

**STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF MAKE A MATCH
PADA MATERI BUKTI BERIMAN: MEMENUHI JANJI, MENSYUKURI
NIKMAT, MEMELIHARA LISAN, DAN MENUTUP AIB ORANG LAIN**

Nurul Magfiroh
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
e-mail: nurulmagfiroh740@gmail.com

Anita Puji Astutik
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
e-mail: anitapujiastutik@umsida.ac.id

Abstract: Amidst the current of globalization and accelerated technological development, Islamic religious education is faced with various challenges that demand strategic and adaptive responses. Therefore, innovation in learning strategies is needed to make the educational process more interactive and relevant. This study aims to evaluate the implementation of an innovative learning approach known as Make a Match and to determine the advantages and challenges of this approach. This study applies a descriptive qualitative method which was carried out at SMK Negeri 3 Buduran with research subjects including PAI teachers, students, and curriculum representatives. The research results prove that the Make a Match learning model can make lessons more interesting. This strategy successfully increases accuracy, speed of thinking, enthusiasm for learning, and positive cooperation and social interaction skills. Studies show that the Make a Match learning model can make Islamic Education learning more active, fun, and meaningful if used with good learning planning and proper classroom management.

Keywords: Make a Match, Innovative learning strategies, Islamic Religious Education, Active Learning.

Abstrak: Di tengah arus globalisasi dan percepatan perkembangan teknologi, pendidikan agama Islam dihadapkan pada beragam tantangan yang menuntut respons strategis dan adaptif. Karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran untuk membuat proses pendidikan lebih interaktif dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan pendekatan pembelajaran inovatif yang dikenal sebagai *Make a Match* dan untuk menentukan kelebihan dan tantangan dari pendekatan ini. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Buduran dengan subjek penelitian yang meliputi guru PAI, peserta didik, dan wakil kurikulum. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat menjadikan pelajaran lebih menarik. Strategi ini berhasil meningkatkan ketelitian, kecepatan berpikir, antusiasme belajar, dan keterampilan kerja sama serta interaksi sosial yang positif. Studi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat membuat pembelajaran PAI lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna jika digunakan dengan perencanaan pembelajaran yang baik dan pengelolaan kelas yang tepat.

Kata kunci: *Make a Match*, Strategi pembelajaran inovatif, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Aktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam sangatlah penting untuk membentuk kepribadian dan etika seseorang, terutama pada zaman globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat berkembang di abad ke-21 ini. Dengan adanya perkembangan zaman ini menuntut adanya perbaikan dalam metode serta pendekatan pembelajaran pendidikan agama islam untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan perkembangan zaman. Oleh sebab itu inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam sangat diperlukan untuk memastikan hubungan dan kualitas pendidikan yang disampaikan. Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada abad ke-21 tidak sekedar berfokus terhadap pemanfaatan teknologi, namun juga mencakup pembaruan strategi serta model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kontribusi siswa, pemahaman, serta menerapkan ilmu tentang ajaran islam di kehidupan sehari-hari¹. Proses pembelajaran umumnya berlangsung melalui interaksi diantara pengajar dengan peserta didik melalui beberapa sumber belajar pada sebuah lingkungan yang kondusif. Pendidik memberikan pembelajaran kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, pembentukan sikap, penguasaan keterampilan untuk menjadi lebih baik².

Kegiatan pembelajaran harus menyusun strategi yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran dengan tepat agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, Strategi pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran meliputi perencanaan tindakan, yang melibatkan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif dan pemanfaatan sumber belajar yang relevan. Strategi pembelajaran lebih berorientasi pada proses perencanaan pembelajaran dari pada implementasi tindakan pembelajaran³. Strategi sangat penting dalam pembelajaran sebab menyampaikan,

¹ Agam Randi Wisno Tumangger, "Transformasi Metode Dan Media Pembelajaran PAI Di Abad 21: Tantangan Dan Peluang Agama," *Jurnal Edukatif* 3, no. 1 (2025), 126–31.

² M.Pd.I Dr. Ahdar Djamaludin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.I, Dr. Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, ed. Awal Syaddad, *Cv Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan*, 1st ed. (Sulawesi Selatan: cv Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, 2019).

³ Siti Nurhasanah, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah, Syafrimen, *Strategi Pembelajaran*, ed. Aisena Rainy Sophe, *Edu Pustaka*, pertama (Edu Pustaka, 2019).

mengajarkan, dan mengembangkannya bisa mengenai tepat pada sasaran⁴. Strategi pembelajaran penting dalam kegiatan pembelajaran sebab tidak semua siswa bisa belajar dengan mudah dan cepat⁵. Selain strategi pembelajaran hal yang dapat menjadikan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai yakni kurangnya semangat belajar siswa sebab strategi pembelajaran yang kurang inovatif⁶.

