Volume 5. No 2. 77 - 86 **Juli 2025**

Gurutta
Journal of Learning, Teaching, and Instruction
https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/gurutta/index
DOI: https://doi.org/10.24252/gurutta.v5i2.69840

P-ISSN: XXXX-XXXX
e-ISSN:XXXX-XXXX

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Asmaul Husna Kelas IV B di UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar Tahun 2021-2022

Andi Arni Makmur[1]

[1]Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

**Corresponding Address: andiarnimakmur@gmail.com*

Info Artikel

Riwayat artikel

Dikirim: 30 Juni 2026
Direvisi : 3 Juli 2026
Diterima: 7 Juli 2026
Diterbitkan: 8 Juli 2026

Kata Kunci:

Make a Match
Hasil Belajar
Asmaul Husna
Pendidikan Agama Islam

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Asmaul Husna melalui penerapan model pembelajaran Make a Match. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar yang diakibatkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 22 peserta didik. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar (LKPD) pada akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari 76% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II. Ketuntasan hasil belajar individu meningkat dari 72,7% (16 dari 22 peserta didik tuntas) pada Siklus I menjadi 86,3% (19 dari 22 peserta didik tuntas) pada Siklus II. Hasil belajar tugas kelompok juga meningkat dari 86,2% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna.

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education on the topic of Asmaul Husna through the implementation of the Make a Match learning model. The background of this research is the low learning outcomes of fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga, Makassar City, caused by the use of less varied conventional teaching methods. This study is a Classroom Action Research conducted in two cycles, with 22 students as research subjects. Each cycle includes planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through student activity observation sheets and learning outcome tests (worksheets) at the end of each cycle. The results showed an increase in student learning activity from 76% in Cycle I to 91% in Cycle II. Individual learning completeness improved from 72.7% (16 out of 22 students passed) in Cycle I to 86.3% (19 out of 22 students passed) in Cycle II. Group task scores also increased from 86.2% in Cycle I to 100% in Cycle II. Therefore, the Make a Match learning model is proven effective in improving student activity and learning outcomes on the Asmaul Husna topic.

© 2025 The Author(s). Published by Pendidikan Profesi Guru, UIN Alauddin Makassar, Indonesia.

How to cite: Arni Makmur, A. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Asmaul Husna Kelas IV B di UPT SPF SD Inpres

(cc) BY-NC

Mangga Tiga Kota Makassar Tahun 2021-2022. *Gurutta: Journal of Learning, Teaching, and Instruction*, *5*(2). https://doi.org/10.24252/gurutta.v5i2.69840

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia karena berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan manusia yang memiliki nilai moral, spiritual, sosial, dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan zaman. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Keberhasilan tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang efektif menuntut guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting karena dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, interaksi sosial, dan hasil belajar peserta didik. Guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan (Djamarah, 2011).

Dalam perspektif pembelajaran modern, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif yang harus dilibatkan secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) cenderung membatasi kesempatan peserta didik untuk berpikir, bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Menurut Slavin (2015), pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kerja sama kelompok sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan sosial. Sejalan dengan itu, Johnson dan Johnson (2017) menjelaskan bahwa interaksi positif antar peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik, hubungan sosial, dan motivasi belajar.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki kedudukan penting dalam sistem pendidikan karena tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap spiritual dan perilaku peserta didik. Pendidikan Agama Islam bertujuan membimbing peserta didik agar memahami ajaran Islam serta mampu menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI tingkat Sekolah Dasar adalah Asmaul Husna, yaitu nama-nama Allah Swt. yang indah dan mengandung nilai keteladanan bagi pembentukan karakter peserta didik.

Pembelajaran Asmaul Husna tidak cukup dilakukan melalui hafalan semata, tetapi perlu diarahkan agar peserta didik mampu memahami makna serta menghubungkannya dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran agama yang bermakna membutuhkan aktivitas yang melibatkan pengalaman, interaksi, dan refleksi peserta didik agar nilai-nilai keagamaan dapat terinternalisasi dengan baik (Muhaimin, 2012). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif, antusias, serta memiliki kesempatan untuk menemukan konsep secara mandiri.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna masih belum optimal. Sebanyak 60% peserta didik belum mencapai Kriteria

(cc) BY-NC

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai rata-rata kelas pada tes awal hanya mencapai 72, sedangkan standar minimal yang ditetapkan adalah 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran satu arah menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Slameto (2015) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan aktivitas peserta didik.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Make a Match. Model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model Make a Match dilakukan melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep yang saling berhubungan. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk belajar melalui permainan edukatif, bekerja sama, berdiskusi, serta berpikir cepat dalam menemukan pasangan kartu yang tepat.

