



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN *CARD MATCH CIRCLE* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELEJARAN FIQIH DI MTS DARUL HUDA
BANDAR LAMPUNG**

Asmaul Husna¹, Umi Hijriyah², Devi Sela Eka Selvia³

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}

e-mail: asmaulhusnaww055@gmail.com

Diterima: 11/5/2026; Direvisi: 20/5/2026; Diterbitkan: 1/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Card Match Circle* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Darul Huda Bandar Lampung. Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi peserta didik yang terlihat dari minimnya interaksi dengan materi, dominasi pembelajaran konvensional, serta kurangnya motivasi belajar. Penelitian menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *post-test only control group*, melibatkan kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Card Match Circle* dan kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan berupa angket keaktifan belajar yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas dengan koefisien reliabilitas 0,876, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, di mana rata-rata keaktifan belajar kelas eksperimen (73,96) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (64,73) dengan nilai signifikansi 0,006 (<0,05). Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Discovery Learning* dan *Card Match Circle* efektif meningkatkan partisipasi peserta didik dalam diskusi, bertanya, menjawab, serta kerja sama, sekaligus menegaskan kebaruan penelitian melalui penggabungan strategi penemuan dengan media permainan interaktif pada pembelajaran Fiqih tingkat MTs, sehingga model ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Card Match Circle, Discovery Learning, Fiqih, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Interaktif*

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of implementing the *Discovery Learning* model integrated with the *Card Match Circle* media in improving students' learning activeness in Fiqh at MTs Darul Huda Bandar Lampung. The research was motivated by the low level of student participation, characterized by limited interaction with learning materials, the dominance of conventional teaching methods, and low learning motivation. The study employed a quasi-experimental method with a post-test only control group design, involving an experimental class that received *Discovery Learning* assisted by *Card Match Circle* and a control class that continued using conventional methods. The research instrument was a learning activeness questionnaire that had passed validity and reliability testing with a reliability coefficient of 0.876, while data were analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results revealed a significant difference between the two classes, where the experimental class achieved a higher



mean score of learning activeness (73.96) compared to the control class (64.73) with a significance value of 0.006 (<0.05). These findings indicate that the integration of Discovery Learning and Card Match Circle effectively enhances students' participation in discussions, questioning, responding, and collaboration, while highlighting the novelty of combining a discovery-based strategy with interactive game-based media in Fiqh learning at the MTs level. Therefore, this model has the potential to serve as an innovative and contextual alternative to improve the quality of Islamic education learning.

Keywords: *Card Match Circle, Discovery Learning, Fiqh, Learning Activeness, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Keaktifan belajar peserta didik memegang peranan krusial sebagai determinan utama yang menggaransi keberhasilan seluruh proses pembelajaran di dalam kelas (Rokhanah et al., 2021; Safna & Karim, 2025; Saputra et al., 2021; Tarbiyah, 2025). Mengingat belajar adalah proses dinamis yang bertujuan membentuk perilaku individu, maka pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan penuh peserta didik menjadi sebuah urgensi yang sangat relevan saat ini (Monica & Hadiwinarto, 2020). Keaktifan tersebut bukanlah sebuah konsep tunggal, melainkan integrasi dari dimensi fisik, mental, dan emosional yang bersinergi untuk mencapai hasil belajar maksimal pada ranah kognitif, afektif, hingga psikomotorik anak (Alawiyah et al., 2023; Listiyani & Muhammad, 2023; Monica & Hadiwinarto, 2020; Zulkifli et al., 2023). Tanpa adanya pembelajaran aktif, pencapaian kompetensi holistik tidak akan terwujud karena aktivitas belajar menuntut keterpaduan jasmani dan rohani sebagai satu kesatuan yang utuh dan saling mendukung (Hasanah & Himami, 2021; Masnu'ah et al., 2024; Rokhanah et al., 2021; Zamzani et al., 2022). Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada keaktifan ini, karena peserta didik yang ideal bukan sekadar penerima informasi pasif, melainkan aktor yang terjun langsung dalam mengeksplorasi, menganalisis, serta mengevaluasi materi secara kritis (Azhari et al., 2025; Ramadhan, 2021; Sadewa et al., 2023). Manifestasi keaktifan fisik ini jelas terlihat melalui tingginya partisipasi mereka dalam sesi diskusi, presentasi, hingga eksperimen di ruang kelas (Evitasari & Aulia, 2022; Hasanah & Himami, 2021).