Salah satu hal yang bisa menjadikan siswa bersemangat untuk belajar yakni menjadikan pembelajaran menjadi menarik dengan cara memanfaatkan sumber daya pembelajaran secara menarik, dan penyajian materi yang inovatif⁷. Guru memiliki tugas utama untuk menciptakan lingkungan belajar secara menarik, menumbuhkan semangat belajar, juga mendorong siswa untuk memaksimalkan potensi siswa⁸. Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam mengelola pembelajaran dari perencanaan sampai pada bagian evaluasi pembelajaran⁹.

Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif yang bisa lebih menjadikan siswa bersemangat untuk belajar dengan cara menggunakan berbagai macam model pembelajaran¹⁰. Model pembelajaran merupakan rancangan yang

⁴ Anita Puji Astutik Radhika Abi Kusuma, "Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Pendekatan Tahsin Dalam Memperbaiki Kualitas Bacaan Al-Qur'an Santri Di Pondok Pesantren," *Hikmah* 24, no. 1 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/hikmah.v21i1.361>.

⁵ Gimmi Yana Agusmawati Uci Purnama Sari, Amanda Fuji Lestari, Devi Apriani, "Strategi Guru Pai Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJIPI)* 2, no. 2 (2024), 359–74, <https://doi.org/https://doi.org/10.61930/pji.v2i2.710>.

⁶ Luh Pt et al., "Analisis Pembelajaran Teori Behavioristik Siswa Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 25, no. 1 (2025), 671–77, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jjub.v25i1.4795>.

⁷ Dewa Ayu Yasrini, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa, "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Meningkatkan Semangat Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 25, no. 1 (2025), 652–58, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jjub.v25i1.4788>.

⁸ Sutarto Iwan Saputra, "Menemukan Cahaya : Peran Guru Dalam Membangun Semangat Belajar," *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, no. 1 (2025), 209–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i1.2112>.

⁹ Thaariq Achmad Novandra, Aldo Redho Syam, and Anita Puji Astutik, "Improving Creative Thinking Skills Through Learning Cycle 5E Lessons of Akidah Akhlak at SMP Muhammadiyah 1 Surabaya Thaariq," *Ar-Fabriddin : Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2024), 124–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.7401/hk6bg356>.

¹⁰ Iliya Ulva, Uut Istianah, and Taswirul Afkar, "Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X MA Darul Ulum Ngabar," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 1 (2025), 666–76, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.17526>.

menunjukkan bagaimana pembelajaran dimulai dari awal hingga akhir¹¹. Dalam kegiatan pembelajaran akan dihadapkan dengan cara belajar siswa yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih suka belajar dengan berkolaborasi dengan teman dan berinteraksi dengan orang lain. Dari cara belajar siswa tersebut maka model pembelajaran yang bisa diterapkan supaya menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar yakni melalui cara mengaplikasikan model pembelajaran jenis *Make a Match*¹². Model pembelajaran *Make a Match* menawarkan sejumlah keunggulan, di antaranya menciptakan keadaan belajar secara lebih menarik juga menyenangkan, mampu mendorong peserta didik sehingga lebih aktif juga berkontribusi untuk kegiatan pembelajaran, serta bias meningkatkan kemampuan siswa agar bekerja sama juga memikul tanggung jawab¹³. Model pembelajaran *Make a Match* juga bisa meningkatkan kemampuan berfikir, selain itu juga bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa untuk belajar dengan baik secara berkelompok maupun individu¹⁴. Berbagai tahapan untuk model pembelajaran *Make a Match* yakni seperti berikut: Pertama menyediakan kartu yang berisikan soal dan jawaban, kedua memberikan kartu yang berisi soal pada setiap meja, ketiga siswa mempertimbangkan jawaban yang tertulis dalam kartu yang didapatkan, keempat siswa mencari kartu pasangan dengan memuat jawaban yang sesuai terhadap soal yang ada pada kartu mereka, kelima siswa mencocokkan kembali kartu yang mereka dapat dengan jawabannya sebelum waktu berakhir dan mendapatkan poin, keenam setelah sesi pertama selesai kartu diacak kembali supaya siswa tidak menemukan kartu yang sama dengan sebelumnya, ketujuh guru dan siswa membahas materi yang ada pada kartu yang dianggap sulit¹⁵.

¹¹ Salamun et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, ed. Abdul Karim, pertama (Yayasan Kita Menulis, 2023).

