kartu pasangan meningkat menjadi 73%. Anak mulai berani dan mampu mengidentifikasi elemen visual tersebut. Setelah refleksi kedua, partisipasi anak mencapai 96%. Hampir seluruh anak terlibat secara aktif dalam menyebutkan gambar pada kartu serta warna pada pasangan kertas berwarna yang telah disediakan.

Pada indikator kemampuan menjelaskan, kondisi awal menunjukkan bahwa hanya 42% anak yang bersedia memaparkan isi gambar dari kartu yang berhasil mereka temukan. Sebagian besar anak masih memperlihatkan keraguan dan rasa malu, yang tercermin dari ketidakberanian mereka untuk maju ke depan kelas serta berbicara menyampaikan hasil pengamatan terhadap kartu bergambar tersebut. Setelah refleksi pertama dilaksanakan, tingkat kesediaan anak dalam menjelaskan ulang meningkat menjadi 70%. Anak mulai menunjukkan antusiasme saat menanti giliran untuk memaparkan apa yang terlihat pada kartu bergambar. Dengan bantuan pancingan pertanyaan dari guru, rasa percaya diri anak perlahan terbangun, sehingga mereka mampu menjelaskan gambar, bentuk, maupun warna yang diamati. Memasuki refleksi kedua, capaian anak dalam menjelaskan gambar yang dilihat mencapai 92%. Anak-anak tampak bersemangat, dan beberapa di antaranya bahkan meminta guru untuk mengganti dengan kartu bergambar lainnya. Kondisi ini memungkinkan anak untuk menjelaskan lebih dari satu kartu bergambar selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di *RA Al Fatah 1 Parakancanggah* membuktikan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran berbasis *Index Card Match* mampu meningkatkan keaktifan belajar anak usia 4–5 tahun secara signifikan. Peningkatan tersebut teridentifikasi melalui kenaikan rerata skor pada ketiga indikator yang diukur. Pada indikator kemampuan menemukan pasangan kartu bergambar, capaian awal hanya 44% meningkat menjadi 98% pada refleksi kedua. Selanjutnya, indikator kesediaan menyebutkan kartu bergambar mengalami kenaikan dari 48% menjadi 96%. Pada tahap akhir, anak-anak terlihat antusias menanti giliran, menyebutkan gambar dengan ekspresi gembira, serta berpartisipasi secara aktif. Adapun indikator kemampuan menjelaskan kartu bergambar meningkat dari 42% menjadi 92%. Angka ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh anak terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

b. Diskusi dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Index Card Match memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar anak usia 4–5 tahun. Kegiatan pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak tidak hanya terlibat secara pasif, tetapi menunjukkan partisipasi aktif melalui berbagai aktivitas, seperti menemukan pasangan kartu, menyebutkan gambar dan warna pada kartu, serta menjelaskan isi kartu secara sederhana. Keterlibatan tersebut mencerminkan peningkatan aspek perhatian, antusiasme, dan fokus belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mendorong keaktifan belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan aspek kognitif anak secara menyeluruh.

Peningkatan keaktifan belajar ini tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang menarik. Guru menggunakan pendekatan yang komunikatif, ekspresif, dan menyenangkan, sehingga mampu membangun suasana kelas yang kondusif bagi keterlibatan anak. Selain itu, penggunaan media

berupa kartu bergambar dan kertas berwarna memberikan stimulus visual yang kuat, sehingga memudahkan anak dalam memahami materi. Penggunaan media konkret tersebut sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan rangsangan visual. Oleh karena itu, kombinasi antara strategi pembelajaran aktif dan media yang menarik menjadi faktor penting dalam meningkatkan partisipasi anak.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif perkembangan kognitif yang menekankan pentingnya aktivitas mental dalam proses belajar. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan individu dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi. Dalam kerangka teori perkembangan kognitif, anak secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas eksploratif, seperti dalam metode Index Card Match, sangat relevan untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Regulasi nasional juga menegaskan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, yang seluruhnya dapat distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Isnaeni, 2020).