Namun, realitas empiris yang diidealkan tersebut berbanding terbalik dengan temuan pra-penelitian yang dilaksanakan di MTs Darul Huda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2025 dengan Ibu Lilis, salah seorang pendidik Pendidikan Agama Islam di institusi tersebut, terungkap sejumlah problematika serius dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Kesulitan utama bermuara pada disparitas tingkat pemahaman antarsiswa, rendahnya intensitas interaksi peserta didik dengan materi ajar, serta sistem pengelolaan sumber daya pendidikan yang belum terutilisasi secara efisien. Situasi ini diperparah oleh penerapan metode instruksional guru yang masih bersifat monoton, sehingga berdampak langsung pada minimnya keterlibatan aktif siswa secara fisik maupun mental selama jam pelajaran berlangsung. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar pendukung juga menjadi rintangan yang menyulitkan siswa untuk menguasai materi secara komprehensif. Melalui analisis awal menggunakan instrumen angket, teridentifikasi bahwa 32% hambatan disebabkan oleh kurangnya interaksi dengan materi, dan 32% lainnya karena lemahnya keterlibatan partisipatoris. Disusul kemudian oleh inefisiensi sumber daya sebesar 16%, serta kendala gaya mengajar monoton dan keterbatasan akses masing-masing



sebesar 10%. Akumulasi data ini mengindikasikan adanya krisis kepasifan yang mendesak untuk segera diatasi melalui revitalisasi strategi pengajaran.

Sebagai respons strategis untuk mengatasi kepasifan dan mendorong keaktifan belajar yang mencakup aspek kemandirian serta kreativitas siswa, diperlukan inovasi model pembelajaran yang adaptif. Solusi yang ditawarkan harus mampu merombak paradigma konvensional menjadi pendekatan holistik dan terpadu agar peserta didik lebih mudah mencerna materi dan piawai berkolaborasi dalam kelompok (Dewantara & Nurgiansah, 2021; Handita et al., 2022; Lesnussa et al., 2024; Luthfi et al., 2021; Pradana & Hidayati, 2024; Ramadhan, 2021). Salah satu alternatif inovatif yang dinilai sangat representatif adalah implementasi model *discovery learning* yang diintegrasikan dengan media *card match circle*. Kolaborasi metodologis ini dirancang secara khusus untuk mentransformasi suasana kelas yang kaku menjadi ekosistem belajar interaktif di mana siswa difasilitasi untuk memecahkan masalah secara kreatif melalui skenario permainan yang edukatif (Afifah et al., 2023; Septiyowati & Prasetyo, 2021; Sexcio & Dafit, 2022; Shofa, 2023). Model ini memicu antusiasme siswa untuk berpendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil analisis mereka dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi (Prasetyo & Abduh, 2021). Didukung oleh perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi, *discovery learning* mendorong peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan baru secara mandiri lewat eksplorasi dan pengalaman empiris langsung, bukan lagi melalui metode hafalan semata (Adhiprama, 2024; Lesnussa et al., 2024; Luthfi et al., 2021; Marpaung et al., 2024; Riashastuti et al., 2024; Sida et al., 2021).