¹² Siti Nur Faize Nining Winarsih, Winda Septiana, Siti Musliha, "Inovasi Pembelajaran : Eksplorasi Keefektifan Metode Kooperatif ' Make A Match ' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS," *Social Studies and Education* 1, no. 2 (2024), 142–50, <https://doi.org/https://doi.org/10.69875/djosse.v1i2.100>.

¹³ Laily Nurmalia Aynina Chandra Lestari, "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Melalui Model Pembelajaran Make A Match Di Kelas 2A MIS Al-Hidayah, " *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 222–28.

¹⁴ R D K Sari and MBUB Arifin, "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6," *MODELING: Jurnal Program* 9, no. 1 (2022), 281–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1206>.

¹⁵ Eko Waluyo Moh Efendi, Wahyu Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Komunikasi Matematis Siswa," *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 13, no. 1 (2025), 135–52, <https://doi.org/10.35706/judika.v13i1.1>.

Pada penulisan artikel ini penulis mencari beberapa informasi dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan. Pertama model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat mewujudkan proses pembelajaran secara interaktif, juga menyenangkan, serta efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari¹⁶. Kedua tingkat motivasi siswa yang relative rendah yang disebabkan dari kurangnya model pembelajaran yang kurang menyenangkan serta belum tepat dengan kepribadian peserta didik¹⁷. Ketiga, menurunnya motivasi belajar serta capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi¹⁸. Keempat, penerapan strategi pembelajaran melalui model kooperatif *Make a Match* yang didukung media pembelajaran berupa power point terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar¹⁹.

Berdasarkan temuan pra-penelitian yang sudah dilaksanakan dari peneliti di SMK Negeri 3 Buduran, peneliti mendapatkan informasi bahwasannya pada saat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut guru hanya menerapkan metode diskusi dan ceramah saja dalam kegiatan pembelajarannya. karena itulah penulis dalam penelitiannya akan meneliti bagaimana penerapan strategi pembelajaran inovatif *Make a Match* pada materi bukti beriman: memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, dan apa saja kelebihan dan tantangan dari strategi pembelajaran inovatif *Make a Match* pada materi bukti beriman: memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain. Tujuan penulisan artikel ini yakni untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi pembelajaran inovatif *Make a Match* pada materi bukti beriman: memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, serta untuk mengetahui apa saja kelebihan dan tantangan dari strategi pembelajaran inovatif *Make a Match* pada materi bukti beriman: memenuhi

¹⁶ Jasiah Mira Anggela, "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe Make A Match," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025), 106–18.

¹⁷ Meilita Kurnia Sandra, Feny Rita Fiantika, and Susi Hermin Rusminati, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 8 (2024), 645–55.

¹⁸ M J Djangi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 16 Makassar," ... *Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 19 (2024), 1609–17.

¹⁹ Zulhaini Fitri Yana, Andrizal, "Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Media Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Kelas XI IPA A Di SMA N 2 Sentajo Raya" 2 (2021), 1–7.

janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain. Penulisan artikel ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam pembelajaran PAI untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih menarik supaya peserta didik tidak mudah jenuh dan selalu bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, metode kualitatif yaitu penelitian dengan berfokus terhadap pemahaman terkait berbagai masalah di kehidupan yang berdasarkan keadaan yang actual, kompleks, dan rinci²⁰. Sedangkan deskriptif yakni penelitian yang mendeskripsikan atau menceritakan secara fakta dan sistematis kejadian yang ada pada tempat penelitian²¹. Ciri dari penelitian kualitatif adalah sebagai berikut: Desain yang fleksibel, yang berarti bahwa pertanyaan penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis dapat berubah seiring berjalannya waktu, pendekatan induktif, yang berarti bahwa penelitian kualitatif ini berfokus pada hasil penelitian dari pada menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, dan data berupa kata-kata dan gambaran, yang berarti bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian dapat berubah seiring berjalannya waktu²². Untuk penelitian ini, subjek maupun informan yang dimanfaatkan mencakup guru PAI, siswa, dan waka kurikulum SMK Negeri 3 Buduran hal tersebut dilakukan dengan triangulasi untuk mendapatkan informasi yang berkualitas²³. Analisis data kualitatif dilakukan peneliti dengan cara peneliti mendatangi tempat penelitian untuk menganalisis, memahami, dan menarik kesimpulan dari informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti²⁴. Wawancara yang meliputi Waka Kurikulum, pendidik, dan peserta didik, observasi dilaksanakan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran, dan juga dokumentasi yang mencakup modul ajar serta foto-foto pada

²⁰ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*, Yogyakarta Press, April 2020 (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020).

