

---

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SDN 04 Kubang Putih

Sania Maizasria<sup>1</sup>, Ulva Rahmi<sup>2</sup>, Arifmiboy<sup>3</sup>, Hamdi Abdul Karim<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

E-mail: [ss0064685@gmail.com](mailto:ss0064685@gmail.com)<sup>1</sup>, [ulvarahmi01@gmail.com](mailto:ulvarahmi01@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### Article History:

Received: 28 Juli 2024

Revised: 21 Agustus 2024

Accepted: 23 Agustus 2024

**Keywords:** *Aktivitas Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Tipe Make a Match*

**Abstract:** *Dominannya penggunaan model pembelajaran oleh pengajar dalam bentuk ceramah dan tanya jawab, kecenderungan siswa untuk diam ketika guru menjelaskan sesuatu, dan masih banyaknya siswa yang tidak memahami isi ketika ditanya menjadi penyebab utama rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Beberapa siswa bahkan mempunyai izin untuk meninggalkan kelas kapan saja karena berbagai alasan. Anak-anak ini cenderung lebih banyak berbicara dengan teman-temannya dibandingkan teman-temannya, terutama dengan mereka yang duduk di pojok belakang. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan 26 siswa kelas IV, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan jumlah aktivitas pembelajaran siswa pada topik PAI di SDN 04 Kubang Putih. Ada dua babak dalam penelitian ini: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dan persentase digunakan dalam proses pengolahan data. Berdasarkan dua siklus yang terdiri dari empat sesi, penelitian menemukan bahwa dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif make-a-match meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 16,23%. Dari 67,30% pada siklus I yang termasuk dalam tingkat aktivitas sedang, menjadi 83,53% pada siklus II yang termasuk dalam tingkat aktivitas tinggi, rata-rata skor aktivitas belajar meningkat. Oleh karena itu, di SDN 04 Kubang Putih penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif make a match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya yang disengaja untuk menjamin agar peserta didik mempunyai keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap agama Islam melalui bimbingan. Hal ini mempertimbangkan pentingnya menunjukkan rasa hormat

terhadap agama lain guna menumbuhkan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat dan pada akhirnya mencapai persatuan bangsa. Misi PAI adalah membantu siswa mempelajari, memahami, menghargai, dan mengimani Islam. Hal ini juga bertujuan untuk membentuk mereka menjadi orang-orang yang bermoral lurus, taat dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip Al-Quran dan hadis. Untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa, semua itu dilakukan melalui pengarahan, pelatihan, dan pengalaman, dengan fokus pada penghormatan terhadap berbagai agama (Afifudin, 2012). Pendidikan Agama Islam berupaya membina dan mendukung peserta didik agar senantiasa mempunyai pemahaman menyeluruh terhadap ajaran agama Islam, merasakan makna tujuannya, dan pada akhirnya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga Islam menjadi pedoman hidup mereka. (Abdul Majid, 2014).

Pendidikan agama Islam mempunyai dampak besar terhadap bagaimana siswa mengembangkan moral, keyakinan agama, dan kepribadiannya (Pratama, 2024). Tujuan pendidikan agama sebagaimana diatur dalam Pasal 15 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah mempersiapkan peserta didik untuk menguasai ajaran agama atau berkarir sebagai spesialis di bidang ilmu agama. Hal ini mencakup pengajaran di tingkat SD, SMP, dan SMA (Agung, 2019).

Langkah awal pemahaman siswa terhadap ajaran Islam pada tingkat sekolah dasar (SD) adalah pembelajaran PAI. Oleh karena itu, pembelajaran PAI harus dilaksanakan dengan baik agar siswa mempunyai pemahaman agama yang kuat. Guru perlu menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran PAI untuk memastikan siswa memiliki pemahaman agama yang kuat.

Sesuai dengan firman Allah QS. Al-'Alaq ayat 1 sampai 5, sebagai berikut :

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Ayat 1 sampai 5 Surat Al-'Alaq memperkenalkan gagasan belajar dan menyampaikan instruksi. Allah menghendaki Nabi Muhammad SAW mengulangi hikmah yang disampaikan Jibril, dengan menekankan pentingnya berbagai aspek proses belajar mengajar. Hal ini mencakup unsur psikologis dan fisik, serta partisipasi aktif dan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin, dengan tetap berpegang pada metodologi pengajaran yang menggabungkan kedua unsur tersebut (Abduddin Nata, 2010).