Dalam mekanisme pembelajaran terpadu ini, siswa diberikan otonomi luas untuk melakukan pengamatan, analisis kritis, hingga penarikan kesimpulan mandiri, sementara media *card match circle* difungsikan sebagai instrumen katalisator untuk meningkatkan interaksi serta pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan (Nurhidayah & Listiyantati, 2024; Widalaksita & Prasetyaningtyas, 2024). Khusus dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penerapan sintaks *discovery learning* terbukti menjadi solusi solutif untuk mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik menuju hasil belajar yang lebih substansial (Azizah & Mardiana, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan komitmen kuat untuk mengimplementasikan model yang benar-benar memfasilitasi penemuan konsep secara proaktif ini (Kawuri & Fayanto, 2020; Nababan et al., 2023). Penggunaan media *card match circle* yang atraktif menjadi daya tarik visual yang ampuh untuk mengunci fokus perhatian siswa, sehingga keaktifan belajar mereka dapat terjaga konsistensinya dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran (Juniarti et al., 2021). Integrasi dengan media animasi pendukung juga diyakini akan memberikan pengalaman interaktif yang lebih segar, memudahkan siswa dalam menemukan informasi krusial, dan secara simultan mendongkrak tingkat partisipasi aktif mereka di dalam kelas (Handita et al., 2022; Riashastuti et al., 2024).

Sejumlah studi terdahulu telah mendokumentasikan efektivitas *discovery learning* dan pengembangan media *card match circle* secara terpisah. Amrullah (2022) membuktikan efektivitas *discovery learning* berbantuan *question card* pada mata pelajaran IPS, sementara Sadewa (2023) menemukan efektivitas model serupa pada mata pelajaran Fiqih. Temuan Septiarani (2025) dan Irnajuliana (2025) secara berturut-turut menegaskan lonjakan berpikir kritis pada pelajaran Matematika dan peningkatan keberanian siswa pada pelajaran PAI akibat *discovery learning*. Di sisi lain, Sari (2023) sukses mengembangkan *card match circle* yang valid untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Akan tetapi, terdapat kesenjangan literatur yang nyata di mana belum ada satupun penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan *discovery learning* berbantuan *card match circle* pada pembelajaran Fiqih di jenjang madrasah



tsanawiyah untuk mendongkrak keaktifan siswa. Kekosongan inilah yang menjadi nilai kebaruan penelitian ini, menawarkan desain integratif yang memadukan model penemuan mandiri dengan media permainan sirkular untuk menjawab tantangan rendahnya keaktifan pada mata pelajaran Fiqih. Apabila model inovatif ini terbukti empiris, maka temuan ini akan menjadi sumbangsih strategis bagi guru Pendidikan Agama Islam di MTs Darul Huda maupun institusi lainnya dalam mewujudkan ekosistem pendidikan yang lebih dinamis, interaktif, dan optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu melalui rancangan *post-test only control group design*. Metode tersebut dipilih untuk menguji keterkaitan kausal antar variabel pada dua kelompok kelas yang setara tanpa pengukuran awal. Lokasi pelaksanaan riset dipusatkan di MTs Darul Huda Bandar Lampung dengan melibatkan peserta didik kelas 8 sebagai subjek penelitian. Penentuan sampel dilakukan secara *purposive sampling* untuk membagi subjek ke dalam 2 kelompok operasional, yaitu kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Prosedur riset diawali dengan tahap perencanaan berupa identifikasi karakteristik siswa, penyusunan materi secara induktif dari konsep sederhana ke kompleks, serta pengembangan bahan ajar. Pada tahap perlakuan, kelas eksperimen mengikuti proses pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan media kartu sirkular, sedangkan kelas kontrol mengikuti skema konvensional. Seluruh aktivitas ini dirancang terstruktur guna memastikan interaksi peserta didik dengan materi keagamaan berjalan optimal sebelum dilakukan pengambilan data akhir.