²¹ Yudin Citriadin, *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar)*, ed. M.Pd. Layout Dr. Hj. Lubna, November, 1st ed. (Sanabil, Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 mATARAM, 2020), http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIIF.docx.

²² Umamatul Bahiyah and Septi Gumindari, *Metode Penelitian Kualitatif, General and Specific Research*, vol. 4, (2024), <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>.

²³ Salim and Syahrur, "Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan," (2012).

²⁴ Rani Rahim, "Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)," *Cemerlang Indonesia* 1, no. 1 (2021), 1–216, www.rcipress.rcipublisher.org.

proses pembelajaran, yang digunakan peneliti sebagai data pendukung dalam pelaksanaan penelitian²⁵.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif *Make A Match* Pada Materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, dan Menutup Aib Orang Lain

Untuk penelitian ini, data yang dikumpulkan dari peneliti bisa menjawab mampu tidaknya model pembelajaran tipe *Make a Match* menjadi strategi inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bukti beriman: memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, dan menutup aib orang lain di SMK Negeri 3 Buduran. Pelaksanaan penelitian ini peneliti memulai dengan melakukan observasi terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran agar mengetahui secara nyata situasi didalam kelas ketika kegiatan pembelajaran. menurut hasil observasi yang dilaksanakan, diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bukti beriman: meliputi memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, dan menutup aib orang lain masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik lebih cepat merasa jenuh serta menurunkan daya tarik pembelajaran. Tidak hanya itu, komunikasi dan kerja sama diantara peserta didik juga terlihat kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Setelah dilakukan penelitian memanfaatkan model pembelajaran *Make a Match* menjadi strategi pembelajaran inovatif peneliti mendapatkan informasi melalui wawancara yang melibatkan waka kurikulum, pendidik, dan juga peserta didik membutuhkan mengenai implementasi strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* dinilai mampu menjadikan pembelajaran yang inovatif dalam pelajaran PAI. Hal ini sesuai dengan temuan wawancara pada pendidik yang mengungkapkan mengenai model pembelajaran tipe *Make a Match* mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik “sebab pembelajaran *make a match* bisa melibatkan semua peserta didik” dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa model

²⁵ Dodiet Aditya Setyawan, “Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian,” *Metodologi Penelitian*, (2013), 9–17.

pembelajaran *Make a Match* dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Semua peserta didik dilibatkan dengan aktif pada proses pembelajaran, menurut pendidik. Peserta didik yang sudah terbagi dalam kelompok diberi tugas dalam memperoleh pasangan kartu soal serta jawaban yang sesuai, sehingga peserta didik mampu berpartisipasi dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh adanya peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya, proses ini membuat belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna karena peserta didik menjadi lebih antusias dan tetap fokus pada materi yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran.

Model *Make a Match* juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengetahui materi pembelajaran secara lebih cepat. Bagi peserta didik strategi pembelajaran *Make A Match* dinilai lebih menarik, dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari, dan menjadikan peserta didik untuk berfikir kritis. Sesuai dengan hasil wawancara pada peserta didik “pembelajaran yang ada interaksi antara dua arah dan juga adanya pembelajaran inovatif termasuk pembelajaran model *make a match* yang didalam proses pembelajarannya terdapat tantangan atau permainan” menurut hasil wawancara mampu diperoleh kesimpulan mengenai strategi pembelajaran *Make a Match* lebih menarik dan menyenangkan daripada untuk pembelajaran konvensional. Peserta didik mengatakan dengan model ini membuat belajar lebih mudah karena ada interaksi dua arah, diantara pendidik, atau juga diantara peserta didik tersebut. Mereka juga mengatakan dengan adanya permainan atau tantangan, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Melalui tantangan ini, peserta didik didorong untuk menggunakan pemikiran kritis mereka saat mereka memilih pasangan kartu yang sejalan terhadap materi yang diberikan. Oleh sebab itu, peserta didik tidak sekedar memperoleh pengetahuan konseptual, namun juga terfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis juga bekerja sama. Dengan model pembelajaran tipe *Make a Match* juga mampu mengembangkan rasa kerja sama antar peserta didik, serta optimalnya komunikasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* terdapat 2 tahapan yakni perencanaan dan penerapan.

Perencanaan strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* pada materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutup Aib Orang Lain yang meliputi:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini pendidik merumuskan tujuan pembelajaran yang nantinya dicapai ketika proses pembelajaran yakni menjadikan pembelajaran PAI yang inovatif, yang diharapkan para peserta didik mampu bekerja sama, berfikir kritis, dan mudah memahami materi yang dipelajari. Untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut pendidik harus berperan aktif dalam menentukan tujuan yang sesuai, yakni mengetahui capaian yang akan dituju.