Menurut Huda (2014), Make a Match merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas peserta didik karena menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi positif, dan suasana belajar yang menyenangkan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Shoimin (2017) juga menyatakan bahwa Make a Match dapat meningkatkan keberanian, kedisiplinan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi melalui kegiatan pencocokan konsep.

Model Make a Match sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif karena peserta didik dapat membangun pemahaman melalui komunikasi dan kerja sama dengan orang lain. Hal ini diperkuat oleh Trianto (2014) bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik saling membantu dalam memahami konsep pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penerapan model Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maulidiyah (2014) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Make a Match memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik di MI Raudlatul Jannah Jakarta. Afriani (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model Make a Match lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 9 Lubuk Linggau. Sirait dan Noer (2013) juga membuktikan bahwa penerapan Make a Match mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 72,84% menjadi 82,98% serta memberikan peningkatan terhadap hasil belajar IPA.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Misnawati (2018) menunjukkan bahwa strategi Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Suryadi (2019) menjelaskan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan kerja sama memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

(cc) BY-NC

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Make a Match, penerapan model ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Asmaul Husna di tingkat Sekolah Dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti IPA dan Matematika, sehingga penelitian pada konteks PAI menjadi penting untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran agama yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Make a Match pada materi Asmaul Husna kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar. Melalui penerapan model ini, diharapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berlangsung lebih aktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Asmaul Husna.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga, yang berlokasi di BTN Mangga Tiga Permai Blok C18, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar. Penelitian berlangsung selama satu bulan, yaitu dari tanggal 21 Juli 2022 hingga 21 Agustus 2022, dengan materi pokok Teladan Mulia Asmaul Husna pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IVB yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan.

Desain penelitian mengacu pada model siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat komponen dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 × 35 menit (Arikunto, 2006).

Pada Siklus I yang dilaksanakan tanggal 24 Juli 2022, tahap perencanaan meliputi penyusunan Modul Ajar (RPP berbasis Kurikulum Merdeka), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kartu Asmaul Husna beserta kartu artinya, lembar observasi, dan alat evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok heterogen. Setiap kelompok mendapat kartu Asmaul Husna (Al-Malik, Al-Quddus, Al-Aziz, As-Salam, dan Al-Mu'min) dan kartu artinya, kemudian saling berdiskusi untuk mencocokkan dan menempelkan pasangan kartu pada karton manila. Siklus I menggunakan fokus pencocokan Asmaul Husna dengan artinya. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, beberapa perbaikan diterapkan pada Siklus II, meliputi: pengenalan lebih mendalam terhadap karakteristik peserta didik yang kurang aktif, peningkatan kualitas video dan bahan ajar, serta penambahan jumlah kelompok menjadi empat kelompok. Siklus II berfokus pada pencocokan Asmaul Husna dengan contoh sikap teladan mulia yang mencerminkan masing-masing nama Allah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup: (1) observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar peserta didik menggunakan lembar observasi yang memuat sembilan indikator dengan skala skor 1 sampai 5; (2) tes hasil belajar, berupa soal tertulis dalam LKPD yang diberikan secara individual di akhir setiap siklus; (3) penilaian tugas kelompok, berupa penilaian hasil pencocokan kartu oleh masing-masing kelompok; dan (4) dokumentasi, berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase $P\% = (n/N) \times 100\%$, di mana n adalah jumlah jawaban benar dan N adalah jumlah keseluruhan. Kriteria keberhasilan belajar dikategorikan sebagai berikut: 80–100% (sangat baik), 60–79% (baik), 41–

(cc) BY-NC

59% (cukup), dan 0–40% (kurang). Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik mencapai minimal 80% dengan nilai individual ≥75 (sesuai KKTP yang ditetapkan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar pada materi Asmaul Husna melalui penerapan model pembelajaran Make a Match. Setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas peserta didik, penilaian tugas kelompok, dan tes hasil belajar individu melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Kondisi Awal Peserta Didik

Sebelum penerapan model pembelajaran Make a Match, dilakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kemampuan peserta didik pada materi Asmaul Husna. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Peserta didik cenderung menerima informasi dari guru tanpa banyak melakukan aktivitas diskusi, bertanya, ataupun mengemukakan pendapat.

Hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih berada di bawah target pembelajaran. Dari 22 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 14 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal sebesar 72 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 36%. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif.

Menurut Slameto (2015), keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan aktivitas peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan agar peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep melalui pengalaman belajar langsung.

Pelaksanaan Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model Make a Match melalui aktivitas mencocokkan kartu Asmaul Husna dengan maknanya. Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok heterogen. Setiap kelompok diberikan kartu berisi nama Asmaul Husna dan kartu arti yang harus dicocokkan melalui diskusi kelompok.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi dan penayangan video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas mencari pasangan kartu. Melalui kegiatan ini, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kerja sama kelompok.

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah indikator observasi	9 indikator
Skor diperoleh	34

(cc) BY-NC

Aspek Penilaian	Hasil
Skor maksimal	45
Persentase aktivitas	76%
Kategori	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 76% dengan kategori baik. Peserta didik mulai aktif dalam kegiatan mencocokkan kartu, bekerja sama dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi. Namun, beberapa aspek masih perlu diperbaiki, terutama keberanian peserta didik dalam memberikan pendapat dan menanggapi materi pembelajaran.

Hasil tugas kelompok pada kegiatan Make a Match Siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

Tabel 2. Hasil Tugas Kelompok Siklus I

Kelompok	Hasil Pencocokan Kartu	Nilai
Kelompok 1	Semua kartu cocok	100
Kelompok 2	Semua kartu cocok	100
Kelompok 3	Dua pasangan belum tepat	60
Rata-rata		86,2%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik. Namun, masih terdapat kelompok yang belum mampu mencocokkan seluruh kartu dengan benar sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil belajar individu pada Siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 16 dari 22 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar atau sebesar 72,73%, sedangkan 6 peserta didik atau 27,27% belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥75.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I ditemukan beberapa kendala, yaitu sebagian peserta didik belum berani menyampaikan pendapat, pembagian kelompok masih terlalu besar sehingga beberapa anggota kurang aktif, serta guru perlu memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan antara lain menambah jumlah kelompok dari tiga menjadi empat kelompok agar setiap peserta didik memiliki peran yang lebih besar, memperbaiki media pembelajaran, serta memberikan arahan yang lebih jelas mengenai langkah kegiatan Make a Match.

Pada Siklus II, aktivitas pencocokan kartu dikembangkan tidak hanya mencocokkan Asmaul Husna dengan artinya, tetapi juga dengan contoh perilaku teladan yang sesuai dengan makna Asmaul Husna. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi mampu memahami penerapan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sebagaimana tabel berikut.

(cc) BY-NC

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Siklus	Skor	Persentase	Kategori
Siklus I	34/45	76%	Baik
Siklus II	41/45	91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas peserta didik meningkat dari 76% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 15% menunjukkan bahwa penerapan Make a Match mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini sesuai dengan pendapat Huda (2014) yang menyatakan bahwa Make a Match dapat meningkatkan aktivitas peserta didik karena menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam menemukan pasangan konsep melalui interaksi bersama teman.

Hasil tugas kelompok pada Siklus II juga mengalami peningkatan.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas peserta didik	76%	91%	+15%
Ketuntasan individu	72,73%	86,36%	+13,63%
Nilai tugas kelompok	86,2%	100%	+13,8%

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II. Ketuntasan hasil belajar individu meningkat menjadi 86,36%, yaitu sebanyak 19 dari 22 peserta didik telah mencapai KKTP. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi terlibat secara langsung dalam menemukan hubungan antara konsep Asmaul Husna, arti, dan contoh penerapannya.