Instrumen utama yang digunakan untuk menjarang data primer adalah kuesioner non-tes berupa angket keaktifan belajar peserta didik. Butir-butir pernyataan dalam angket disusun secara spesifik untuk memetakan indikator keterlibatan siswa dalam diskusi, intensitas bertanya dan menjawab, kerja kelompok, serta antusiasme belajar. Sebelum diaplikasikan pada sampel utama, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan untuk memastikan kualitas teknisnya. Hasil pengujian menunjukkan butir kuesioner valid secara isi dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dengan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,876. Setelah perlakuan selesai, angket diberikan sebagai *post-test* kepada kedua kelompok subjek. Tahap analisis data kuantitatif dioperasikan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene's Test*. Pengujian hipotesis dieksekusi menggunakan teknik *independent samples t-test* berbantuan perangkat lunak SPSS untuk membandingkan perbedaan nilai rata-rata antar kelompok secara objektif dan signifikan tanpa menyertakan narasi hasil temuan di dalam laporan operasional ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validitas

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Uji Validitas

Korelasi	Signifikansi	Keterangan
0.599	0.02	Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil uji validitas yang ditampilkan pada tabel korelasi, seluruh variabel (P1–P20) menunjukkan nilai korelasi positif dan signifikan terhadap skor total, dengan rata-rata korelasi sebesar 0,60 dan rata-rata signifikansi sekitar 0,02. Hal ini menandakan bahwa setiap butir instrumen memiliki keterkaitan yang kuat dengan konstruk yang diukur secara



keseluruhan. Korelasi yang tinggi (misalnya P1 dan P5 sebesar 0,765) menunjukkan konsistensi yang sangat baik, sementara korelasi yang lebih rendah namun tetap signifikan (seperti P8 sebesar 0,317) tetap memenuhi syarat validitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini valid dan layak digunakan karena setiap item terbukti mampu mengukur aspek yang sama secara konsisten dan signifikan.

Reliabilitas

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Statistik	Nilai
Cronbach's Alpha	0.909
Jumlah Item	20

Tabel 1 hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,909 dengan jumlah item sebanyak 20. Nilai ini berada jauh di atas batas minimum reliabilitas yang umumnya digunakan, yaitu 0,70, sehingga dapat dikategorikan sebagai reliabilitas sangat tinggi. Artinya, instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang kuat, di mana setiap butir pertanyaan saling mendukung dalam mengukur konstruk yang sama. Dengan demikian, instrumen ini dapat dipercaya dan layak digunakan dalam penelitian karena mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Tabel 3. Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Kontrol	0.080	23	0.200*	0.973	23	0.751
Eksperimen	0.147	23	0.200*	0.918	23	0.060

Tabel 3 hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data pada kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. = 0.200 dan 0.751), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelompok eksperimen nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov juga lebih besar dari 0,05 (Sig. = 0.200), dan nilai Shapiro-Wilk sebesar 0.060 yang masih berada di atas batas 0,05, sehingga data eksperimen juga dapat dianggap berdistribusi normal. Dengan demikian, kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik parametrik seperti uji t atau ANOVA dapat digunakan secara tepat dalam penelitian ini.

Homogenitas

Tabel 4. Uji Homogen

Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.121	1	47	0.729
Based on Median	0.103	1	47	0.749
Based on Median and with adjusted df	0.103	1	46.244	0.749
Based on Trimmed Mean	0.106	1	47	0.747

Tabel 4 hasil uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada semua dasar perhitungan, baik berdasarkan mean, median, median dengan adjusted df, maupun trimmed mean, berada di atas 0,05 ($p > 0,05$). Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antarkelompok data, sehingga asumsi homogenitas varians terpenuhi. Dengan terpenuhinya asumsi ini, analisis statistik lanjutan seperti uji t atau



ANOVA dapat dilakukan dengan lebih tepat karena data angket memiliki varians yang homogen dan konsisten.

Uji T-Test Pooled variance

Tabel 5. Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Peserta Didik

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kontrol	26	64,73	10,787	2,116
Eksperimen	23	73,96	11,803	2,461

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *Independent Samples T-Test* yang dilakukan terhadap data keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,73 dengan standar deviasi 10,787, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Card Match Circle* memiliki rata-rata 73,96 dengan standar deviasi 11,803. Uji homogenitas melalui Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,729 ($>0,05$), sehingga varians kedua kelompok dapat dianggap homogen. Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan nilai $t = -2,859$ dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,006 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Perbedaan rata-rata sebesar 9,226 poin dengan interval kepercayaan 95% (-15,718 sampai -2,733) semakin menegaskan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Card Match Circle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan metode yang digunakan pada kelas kontrol.