2. Menyesuaikan model pembelajaran dengan materi pembelajaran

Penyesuaian model pembelajaran terhadap materi pembelajaran harus dapat diketahui oleh pendidik, agar dalam kegiatan pembelajaran dapat dilalui dengan mudah, apabila model pembelajaran yang dimanfaatkan kurang sejalan terhadap materi yang dipelajari maka dapat menjadi faktor kendala dari tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Untuk tahapan ini pendidik terlebih dahulu menentukan model pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang dipelajari merupakan melalui memanfaatkan model pembelajaran *Make a Match* dengan materi pelajaran Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutup Aib Orang Lain.

3. Menentukan model pembelajaran *Make a Match*

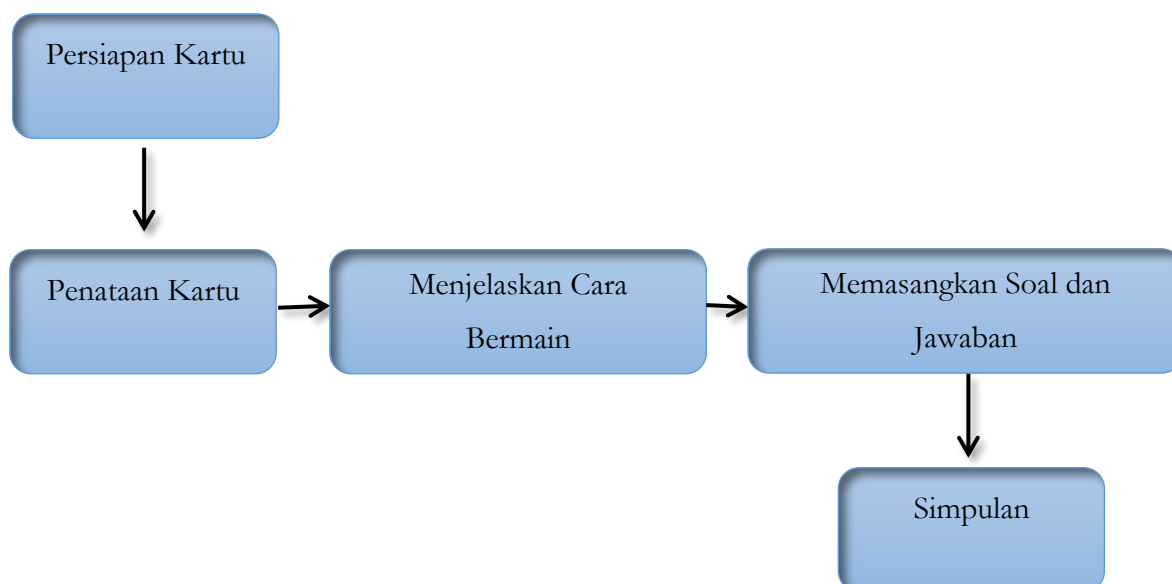
pemilihan model pembelajaran tipe *Make a Match* dengan materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutup Aib Orang Lain dianggap sesuai sebab model pembelajaran ini menekankan pada aktivitas belajar secara interaktif, menyenangkan, juga melibatkan partisipasi aktif peserta didik. melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban, peserta didik dapat lebih mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai yang terdapat pada materi pembelajaran di kehidupan sehari-hari.

4. Mempersiapkan media dan sumber belajar

Pemilihan media serta sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran juga sangat penting agar mampu memudahkan proses kegiatan pembelajaran.

Dalam hal tersebut pendidik telah menyiapkan media pembelajaran berupa flashcard 20 soal dan 20 jawaban secara terpisah yang nantinya akan dicocokkan oleh peserta didik dengan teliti dan cekat saat dimulainya proses penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match* yang sudah disesuaikan terhadap materi pelajaran.

Pada tatanan penerapan strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* pada materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutup Aib Orang Lain terdiri dari lima tahapan atau sintak yang meliputi:



Bagan tahapan pembelajaran make a match

1. Persiapan Kartu

Proses persiapan kartu merupakan langkah awal yang sangat penting untuk penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Dalam tahap awal ini, guru bertindak sebagai perancang serta fasilitator dalam menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan efektif. Sebelum kegiatan dimulai, guru harus menentukan materi pelajaran mana yang nantinya akan digunakan dengan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Dalam model ini, materi yang melibatkan konsep pasangan, seperti istilah dan pengertiannya, sebab dan akibat, dan pertanyaan dan jawaban, sangat cocok digunakan. Setelah itu pendidik membuat kartu

pasangan sebagai media pembelajaran. Kartu-kartu ini terdiri dari dua kategori: kartu soal dan kartu jawaban. Setiap kartu soal berisi pertanyaan, pernyataan, atau potongan informasi yang harus dicari pasangannya, sedangkan kartu jawaban berisi informasi yang merupakan jawaban atau pasangan yang benar dari kartu soal tersebut.