Keberhasilan model ini dipengaruhi oleh karakteristik Make a Match yang memadukan unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi positif. Khanifatul (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, kegiatan kelompok dalam Make a Match juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan pasangan kartu yang benar sehingga terjadi proses pertukaran informasi dan pembentukan pemahaman bersama. Hal ini sesuai dengan pandangan Aqib (2013) bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi.

Peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat hafalan seperti Asmaul Husna. Melalui kombinasi visual, aktivitas fisik, dan diskusi, peserta didik lebih mudah mengingat konsep dibandingkan hanya melalui metode ceramah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sirait dan Noer (2013) yang menemukan bahwa model Make a Match mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian

(cc) BY-NC

Maulidiyah (2014) juga menunjukkan bahwa penerapan Make a Match memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar melalui aktivitas pencarian pasangan konsep. Temuan serupa diperoleh Afriani (2015) yang membuktikan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan Make a Match memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, Misnawati (2018) menemukan bahwa penerapan Make a Match pada pembelajaran Fiqih dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi agama. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Make a Match tidak hanya efektif pada mata pelajaran umum, tetapi juga relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Make a Match terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar pada materi Asmaul Husna. Model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami nilai-nilai Asmaul Husna secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IVB UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Make a Match secara efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Asmaul Husna. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik tercatat dari 76% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II. Ketuntasan hasil belajar individu meningkat dari 72,73% (16 dari 22 peserta didik tuntas) pada Siklus I menjadi 86,36% (19 dari 22 peserta didik tuntas) pada Siklus II, melampaui target ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil tugas kelompok juga mencapai peningkatan optimal dari rata-rata 86,2% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Keberhasilan ini dicapai melalui optimalisasi penerapan model, yang mencakup penambahan jumlah kelompok, pendekatan yang lebih personal terhadap peserta didik, serta peningkatan kualitas bahan ajar dan media pembelajaran. Dengan demikian, model Make a Match terbukti layak diterapkan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran aktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, beberapa saran dapat dikemukakan. Bagi guru Pendidikan Agama Islam, model pembelajaran Make a Match disarankan untuk diterapkan secara reguler, terutama pada materi-materi yang memerlukan hafalan dan pencocokan konsep, seperti Asmaul Husna, nama-nama nabi, dan hukum bacaan tajwid. Guru disarankan memperhatikan karakteristik setiap peserta didik agar dapat memberikan pendampingan yang tepat bagi yang membutuhkan. Perlu juga diperhatikan bahwa model Make a Match membutuhkan persiapan kartu yang matang dan alokasi waktu yang cukup agar tidak mengganggu kelancaran pembelajaran. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan program pelatihan guru terkait penerapan model pembelajaran aktif dan inovatif yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengujicobakan model Make a Match pada materi PAI yang berbeda, seperti hadits, rukun Islam, atau nama-nama malaikat, dengan jumlah siklus yang lebih banyak dan subjek penelitian yang lebih luas guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas model ini dalam konteks pendidikan Islam.

(cc) BY-NC

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, Y. (2015). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 9 Lubuk Linggau*. STKIP-PGRI Lubuk Linggau.

Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Huda, M. (2014). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). Cooperative learning. In *Innovative assessment of collaboration* (pp. 37–51). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-33261-1_3

Khanifatul. (2013). *Pembelajaran inovatif: Strategi mengelola kelas secara efektif dan menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Maulidiyah. (2014). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup di MI Raudlatul Jannah Jakarta*. Jakarta.

Misnawati. (2018). *Penerapan strategi Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII F pada mata pelajaran Fiqih*. Lampung.

Muhaimin. (2012). *Paradigma pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan pendidikan agama Islam di sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nidawati. (2013). Belajar dalam perspektif psikologi dan agama. *Pionir: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 13–28.

Norma Nur Komala. (2016). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII materi luas dan keliling lingkaran MTs Assyafi'iyyah Gondang Tulungagung tahun ajaran 2015/2016* (Skripsi, IAIN Tulungagung).

Rahmawati, F., & Suryadi, D. (2019). Improving students' learning activity through cooperative learning approach. *Journal of Physics: Conference Series, 1157*, 032099. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032099

Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sirait, M., & Noer, P. A. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika), 1*(3), 252–259.

(cc) BY-NC

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

(cc) BY-NC