Guru harus menggunakan kreativitas dalam memilih model pembelajaran dalam proses pengajaran yang menggabungkan kedua unsur tersebut, dengan tetap memperhatikan relevansi masing-masing model dengan tujuan pembelajaran siswa. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Representasi visual, alat kerja yang terstruktur atau teratur, dan saran yang dikombinasikan dengan ide-ide yang menjelaskan atau deskriptif semuanya dianggap sebagai model. Penjelasan ini menunjukkan bagaimana suatu model desain pembelajaran menjelaskan terbentuknya pembelajaran dari teori-teori seperti pembelajaran, komunikasi, sistem, pembelajaran, dan sebagainya.

Gagasan model pembelajaran berfungsi sebagai peta jalan pengorganisasian pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kerangka konseptual ini menguraikan secara metodis bagaimana menyusun pengalaman belajar agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran (Pratama, et

all, 2023). Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Muhammad Fathurohman, 2015).

Instruktur harus terampil dalam menggunakan berbagai model pembelajaran untuk mengkomunikasikan konten mereka, dan mereka harus mampu memodifikasi model yang sudah ada agar lebih kreatif, menarik, dan menarik. Paradigma pembelajaran kooperatif, yang menguraikan gagasan bahwa individu adalah makhluk sosial yang pada dasarnya bergantung pada bantuan orang lain dan tidak mampu hidup sendiri, merupakan salah satu alat yang mungkin digunakan oleh para pendidik.

Memanfaatkan gaya belajar *make-a-match* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan. Siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran berpasangan di mana mereka mencocokkan kata dengan definisi, visual dengan deskripsi, atau pertanyaan dengan jawaban. Hal ini memudahkan siswa untuk bekerja sama satu sama lain, berpikir kritis, dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui permainan mencari pasangan dengan kartu sebagai alatnya, bentuk pembelajaran *make-a-match* berfokus pada pengembangan keterampilan sosial, khususnya dalam hal kolaborasi dan interaksi.

Untuk mencocokkan pasangan kartu dalam waktu yang diberikan pada pendekatan pembelajaran kooperatif *make a match*, diperlukan kerjasama antar kelompok yang membawa kartu soal dan kartu jawaban. Setiap pasangan yang cocok akan mendapat poin (Istarani, 2012). Dengan menggunakan kartu mitra dalam permainan, siswa harus menghubungkan ide atau menemukan solusi dalam pembelajaran *make-a-match* semacam ini (Aris Shoimin, 2014).

Karena komponen permainannya yang menarik, permainan semacam ini mempunyai manfaat dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa baik dari sudut pandang kognitif maupun fisik. Selain itu, jenis ini membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu, mempelajari lebih lanjut materi pelajaran, dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Dengan memupuk kerjasama teman sebaya, menerima bimbingan dari orang lain, mengembangkan keterampilan, dan mengakui prestasi, pendekatan *make-a-match* dapat meningkatkan minat dan dorongan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu konsep yang sangat krusial dalam proses belajar mengajar adalah aktivitas. Tujuan kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi yang tercakup dalam pelajaran. Aktivitas diperlukan agar pembelajaran dapat berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan transformasi ruang kelas menjadi laboratorium pendidikan yang mendorong siswa terlibat dalam berbagai aktivitas otonom yang melibatkan tubuh, pikiran, dan jiwa. Pembelajaran akan berlangsung sebaik mungkin dengan menyelesaikan tugas ini.

Jika tersedia berbagai macam kegiatan, maka kegiatan sekolah menjadi lebih menarik dan semarak. Dengan melakukan hal ini, sekolah akan menjadi lebih menarik, menghilangkan monoton, dan berperan lebih besar dalam membentuk budaya sebagai pusat pendidikan. Di sisi lain, kesulitan ini juga dihadapi oleh para pengajar yang harus mereka hadapi secara kreatif agar dapat memberikan beragam aktivitas kepada anak. Dengan menggunakan berbagai model pembelajaran, pendidik harus menerapkan strategi kreatif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan pada bulan September 2023, tampaknya para pengajar PAI terus mendidik siswanya melalui ceramah dan sesi tanya jawab; siswa yang memperhatikan penjelasan guru sering kali tidak berkata apa-apa; dan tidak semua siswa memahami isi ketika ditanya. Beberapa siswa bahkan mempunyai izin untuk meninggalkan kelas kapan saja karena berbagai alasan. Anak-anak ini cenderung lebih banyak berbicara dengan teman-temannya dibandingkan teman-temannya, terutama dengan mereka yang duduk di pojok belakang.