2. Penataan kartu

Pada tahap ini, guru berkonsentrasi pada bagaimana kartu diatur, dibagikan, dan disiapkan sehingga kegiatan pencarian pasangan bisa berjalan dengan lancar, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih cepat memahami alur permainan dan materi yang dipelajari jika ada penataan kartu yang baik. Ini juga akan membuat kelas menjadi lebih aktif dan terarah. Sebelum kegiatan dimulai, guru memastikan semua kartu soal memiliki pasangan kartu jawaban yang sesuai. Setelah itu, kartu-kartu tersebut diacak agar siswa tidak tahu posisi pasangan yang benar. Pengacakan ini penting untuk menantang siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pencarian pasangan. Setelah diacak, pendidik dapat menata kartu di atas meja secara acak. Kartu yang memuat soal serta kartu yang berisi jawaban di tempatkan pada sisi yang berbeda.

3. Menjelaskan cara bermain

Proses menjelaskan cara bermain merupakan bagian penting dari model pembelajaran *Make a Match*. pendidik menjelaskan kepada peserta didik dengan jelas dan rinci tentang proses permainan, aturan main, dan tujuan kegiatan. Tujuan dari penjelasan ini adalah agar semua peserta didik memahami apa yang harus mereka lakukan, bagaimana mencari pasangan kartu yang tepat, dan bagaimana aturan dan ketentuan permainan bekerja. peserta didik diarahkan dalam berkontribusi dengan aktif pada kegiatan pembelajaran dengan mencocokkan kartu soal serta kartu jawaban yang sudah diberikan. Pendidik mengatakan bahwa peserta didik harus memperhatikan isi setiap kartu, kemudian mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang dianggap paling sesuai.

Kegiatan ini dilakukan selama waktu tertentu, yaitu lima menit. Tujuan dari waktu yang terbatas ini adalah untuk melatih peserta didik agar memiliki

ketelitian, kecepatan berpikir, dan rasa bekerja sama satu sama lain. Diharapkan peserta didik dapat berinteraksi dan berbicara dengan satu sama lain secara singkat untuk memastikan bahwa pasangan kartu yang mereka pilih sudah benar. Selama kegiatan, pendidik memantau perkembangan permainan, memberikan bantuan jika diperlukan, dan memastikan bahwa suasana tetap tenang dan menyenangkan. Setelah waktu berakhir pendidik memeriksa hasil kerja peserta didik dan memberikan poin untuk jawaban yang benar. Oleh karena itu, pada tahap ini memiliki fungsi sebagai panduan teknis dan juga membantu membangun lingkungan belajar yang bermakna di mana orang bekerja sama. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan antusias, memahami konsep yang diajarkan, dan belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dengan penjelasan yang jelas dan sistematis.

4. Memasangkan kartu soal dan kartu jawaban

Kegiatan pembelajaran dengan tipe *Make a Match* berpusat pada tahap memasangkan kartu soal dan kartu jawaban. Dalam bagian ini, siswa berpartisipasi dengan aktif untuk mencari dan mencocokkan kartu yang mengandung pertanyaan (soal) dengan kartu yang mengandung jawaban yang sesuai. Peserta didik diharapkan untuk dilatih dalam berpikir kritis, ketelitian, dan kerja sama dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Setelah pendidik menjelaskan aturan dan prosedur permainan, semua kartu soal dan jawaban diletakkan di atas meja atau area yang ditetapkan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Mereka membaca, dan memperhatikan isi setiap kartu. Kemudian, mereka mencocokkannya dengan kartu lain dengan makna atau jawaban yang sesuai. Dalam proses ini, suasana kelas biasanya menjadi hidup dan dinamis. Peserta didik tampak aktif bergerak, berdiskusi, dan saling bertukar pendapat untuk memastikan bahwa pasangan kartu yang mereka temukan sudah benar.