Selain itu, perspektif sosiokultural juga memberikan landasan yang kuat dalam menjelaskan efektivitas metode ini. Teori perkembangan kognitif yang menekankan peran interaksi sosial menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Dalam konteks pembelajaran Index Card Match, anak terlibat dalam interaksi dengan guru maupun teman sebaya saat mencari pasangan kartu dan mendiskusikan hasilnya. Proses ini memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, kolaborasi, serta pembentukan pemahaman baru. Interaksi tersebut berperan sebagai sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memori, dan penalaran secara lebih optimal (Warmansyah et al., 2023).

Keaktifan belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai keterlibatan anak secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Anak yang aktif menunjukkan inisiatif untuk bertanya, menjawab, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa keaktifan belajar merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, terutama pada pendidikan anak usia dini. Melalui metode Index Card Match, anak didorong untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencari, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi tersebut. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan pengalaman langsung.

Dari sisi model pembelajaran, Index Card Match merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menekankan pada kegiatan mencari pasangan kartu sebagai sarana penguatan materi. Model ini memungkinkan terjadinya pengulangan materi secara tidak langsung melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri sekaligus bekerja sama dengan teman. Aktivitas mencocokkan kartu tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis dan asosiasi konsep. Dengan demikian, model ini memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan pembelajaran (Nurrohmah et al., 2023; Riadi, 2021; Susanti, 2022).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas metode Index Card Match dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan metode ini mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam aspek kognitif dan bahasa. Meskipun fokus penelitian terdahulu lebih menekankan pada hasil belajar, temuan tersebut tetap relevan karena menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan kartu dapat memperkuat pemahaman anak terhadap materi pembelajaran (Pratama, 2025). Perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokusnya yang lebih spesifik pada peningkatan keaktifan belajar, sehingga memberikan kontribusi baru dalam kajian pembelajaran anak usia dini.

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode Index Card Match efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep-konsep dasar seperti bentuk geometri. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa metode tersebut memiliki fleksibilitas dalam diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan keaktifan belajar sebagai indikator proses, bukan hanya hasil belajar (Fidiani, 2023). Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan pemanfaatan metode Index Card Match dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian yang menggunakan model pembelajaran Make a Match, yang memiliki prinsip dasar yang sama

dengan Index Card Match. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pencocokan pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam memahami konsep-konsep tertentu. Kesamaan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan interaksi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini (Naafiah, 2023). Namun, penelitian ini memberikan penekanan yang berbeda dengan menyoroti keaktifan belajar sebagai fokus utama.

Hasil penelitian ini mempertegas bahwa metode Index Card Match merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini. Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Selain itu, metode ini juga mendukung perkembangan kognitif anak melalui aktivitas yang melibatkan proses berpikir, pemecahan masalah, dan komunikasi.

Lebih lanjut, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial seperti dalam metode ini juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek sosial-emosional anak. Anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya. Interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya menjadi faktor penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan perilaku mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Index Card Match tidak hanya berdampak pada peningkatan keaktifan belajar, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di PAUD, khususnya dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di RA Al Fatah 1 Parakancanggah, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran index card match mampu meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini secara signifikan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada ketiga indikator utama. Anak menemukan pasangan kartu bergambar dengan kertas berwarna meningkat dari 44% pada tahap awal menjadi 98% pada refleksi kedua, menunjukkan anak lebih fokus mengikuti kegiatan mencari pasangan dari awal hingga akhir. Kesediaan anak untuk menyebutkan kartu bergambar meningkat dari 48% menjadi 96%, menunjukkan bahwa anak mulai antusias menunggu giliran untuk menyebutkan gambar yang ada pada kartu tersebut dengan ekspresi senang dan secara aktif. Sementara itu, keterlibatan anak dalam menjelaskan kartu bergambar meningkat dari 42% menjadi 92%, menandakan hampir seluruh anak berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan index card match efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak menjadi aktif, antusias, dan lebih fokus, baik dalam menemukan pasangan kartu gambar dengan kertas berwarna, menyebutkan gambar pada kartu dan menyebutkan warna pada kertas berwarna, serta menjelaskan gambar yang ada pada kartu bergambar secara sederhana dan penuh semangat. Kegiatan pembelajaran index card match ini dapat meningkatkan keaktifan belajar anak secara menyeluruh dan mendukung perkembangan kognitif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain durasi pelaksanaan yang relatif singkat dan variasi media pendukung yang masih terbatas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dalam jangka waktu lebih panjang, melibatkan peran orang tua, serta menggunakan beragam media dan jenis kartu bergambar agar kegiatan pembelajaran index card match dapat menjadi sarana yang lebih komprehensif dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini.