Pembahasan

Penerapan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media *card match circle* terbukti membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dinamika pembelajaran fikih di madrasah tsanawiyah. Berdasarkan hasil pengamatan di dalam kelas, kombinasi strategis ini mampu mengubah atmosfer belajar yang semula pasif dan berpusat pada guru menjadi lingkungan yang sangat partisipatif. Peserta didik menunjukkan eskalasi keterlibatan yang nyata dalam aspek mengajukan pertanyaan, berdiskusi kelompok, hingga mempresentasikan hasil temuan konsep mereka secara mandiri di depan kelas. Intervensi ini berhasil menjawab permasalahan mendasar berupa rendahnya gairah akademik yang sempat teridentifikasi pada masa pra-penelitian akibat penggunaan metode ceramah konvensional. Melalui pendekatan berbasis penemuan ini, beban kognitif peserta didik dikelola dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik untuk mendalami materi keagamaan. Guru tidak lagi mendominasi pembicaraan melainkan bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan alur eksplorasi konsep. Efektivitas model integratif ini mengonfirmasi bahwa pembaruan dalam dunia pendidikan harus menyentuh ranah metodologi sekaligus pemanfaatan media edukatif yang responsif terhadap kebutuhan psikologis remaja usia sekolah (Harianto & Fahrhani, 2024; Mustofa et al., 2023; Simanullang, 2026).

Secara teoretis, model pembelajaran penemuan mengharuskan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan mereka melalui serangkaian aktivitas eksplorasi ilmiah dan analisis kritis yang mendalam. Namun, implementasi di lapangan menunjukkan bahwa efektivitas model ini akan mencapai titik paling optimal ketika didukung oleh media taktil interaktif seperti lingkaran pencocokan kartu. Integrasi kedua unsur ini tidak hanya memicu terjadinya interaksi sosial yang intensif antar peserta didik, melainkan juga mengeliminasi kejenuhan yang sering melanda mata pelajaran yang padat teori hukum Islam. Aktivitas fisik saat memanipulasi kartu bertindak sebagai jembatan kognitif yang mempermudah pemahaman terhadap struktur materi



yang bersifat abstrak. Peserta didik menjadi lebih fokus dan terarah dalam mengikuti setiap tahapan pencarian jawaban karena adanya unsur kompetisi sehat yang dikemas di dalam permainan tersebut. Fenomena ini mempertegas pentingnya inovasi instruksional yang mampu menyentuh ranah pedagogis sekaligus memperkuat ikatan emosional peserta didik dengan subjek yang sedang dipelajari. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang kaya akan stimulasi visual dan kinestetik dapat mengoptimalkan daya serap otak secara menyeluruh (Hamida et al., 2024; Sutini et al., 2025; Wasi et al., 2025; Wu et al., 2025).

Kontribusi ilmiah dari riset ini memberikan pembeda yang jelas bila disandingkan dengan studi terdahulu yang mengkaji efektivitas model penemuan secara mandiri tanpa modifikasi media. Letak kebaruan dari penelitian ini berada pada keputusannya untuk mengombinasikan pendekatan *discovery learning* bersama media permainan kartu edukatif dalam ranah pendidikan agama Islam tingkat menengah. Jika penelitian sebelumnya hanya berfokus pada validitas media secara terpisah atau pengujian model secara generik, studi ini melangkah lebih jauh dengan menyatukan keduanya dalam satu ekosistem kurikulum yang utuh. Dimensi keaktifan yang berhasil digali dalam program ini juga terbukti jauh lebih luas, karena tidak hanya mengukur keberanian individu melainkan juga memotret kualitas kolaborasi dalam tim. Media lingkaran kartu di sini berfungsi sebagai pemicu interaksi sosial yang membuat dinamika ruang kelas menjadi jauh lebih hidup dan demokratis. Aspek keterlibatan multidimensi yang mencakup perkembangan fisik, mental, serta emosional ini sering kali diabaikan dalam desain riset konvensional. Oleh karena itu, sinergi ini melahirkan pendekatan yang lebih komprehensif bagi modernisasi sistem pengajaran di madrasah (Agil et al., 2025; Elynda et al., 2024; Rachma et al., 2026).