Peserta didik segera menaruh kartu soal dan jawaban di tempat yang sudah disediakan setelah mereka merasa yakin bahwa kartu tersebut sesuai. pendidik dapat membuat area khusus di depan kelas atau di meja tertentu untuk menyimpan pasangan kartu yang sesuai. Selama kegiatan, guru bertindak sebagai pengamat dan pembimbing. Pendidik memastikan semua peserta didik

berpartisipasi secara aktif, mendorong peserta didik yang masih bingung, dan menjaga suasana belajar tetap kondusif.

Mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban membantu peserta didik memperkuat daya ingat mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir logis. Akibatnya, langkah ini merupakan bagian penting dari penerapan model *Make a Match*, yang menggabungkan elemen belajar yang bermakna, aktif, dan bekerja sama. Dalam teori pembelajaran konstruktivis Vyotsky menjelaskan bahwasannya interaksi sosial serta panduan dari pendidik merupakan hal penting untuk membantu peserta didik memahami materi²⁶.

5. Simpulan

Pada tahap simpulan ini, pendidik tidak hanya membimbing peserta didik untuk merumuskan simpulan pada materi yang telah dipelajari, tetapi mereka juga memberikan umpan balik melalui perhitungan poin. Setelah waktu pencocokan kartu selesai, pendidik memeriksa setiap pasangan kartu untuk memastikan kebenarannya. Setiap pasangan kartu yang benar diberikan poin, sedangkan pasangan kartu yang tidak sesuai tidak. Pendidik mengumumkan kelompok yang mendapatkan poin tertinggi sebagai pemenang setelah semua poin dihitung. Tetapi pendidik menekankan bahwa tujuan utama kegiatan ini bukan hanya untuk menjadi pemenang; tujuan utamanya adalah untuk membuat peserta didik lebih terlibat dan menikmati materi pelajaran. Oleh karena itu, tidak peduli berapa banyak poin yang mereka peroleh, setiap peserta didik menerima pengalaman belajar yang positif dan bermanfaat.

Tahap simpulan kemudian dilanjutkan dengan refleksi bersama. Pendidik mengulangi dan mengaitkan materi pelajaran dengan aktifitas yang telah dilaksanakan. Peserta didik diminta dalam membuat kesimpulan terkait pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang mereka pelajari. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak sekedar memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran, namun juga mempelajari pentingnya bekerja sama, menjunjung sportivitas, dan memikul tanggung jawab selama proses belajar. Dengan

²⁶ Nurrahmah Nurlinda, Nurul Huda, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Q . S At- Tiin Melalui Metode *Make a Match*," *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 02, no. 01 (2025), 50–55.

demikian, tahap simpulan dan penghitungan poin dalam model *Make a Match* menjadi titik dimana evaluasi, apresiasi, dan refleksi digabungkan.

Pelaksanaan metode *Make a Match* tersebut dilakukan pada 5 tahapan, yakni Persiapan kartu, penataan kartu, menjelaskan cara bermain, memasang kartu soal dan kartu jawaban, juga simpulan. Dalam tahap pelaksanaan metode *Make a Match* pendidik menerapkan model pembelajaran yang sudah disusun, serta menyiapkan tempat serta peralatan yang akan digunakan, disamping itu peserta didik diberikan waktu untuk memahami kembali materi yang telah dipelajari. Setelah siap semua permainan dimulai dengan cara satu kelompok kecil maju ke depan dan menentukan soal dan jawaban yang sesuai, begitu seterusnya hingga kelompok terakhir. Proses tersebut dilaksanakan untuk mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik, menumbuhkan sikap kerja sama, serta meningkatkan ketangkasan berpikir. Kegiatan mencocokkan pada model pembelajaran tipe *Make a Match* juga memfasilitasi terciptanya interaksi sosial secara menyenangkan. Akibatnya pembelajaran dengan mengkombinasikan aktivitas antara fisik, visual, serta interaksi secara penting mengaktifkan aspek afektif peserta didik, khususnya dalam membentuk ketertarikan dan ketekunan dalam kegiatan pembelajaran²⁷.

Melalui penelitian ini ditunjukkan mengenai model pembelajaran tipe *Make a Match* mampu menjadi strategi pembelajaran yang inovatif pada materi pelajaran PAI. Utamanya pada materi yang membutuhkan pemahaman teori dan praktik di kehidupan sehari-hari, dengan adanya perencanaan dan penerapan yang tepat, model pembelajaran tipe *Make a Match* ini mampu menjadikan pembelajaran PAI lebih menyenangkan serta efektif²⁸. Kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan akan mampu mendorong partisipasi aktif dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran²⁹.

²⁷ Piyantina Rukmini Estri Amaliya, Kiki Fatkhiyani, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD, " *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025), 253–64, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31833>.

²⁸ Dyah Nawangsari, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Metode Make A Match Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025), 1193–1202.