Temuan wawancara tanggal 9 September 2023 menunjukkan dari pengakuan guru PAI bahwa aktivitas belajar peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu ceramah dan tanya jawab, dan berdampak pada rendahnya pemahaman materi peserta didik. Guru berupaya mengatasi rendahnya aktivitas peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran yang lain seperti diskusi kelompok untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, namun hasilnya belum memuaskan.

Karena lebih fokus pada materi dan membuat siswa kurang terlibat, maka cara mengajar guru di sekolah tidak menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk mengatasi keadaan tersebut dan menggugah anak agar lebih bersemangat menguasai materi pelajaran, maka penting untuk mengadopsi model pembelajaran yang relevan, bervariasi, inovatif, dan memperhatikan kebutuhannya. Temuan dari observasi dan wawancara ini menunjukkan perlunya melakukan penelitian tindakan kelas di kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Di SDN 04 Kubang Putih, penggunaan metode pembelajaran *make-a-match* sangat berpotensi untuk mendongkrak aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui gaya pengajaran interaktif ini.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Leon A, 2021). Metode penelitian partisipatif dan kolaboratif, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Guru berperan sebagai pelaksana, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Alur penelitian tindakan kelas adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD NEGERI 04 Kubang Putih pada tahun pelajaran 2023/2024. Selama 4 kali pertemuan pada tanggal 17 Januari 2024 sampai dengan tanggal 20 Januari 2024. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan persentase.

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor aktivitas belajar}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tumbuhnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI akibat penggunaan model pembelajaran kooperatif *make-a-match* merupakan tanda keberhasilan pembelajaran tindakan ini. Proporsi aktivitas pada siklus I dan II menjadi proksi peningkatan tersebut. Keberhasilan tindakan didefinisikan bila proporsi skor aktivitas belajar siswa mencapai 70% atau lebih.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pra siklus

Pada tahap pra siklus dimana belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pelaksanaan pembelajaran PAI pada pra siklus di kelas IV SDN 04 Kubang Putih yang diampu oleh Ibu Asni Maryanti S.Pd. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh aktivitas belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Tahap pra siklus ini, informasi yang didapatkan mengenai aktivitas belajar peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru PAI Ibu Asni Maryanti S.Pd pada bulan September 2023 di SDN 04 Kubang Putih. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan tersebut, diperoleh bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas IV SDN 04 Kubang Putih masih tergolong rendah

sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pra siklus**

No	Indikator Aktivitas Belajar	Hasil Observasi
1.	Mendengar	54,80%
2.	Memandang	54,80%
3.	Meraba	0%
4.	Menulis atau mencatat	25%
5.	Membaca	55,76%
6.	Menyusun kertas kerja	0%
7.	Mengingat	53,84%
8.	Berpikir	0%
Jumlah		244,2%
Rata-rata skor aktivitas belajar		30,52%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan data dari lembar observasi yang ditunjukkan pada tabel 1, rata-rata skor aktivitas belajar pada pra siklus ini masih rendah yaitu, sebesar 30,52%. Sehingga rata-rata skor aktivitas belajar tersebut dikualifikasikan kedalam tingkat aktivitas rendah. Setelah dilakukan diskusi dengan guru PAI, maka diperoleh kesepakatan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian ini berlangsung di SDN 04 Kubang Putih, fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup dua pertemuan.

### Siklus I

Siklus I berlangsung selama dua sesi pada 17 dan 18 Januari 2024. Kegiatan yang terlibat dalam siklus ini mencakup beberapa hal berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

Menetapkan model pembelajaran, model pembelajaran yang dipilih adalah model kooperatif tipe *make a match*. Kemudian, sebuah modul pembelajaran dibuat berdasarkan tipe tersebut, diikuti dengan penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Selanjutnya, media pembelajaran disiapkan dalam bentuk kartu-kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban.