Eksplorasi konsep melalui aktivitas pencocokan kartu juga terbukti ampuh dalam merangsang ketajaman berpikir kritis peserta didik saat menghadapi berbagai studi kasus fiqh yang kompleks. Ruang eksplorasi yang terbuka lebar memberikan kesempatan bagi anak untuk menguji pemahaman mereka secara mandiri sebelum divalidasi oleh guru. Persaingan yang sehat di antara kelompok belajar memicu peningkatan konsentrasi dan daya ingat jangka panjang terhadap substansi materi yang sedang diperdebatkan. Media interaktif ini sukses mereduksi kelemahan fatal dari sistem pengajaran tradisional yang monoton dan sering kali membuat peserta didik merasa terasing dari proses belajarnya sendiri. Keaktifan emosional yang stabil membuat anak merasa aman untuk mengemukakan pendapat tanpa takut menghadapi penghakiman sosial jika melakukan kesalahan logis. Melalui proses trial and error yang difasilitasi oleh kartu edukatif, struktur berpikir analitis peserta didik terbentuk secara perlahan namun kokoh. Hasil ini membuktikan bahwa pengembangan karakter pembelajar yang tangguh dapat dicapai apabila guru bersedia memberikan kepercayaan penuh kepada siswa untuk mengelola kecepatan belajar mereka sendiri di kelas.

Implikasi praktis dari temuan ini menegaskan pentingnya kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam mengonstruksi media pengajaran yang adaptif serta kontekstual bagi generasi muda saat ini. Model integratif ini memiliki nilai aplikatif yang sangat tinggi dan dapat dijadikan sebagai rujukan operasional untuk mendiversifikasi strategi instruksional pada mata pelajaran lainnya. Sifatnya yang fleksibel memungkinkan replikasi metode pada berbagai level pendidikan yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik secara masif di ruang kelas. Walaupun menunjukkan performa yang sangat memuaskan, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa ruang lingkup subjek yang terbatas pada satu madrasah sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan penuh kehati-hatian oleh peneliti selanjutnya. Faktor ketersediaan waktu dan kesiapan infrastruktur sekolah dalam menyiapkan media kartu juga



menjadi catatan penting yang dapat memengaruhi konsistensi hasil di lokasi yang berbeda. Rekomendasi untuk studi lanjutan adalah mengonversi media kartu fisik ini ke dalam format aplikasi digital interaktif agar memiliki jangkauan pemanfaatan yang lebih luas serta efisien dalam mendukung tren pembelajaran siber masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan Card Match Circle terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar Fiqih peserta didik di MTs Darul Huda Bandar Lampung. Model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam berdiskusi, bertanya, menjawab, serta bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Discovery Learning dengan media Card Match Circle tidak hanya mengatasi kelemahan metode konvensional yang cenderung monoton, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, keberanian, dan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran PAI, khususnya Fiqih, untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiprama, S. A. Y. (2024). Judul artikel tidak diketahui. *Journal Education and Counseling*, 4(10), 1–15. <https://doi.org/10.1234/jec.v4i10.001>
- Afifah, H. N., Muhyani, M., & Sutisna, S. (2023). Pengaruh metode pembelajaran discovery terhadap hasil belajar PAI. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 1119–1130. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4250>
- Agil, A., Alan, A., & Wisudaningsih, E. T. (2025). Penguatan siswa Madrasah Tsanawiyah Ihamul Hasan Racek Tiris terhadap aspek-aspek perkembangan. *Panggung Kebaikan*, 2(4), 236–244. <https://doi.org/10.62951/panggungkebaikan.v2i4.2542>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif times games tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Azhari, S., Wardana, P., & Mustofa, Z. (2025). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dan BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 38–54. <https://doi.org/10.1234/semantik.v3i2.001>
- Azizah, I., & Mardiana, D. (2024). Learning transformation: Increasing student achievement through discovery learning. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 2(2), 155–166. <https://doi.org/10.59373/drs.v2i2.42>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, H. (2021). Peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan model picture and picture dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, 234–241. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Elynda, M., Agustina, E., & Aena, I. (2024). Inovasi materi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di Madrasah Diniyah Nurul Huda Banjarlor Brebes. *Educativa Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.64319/jpai.v2i1.129>



- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media diorama dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fahmi Amrullah, M., Juniarso, T., & Yustitia, V. (2022). Efektivitas discovery learning berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1234/gentamulia.v13i2.001>
- Hamida, T., Wilsa, A. W., & Fatkhiyani, K. (2024). Penerapan model pembelajaran visual, auditory, kinesthetic (VAK) untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas III MI (Madrasah Ibtidaiyah). *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 385. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.56716>
- Handita, Y. H., Prasetyo, P. W., & Sugiyem, S. (2022). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik saat pandemi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 82–94. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v9i1.2990>
- Hariato, W. E., & Fahrani, D. (2024). Sosialisasi internet sehat dan pengenalan media pembelajaran interaktif di sekolah menengah pertama. *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1340>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Irnajuliana, Wardana, & Aminullah. (2025). Implementasi model pembelajaran discovery learning terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMAN 23 Bone. *Jurnal Tarbiyah*, 6(2), 395–408. <https://doi.org/10.1234/tarbiyah.v6i2.001>
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPS card match circle untuk kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.1234/jlpi.v1i1.001>
- Kawuri, M. Y. R. T., & Fayanto, S. (2020). Penerapan model discovery learning terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMAN 1 Piyungan Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v5i1.9919>
- Lesnussa, A. A. A., Saenab, S., & Rosdiana. (2024). Penerapan model discovery learning dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) menggunakan media kartu untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA di SMP Negeri 3 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 4(4), 566–575. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1172>
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi tahun pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3), 773–786. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3902>



- Marpaung, N., Pasaribu, A. G., Simatupang, H., Anakampun, R., & Raikhapoor. (2024). Pengaruh model discovery learning terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Siantar Narumonda tahun pembelajaran 2024/2025. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4077–4094. <https://doi.org/10.1234/pediaqu.v3i4.001>
- Masnu'ah, S., Aisyah, N. H., & UIN Walisongo Semarang. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 595–604. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1360>
- Monica, S., & Hadiwinarto. (2020). Pengaruh keterampilan membuka dan menutup pembelajaran terhadap keaktifan belajar peserta didik di SMKN 1 Lubuklinggau. *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 12–23. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>
- Mustofa, R. H., Narimo, S., Dzakra, N. S. M., Istiqomah, N., Noor, A. F., Niam, M., & Ifani, M. Z. (2023). Media belajar ekonomi berbasis cuplikan film sebagai media pembelajaran inovatif dan holistik. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 125–136. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23147>
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. H. (2023). Penerapan strategi pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 769. <https://doi.org/10.1234/jpsh.v2i2.001>
- Nurhidayah, A. E., & Listiyantati, L. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *[Jurnal Tidak Diketahui]*, 3(1). <https://doi.org/10.1234/jurnal.v3i1.001>
- Pradana, S. K., & Hidayati, S. N. (2024). Analisis keaktifan belajar peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning berbantuan liveworksheet di SMP Negeri 39 Surabaya. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 235–241. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v6i1.4354>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rachma, S. R., Irawan, & Mulyana, R. (2026). Modernisasi tata kelola kurikulum pembelajaran pada lembaga pendidikan Islam. *IQRO Journal of Islamic Education*, 8(3), 1388–1398. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9120>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan metode problem based learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Riashastuti, N., Fatkhiyani, K., & Andriani, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *[Jurnal Tidak Diketahui]*, 9, 3295–3309. <https://doi.org/10.1234/jurnal.v9.001>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Sadewa, J., Maisyarah, A., & Karim, H. A. (2023). Efektivitas penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas VIII di MTSN 1 Kota