5. Referensi

Borolla, F. V. (2024). *Penelitian tindakan kelas: Pengantar paradigma peneliti*. Penerbit Deepublish Digital.

Cahaya, I. M. E., Purwati, C. E., & Suryaningsih, A. (2023). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing oleh pendidik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*, 855–862.

Fidiani, A. (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri melalui metode indeks card match di TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung. https://repository.radenintan.ac.id/29594/1/Skripsi%20perpustakaan.pdf

Hambali, H. (2024). *Model-model pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Qriset Indonesia.

Isnaeni, N. (2020). Kemampuan pendidik dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional. https://eprints.ums.ac.id/81155/5/5.%20BAB%202%20.pdf

Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap konkret dan praktis pembelajaran matematika pada anak usia 7 hingga 12 tahun. *Jurnal Pendidikan, 9*, 27–34.

Karimuddin, A., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, M. N., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Naafiah, H. (2023). Meningkatkan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui model pembelajaran make a match pada kelompok B di TK Putra Bangsa Karanggede Kecamatan Ajosar. http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55940

Nasution, S. A., & Septiana, Y. D. (2021). *Konsep pendidikan anak usia dini dari perspektif Islam* (Vol. 3).

Nurrohmah, F. I., Trisiana, A., & Anastia, E. (2023). *Tantangan pengembangan model pembelajaran berbasis karakter dalam pendidikan kewarganegaraan (konsep teoritis dan best practice)*. UNISRI Press.

Oktavianingsih, E. (2022). *Penelitian tindakan kelas di satuan PAUD*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022. (2022). https://www.ledsulbar.id/2022/02/permendikbudristek-nomor-5-tahun-2022.html

Pratama, A., & Fatmawati. (2025). Efektivitas model permainan mencocokkan kartu indeks terhadap hasil belajar perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan, 5*(2). https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.495

Ratnaningtyas, E. M., Ramli, R., Saputra, S. E., Desi, S., Nugroho, B. T. A., Karimuddin, K., Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, K., & Jahja, A. S. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Riadi, M. (2021). Model pembelajaran aktif tipe indeks card match (ICM). https://www.kajianpustaka.com/2020/01/model-pembelajaran-aktif-tipe-index-card-match.html

Susanti, S. (2022). Penerapan model pembelajaran index card match terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadjid, 6*(1). https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.813

Syahfitri, H. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran index card match di RA Bunda Siti Fatimah Kecamatan Percut Sei Tuan TA 2017/2018 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).

Ulfa, M. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu (Disertasi doktor, UIN Raden Intan Lampung).

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*. https://edu.pubmedia.id/index.php/ptk

Wandira, S. A. (2019). Pengaruh keterampilan guru mengadakan variasi mengajar terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Singingi (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). https://repository.uin-suska.ac.id/18785/7/7.%20BAB%20II_2017832PIPS-E.pdf

Warmansyah, J., Utami, T., & Faridy, F. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. PT Bumi Aksara.

Wiresti, R. D. (2021). *Capaian perkembangan anak usia dini dalam program market day (usia 5–6 tahun)*. Penerbit NEM.

© 2026 by the authors. Submitted for possible open accesspublication under the terms and conditions of the CreativeCommons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).