#### 2. Tahap Tindakan

Ada tiga fase dalam tahap ini: pembukaan, tengah, dan akhir. Membaca Q.S. at-tin, mengartikan istilah-istilahnya, dan mencari tahu aturan membaca nun sukun atau tanwin dalam Q.S. at-tin merupakan tujuan pembelajaran utama pada Pertemuan 1. Penekanan pembelajaran pada Pertemuan 2 antara lain Q.S. Kesimpulan utama Attin. Jumlah siswa yang hadir tidak sama dengan pertemuan 1 dan 2, seluruh siswa hadir pada pertemuan 1 dan dua siswa tidak hadir pada pertemuan 2. Pembagian kartu permainan didasarkan pada jumlah siswa yang hadir pada hari tersebut.

Instruktur menyambut kelas dan memverifikasi bahwa setiap siswa hadir dan bersiap sebelum memulai kegiatan. Instruktur menekankan betapa pentingnya berdoa sebelum memulai kursus apa pun. Baik subjek pembelajaran maupun tujuan kegiatan pembelajaran dikomunikasikan oleh instruktur. Instruktur kemudian membahas isi kursus. Pada fase selanjutnya, yang melibatkan pencocokan kartu dengan pertanyaan dan jawaban, pendidik dan peneliti telah membuat kartu khusus untuk tujuan ini. Untuk mempraktekkan permainan

tersebut, peneliti membantu membagikan kartu, menjelaskan peraturan, dan membantu instruktur dalam mengambil peran sebagai pemandu. Penjelasan singkat tentang peraturan dan pengumuman batasan waktu dua menit untuk menemukan pasangan kartu mendahului dimulainya permainan. Aturannya adalah siswa tidak boleh memeriksa kartu sebelum permainan dimulai, dan pemain pertama yang menemukan pasangannya memenangkan satu poin. Langkah terakhir adalah latihan penutup, dimana instruktur meminta kelas untuk menyelesaikan pokok bahasan. Setelah itu, instruktur dan siswa mengucapkan “hai” untuk mengakhiri kelas.

### 3. Tahap Pengamatan

Pembuatan Model Pembelajaran Kooperatif Gaya Cocok observasi dilakukan pada saat penerapan Pendidikan Agama Islam (PAI). Lembar observasi berfungsi sebagai alat untuk mencatat hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa. Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi menghasilkan temuan sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Siklus I**

No	Indikator Aktivitas Belajar	Hasil Observasi
1	Mendengar	66,34%
2	Memandang	66,34%
3	Meraba	75%
4	Menulis atau mencatat	65,38%
5	Membaca	58,65%
6	Menyusun kertas kerja	75%
7	Mengingat	60,57%
8	Berpikir	71,15%
Jumlah		538,43%
Rata-rata skor aktivitas belajar		67,30%

Sumber: Data primer yang diolah

Data Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor keaktifan belajar siklus I masih di bawah tingkat keberhasilan minimal 67,30%. Dengan demikian kegiatan pembelajaran ini dianggap berada pada tingkat sedang. Untuk skor kegiatan pembelajaran diperlukan kriteria keberhasilan minimal 70%. Akibatnya kegiatan siklus I belum dapat dianggap efektif dan akan berlanjut ke siklus II.

### 4. Tahap Refleksi

Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum memenuhi syarat minimal tindakan efektif setelah siklus I. Berdasarkan observasi, rata-rata skor aktivitas belajar sebesar 67,30%. Tidak mungkin memenuhi persyaratan minimal keberhasilan dalam indikator seperti mendengar, melihat, menulis, membaca, dan mengingat. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pada siklus II agar kegiatan pembelajaran memenuhi kriteria keberhasilan minimal 70%.

Akibat masih belum terbiasanya siswa terhadap paradigma pembelajaran baru, maka belum terjadi peningkatan partisipasi belajar pada siklus awal ini. Karena beberapa siswa meninggalkan kelas selama presentasi peraturan, mungkin ada beberapa yang tidak sepenuhnya memahami peraturan permainan, dan mereka yang tetap tinggal mungkin masih menjawab pertanyaan dengan buruk karena kurangnya pemahaman tentang kompleksitas kartu pertanyaan. Selain itu, beberapa orang tidak memperhatikan dan menyatakan hal

berbeda ketika pasangan lain menawarkan kartu pertanyaan.