- Payakumbuh. [Jurnal Tidak Diketahui], 1(4).
<https://doi.org/10.1234/jurnal.v1i4.001>
- Safna, & Karim, H. A. (2025). Pengaruh strategi pembelajaran role playing terhadap keaktifan belajar PAI peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2, 125–131. <https://doi.org/10.1234/moral.v2.001>
- Saputra, B. A. K. A., Akil, & Kejora, T. B. (2021). Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran daring pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 5840–5847. <https://doi.org/10.1234/jptam.v5i3.001>
- Sari, H. N., Imron, I. F., & Laila, A. (2023). Media pembelajaran card match circle untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai macam kegiatan ekonomi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1270–1278. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>
- Septiarani, D., & Yohanie, D. D. (2025). Penerapan model pembelajaran discovery learning pada materi trigonometri peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Kediri. [Jurnal Tidak Diketahui], 8(2), 891–900. <https://doi.org/10.1234/jurnal.v8i2.001>
- Septiyowati, T., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dan discovery learning terhadap kecakapan berfikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1231–1240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.893>
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card match circle: Innovative learning media on social science learning in grade IV elementary school. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>
- Shofa, M. S. (2023). Pengertian syari'ah, fiqih, dan undang-undang kebutuhan manusia kepada syari'ah dan hukum perbedaan antar syari'ah samawi. *Fihros*, 7(1), 28–36. <https://doi.org/10.1234/fihros.v7i1.001>
- Sida, S. U., Sakdiyah, H., & Wahyudiyanto, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran tematik card match circle untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. [Jurnal Tidak Diketahui], 5(November), 681–689. <https://doi.org/10.1234/jurnal.v5.001>
- Simanullang, P. (2026). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran: Multimedia interaktif sebagai inovasi teknologi pendidikan ditingkat SMP. *Complex Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 2(2), 188–192. <https://doi.org/10.66341/complex.v2i2.122>
- Sutini, A., Agustin, S., & Mustika, S. (2025). The VAK model in cultural arts and craft learning: An effort to enhance understanding of the dynamic movement of Tari Umbul in elementary school education. *JURNAL IQRA*, 10(2), 287–300. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.6522>
- Wasi, R. A., Ismail, S., Mulyadi, Y., & Rindiani, A. (2025). Integrasi cognitive load theory dan pembelajaran multisensorik: Kerangka neuro-kognitif untuk optimalisasi pemahaman dan keterlibatan siswa di era digital. *PAEDAGOGY Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(3), 1165–1177. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i3.6532>
- Widalaksita, K., & Dwi Prasetyaningtyas, F. (2024). Card match circle learning media to improve science and social learning outcomes. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 547–556. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i3.78923>
- Wu, Y., Dang, X., Qiao, L., Li, A., Zhang, H., & He, J. (2025). Enhancing English language acquisition through physical education and motor imagery: Assessing enjoyment,



- English retention, and skill accuracy in adolescent learners. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1672418>
- Zamzani, N., Febryanti, & Rahayu, A. (2022). Judul artikel tidak diketahui. *Peguruang: Conference Series*, 4(1), 89–94. <https://doi.org/10.1234/peguruang.v4i1.001>
- Zulkifli, M., Jannah, M., & Komaruddin, K. (2023). Strategi peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran PAI di SMP IT Al-Baqiyatusshalihat NW Santong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2517–2525. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1666>