Guru dan peneliti melakukan penilaian setelah akhir siklus I. Mereka merancang perubahan dan menemukan kekurangannya. Hal ini memerlukan penulisan ulang teks agar lebih mudah dibaca dan menyederhanakan pertanyaan bagi siswa. Mengikuti penjelasan peneliti, instruktur memutuskan untuk berkeliling kelas untuk menilai pemahaman setiap siswa dan memberikan bantuan jika diperlukan. Selain itu, mereka memastikan bahwa siswa tetap terlibat sepanjang kelas, dan profesor serta peneliti memastikan bahwa siswa mempertahankan perhatian mereka ke depan saat pasangan lain sedang melakukan presentasi.

## Siklus II

Siklus II berlangsung selama dua sesi pada tanggal 19 dan 20 Januari 2024. Kegiatan yang dilibatkan dalam Siklus II meliputi hal-hal berikut :

### 1. Tahap Perencanaan

Temuan pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan model kooperatif *make-a-match* menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum mencapai tingkat keberhasilan minimal yang dipersyaratkan, yaitu 70%. Siklus II akan berupaya mengatasi hal tersebut dengan menekankan pada pengembangan keterampilan mendengarkan, mengamati, menulis, membaca, dan mengingat. Dengan demikian pada siklus II pendidik dan peneliti kembali melakukan pembelajaran PAI dengan metodologi kooperatif *make-a-match*. Membuat kartu tanya jawab yang menarik dan mudah dipahami, membuat modul pembelajaran yang dipersonalisasi, dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran semuanya membantu tahap ini. Isi siklus kedua akan membahas apa artinya beriman kepada rasul Allah.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Ada tiga fase dalam tahap ini: pembukaan, tengah, dan akhir. Pelajaran pertemuan pertama membahas tentang pengertian amanah kepada Rasulullah. Sifat-sifat Rasul Allah menjadi bahan pelajaran pada pertemuan kedua. Terdapat perbedaan jumlah siswa yang hadir pada pertemuan 1 dan 2. Tiga anak tidak hadir pada pertemuan 1, namun setiap siswa hadir pada pertemuan 2.

Instruktur menyambut kelas dan memverifikasi bahwa setiap siswa hadir dan bersiap sebelum memulai kegiatan. Instruktur menekankan betapa pentingnya berdoa sebelum memulai kursus apa pun. Baik subjek pembelajaran maupun tujuan kegiatan pembelajaran dikomunikasikan oleh instruktur. Instruktur kemudian membahas isi kursus. Pada fase selanjutnya, yang melibatkan pencocokan kartu dengan pertanyaan dan jawaban, pendidik dan peneliti telah membuat kartu khusus untuk tujuan ini. Untuk mempraktekkan permainan tersebut, peneliti membantu membagikan kartu, menjelaskan peraturan, dan membantu instruktur dalam mengambil peran sebagai pemandu. Penjelasan singkat tentang peraturan dan pengumuman batasan waktu dua menit untuk menemukan pasangan kartu mendahului dimulainya permainan. Aturannya adalah siswa tidak boleh memeriksa kartu sebelum permainan dimulai, dan pemain pertama yang menemukan pasangannya memenangkan satu poin. Langkah terakhir adalah latihan penutup, dimana instruktur meminta kelas untuk menyelesaikan pokok bahasan. Setelah itu, instruktur dan siswa mengucapkan “hai” untuk mengakhiri kelas.

### 3. Tahap Pengamatan

Dengan penekanan pada aktivitas belajar siswa, dilakukan observasi pada saat pembelajaran PAI dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif gaya Make a

Match. Dengan menggunakan lembar observasi, guru dapat melihat bagaimana siswa terlibat dalam pembelajarannya. Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi menghasilkan temuan sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Siklus II**

No	Indikator Aktivitas Belajar	Hasil Observasi
1.	Mendengar	79,80%
2.	Memandang	71,15%
3.	Meraba	100%
4.	Menulis atau mencatat	78,84%
5.	Membaca	76,93%
6.	Menyusun kertas kerja	100%
7.	Mengingat	80,76%
8.	Berpikir	80,76%
Jumlah		668,24%
Rata-rata skor aktivitas belajar		83,53%

Sumber: Data primer yang diolah

Nilai rata-rata kegiatan pembelajaran pada siklus II meningkat secara signifikan, sesuai dengan lembar observasi yang terdapat pada tabel 3 Selain itu, setiap indikasi menunjukkan peningkatan persentase yang cukup besar. Rata-rata skor keaktifan belajar jelas mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Kenyataannya, rata-rata skor keaktifan belajar siklus II sebesar 83,53% melampaui ketentuan minimal, menunjukkan tingkat keaktifan belajar tinggi dan mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, maka upaya yang dilakukan pada siklus II dapat dikatakan berhasil.

#### 4. Tahap Refleksi

Terlihat dari data di atas bahwa setelah siklus II terjadi peningkatan baik rata-rata skor maupun skor setiap indikasi kegiatan pembelajaran. Dibandingkan dengan siklus I, terdapat peningkatan yang nyata pada penerapan pembelajaran pada siklus II. Hal ini merupakan hasil dari perubahan yang dilakukan pada siklus kedua untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siklus pertama. Para peneliti dan pendidik secara efektif mengadopsi perubahan-perubahan ini, sehingga memungkinkan proses pembelajaran mencapai tingkat idealnya.

Siswa pada siklus ini lebih mampu memahami isi, permainan, dan soal-soal yang ada pada kartu. Mereka juga mulai berkonsentrasi untuk melihat ke depan dan cenderung tidak berbicara atau meninggalkan kelas. Oleh karena itu, peneliti dan instruktur memutuskan untuk menghentikan kegiatan sampai siklus II selesai.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti *make-a-match* dapat meningkatkan minat siswa terhadap apa yang dipelajari. Dapat pula dilihat peningkatan proporsi penilaian kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4. Perbandingan Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik berdasarkan observasi pada Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Presentase skor aktivitas	Presentase peningkatan
----	-----------	---------------------------	------------------------

		Siklus I	Siklus II	
1	Mendengar	67,30%	79,80%	12,5 %
2	Memandang	66,34%	71,15%	4,81 %
3	Meraba	75%	100%	25%
4	Menulis atau mencatat	65,38%	78,84%	13,46%
5	Membaca	58,65%	76,93%	18,28%
6	Menyusun kertas kerja	75%	100%	25%
7	Mengingat	60,57%	80,76%	20,19%
8	Berpikir	70,19%	80,76%	10,57
Skor rata-rata		67,30%	83,53%	16,23%

Sumber: Data Primer yang diolah

Peningkatan skor aktivitas belajar dapat dilihat dari peningkatan setiap indikator aktivitas dan skor rata-rata aktivitas. Berdasarkan tabel 4, presentase peningkatan tertinggi pada indikator meraba dan menyusun kertas kerja yaitu terjadi peningkatan mencapai 25% dan peningkatan terendah pada indikator memandang yaitu sebesar 4,81%. Dilihat dari rata-rata peningkatan skor aktivitas belajar yaitu sebesar 16,23 %.

**Tabel 5. Hasil Skor Aktivitas Belajar Pra Siklus, Siklus I & Siklus II**

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata skor aktivitas belajar	30,52 %	67,30%	83,53%

Peningkatan skor aktivitas belajar berdasarkan rata-rata skor aktivitas belajar pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Rata-Rata Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

### Pembahasan

Bukti-bukti di atas menunjukkan bahwa di SDN 04 Kubang Putih, penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif *make-a-match* dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI. Lorna Curran menciptakan paradigma pembelajaran ini, yang manfaatnya memungkinkan siswa menemukan teman saat mempelajari ide atau mata pelajaran tertentu dalam lingkungan yang menyenangkan. Menurut Rusma (2014), siswa mengalami pengembangan berpikir aktif yang lebih besar ketika mereka menggunakan strategi pembelajaran kooperatif seperti *make-a-match*.

Dalam kegiatan pembelajaran *make-a-match*, siswa mencari pasangan kartu yang telah disiapkan instruktur yang berisi pertanyaan dan jawaban. Tujuan dari latihan *make-a-match* ini adalah untuk meningkatkan sikap sosial siswa dan mempercepat proses berpikirnya (Mariani,

2017). Pemasangan kartu identitas meningkatkan partisipasi siswa, menambah keseruan proses pembelajaran, dan menumbuhkan kerja sama tim ketika menjawab pertanyaan melalui tipe *make-a-match* (Homroul Fauhah, 2021).

Metode *make-a-match* mempunyai manfaat sebagai berikut: meningkatkan pemahaman siswa, ketepatan, pengendalian diri dalam mengatur waktu belajar, keberanian berbicara di depan teman, dan terciptanya lingkungan belajar menarik yang berbeda dari biasanya. metode (Rina Suryati Nurhidayah, dkk., 2017). Manfaat tambahan dari hal ini adalah dengan memasukkan unsur permainan, dapat meningkatkan keterlibatan mental dan fisik siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat tipe tersebut menyenangkan, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, menyulut keinginan untuk belajar, dan berhasil menanamkan dalam diri mereka disiplin menghargai waktu (Suprianti, 2017).

Kajian “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Prestasi Pendidikan Agama Islam dan Karakter Melalui Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match” oleh Syochibul Ashar (2023) memberikan dukungan terhadap penelitian tersebut. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar yang cukup signifikan yaitu meningkat dari 60,42% pada siklus I menjadi 91,67% pada siklus II.

Hj. Penelitian Norainah (2018), “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar PAI pada Materi Cerita Nabi dengan Pendekatan Kolaboratif Model Make a Match di Kelas V SDN Dukuh Kabupaten Tabalog” juga menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam analisis data. Siklus I mengalami peningkatan sebesar 661,53%, namun Siklus II mengalami peningkatan sebesar 84,62%.

Selain itu, Nur Siang (2021) melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. Berdasarkan analisis data, aktivitas belajar mengalami peningkatan yang signifikan yaitu meningkat menjadi 87,5% pada siklus II dan 62,5% pada siklus I.

## KESIMPULAN

Diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a-match* dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, berdasarkan temuan penelitian dan diskusi. Dengan peningkatan proporsi aktivitas pembelajaran dari siklus I ke siklus II mencapai 16,23%, maka data yang dituangkan dalam analisis penelitian menunjukkan adanya peningkatan penilaian aktivitas pembelajaran yang cukup besar. Setelah penerapan metodologi pembelajaran kooperatif *make a match* pada pembelajaran PAI di SDN 04 Kubang Putih yang berlangsung selama dua siklus dan empat pertemuan secara keseluruhan, terlihat adanya peningkatan. Nilai rata-rata aktivitas pembelajaran pada siklus I sebesar 67,30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,53%.

## DAFTAR REFERENSI

- Abdul Majid. (2014) *Belajar dan pembelajaran pendidikan agama Islam* (Cet. ke-1). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abuddin Nata. (2010). *Ilmu pendidikan Islam* (Cet. ke-1). Jakarta: Kencana.
- Afifudin. (2012). *Kapita selekta pendidikan* (Cet. ke-1). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Agung. (2019). Pendidikan agama Islam dalam UU Sisdiknas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2).
- Aris Shoimin. (2018). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hj. Norainah. (2018). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PAI materi menceritakan kisah

- Nabi melalui pendekatan kooperatif model Make a Match di kelas V SDN Dukuh Kabupaten Tabalog. *Jurnal Langsung*, 5(2).
- Homroul Fauhah. (2021). Analisis model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2). <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Mariani. (2017). Penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang pembagian pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 4 Baru. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.5306>
- Nur Siang. (2021). Peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. *Khidmah*, 1(1). <https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23623>
- Pratama, A. R. (2023). Implementasi metode brainstorming dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(1), 120-130. <https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496>
- Pratama, A. R., Aprison, W., Wati, S., Iswantir, M., & Irsyad, W. (2024). Pengaruh mind mapping terhadap berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 158-170. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14287>
- Pratama, A. R., Iswandi, I., Saputra, A., Hasan, R. H., & Arifmiboy, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap aktivitas belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 16-28. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v3i1.642>
- Rina Suryati Nurhidayah, et al. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
- Rusma. (2014). *Mengembangkan profesionalisme guru* (Cet. ke-5). Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2016). *Pembelajaran tematik terpadu teori, praktik dan pengajaran* (Cet. ke-2). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi, et al. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprianti, A. I. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i2.5082>
- Syochibul Ashar. (2023). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. *PAEDAGOGIE*, 18(1). <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8641>