²⁹ Nur Ismu Maesaroh, Alif Yuniar Lathifah, and Ali Fauzi, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X-J: Studi Kasus Di MAN 1 Tuban,"

Berdasarkan uraian tersebut, mampu diperoleh kesimpulan terkait model pembelajaran *Make a Match* relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik, bekerja sama, serta memahami materi secara kontekstual nilai-nilai yang terkandung dalam materi seperti menepati janji, bersyukur, menjaga lisan, dan menutup aib orang lain, menjadi lebih mudah diinternalisasikan melalui aktivitas kolaboratif³⁰. Dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi dan juga permainan dapat mengetahui potensi peserta didik secara lebih optimal dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Maka dari itu model *Make a Match* mampu sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif pada pelajaran PAI, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan praktik.

B. Kelebihan dan Tantangan dari Strategi Pembelajaran Inovatif Tipe Make A Match Pada Materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, dan Menutup Aib Orang Lain

Dari hasil wawancara yang telah didapat saat melakukan penelitian, peserta didik merasa senang dengan adanya model pembelajaran tipe *Make a Match*, hal tersebut selaras terhadap hasil wawancara yang sudah dilaksanakan pada peserta didik, bahwa peserta didik menunjukkan adanya rasa senang terhadap penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match*, sebab didalamnya terdapat adanya unsur tantangan, interaksi dan kolaborasi pada kegiatan pembelajaran, tidak hanya itu peserta didik juga menyampaikan mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Selain dari keunggulan pada model pembelajaran tipe *Make a Match* peserta didik juga berujar bahwa kurangnya kolaborasi antar peserta didik dalam satu kelompok menjadikan pembelajaran sedikit kurang menyenangkan.

Hasil penelitian diatas menunjukkan strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai tantangan, akan tetapi kelebihan yang ada pada model pembelajaran tipe *Make a Match* ini lebih banyak dari pada tantangan yang ada. Kelebihan yang ada pada model pembelajaran tipe *Make a Match*

Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah 1, no. 1 (2025), 32–42, <https://doi.org/10.59966/aronikawidya.v1i1.20>.

³⁰ Muliani Naiman Selan, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Journal.Lampobbalaicenter* 1, no. 1 (2025), 298–303.

diantaranya yakni: 1. Membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, 2. Dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik baik secara fisik atau jua konitif, 3. Terdapat aspek permainan yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, 4. Dapat menumbuhkan sikap kerja sama antar peserta didik, 5. Peserta didik lebih cepat memahami materi pembelajaran. Tantangan yang ada pada model pembelajaran tipe *Make a Match* diantaranya yakni: 1. Kurang optimal dalam memanfaatkan waktu, 2. Kelas menjadi tidak kondusif, 3. Peserta didik yang bergantung pada teman satu kelompok dapat menimbulkan suasana tidak nyaman, 4. Mengganggu ketenangan kelas lain.

KESIMPULAN

Hasil penelitian terkait penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match* pada materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, dan Menutup Aib Orang Lain dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Buduran menunjukkan bahwa model ini berhasil dalam membuat kelas menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna. model ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, interaksi dua arah, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model *Make a Match* ini memiliki banyak keuntungan. Namun, ada beberapa masalah, termasuk penggunaan waktu yang tidak efektif, ketergantungan pada orang lain dalam kelompok, dan beberapa siswa yang tidak bekerja sama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aynina Chandra Lestari, Laily Nurmalia. "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Melalui Model Pembelajaran Make A Match Di Kelas 2a Mis Al-Hidayah." *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 Fip Umj*, 2024, 222–28.
- Bahiyah, Umamatul, And Septi Gumindari. *Metode Penelitian Kualitatif. General And Specific Research*. Vol. 4, 2024. <https://Adisampublisher.Org/Index.Php/Edu/Article/View/744/784>.
- Citriadin, Yudin. *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar)*. Edited By M.Pd. Layout Dr. Hj. Lubna. November. 1st Ed. Sanabil, Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram, 2020. [Http://Www.Academia.Edu/Download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitaif.Docx](http://Www.Academia.Edu/Download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitaif.Docx).
- Djangi, M J. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Di Smpn 16 Makassar." ... *Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, No. 19

- (2024): 1609–17. [Http://Www.EjournalJp3.Com/Index.Php/Pendidikan/Article/View/1286%0ahttps://Www.Ejournal-Jp3.Com/Index.Php/Pendidikan/Article/Download/1286/985](http://www.EjournalJp3.Com/Index.Php/Pendidikan/Article/View/1286%0ahttps://Www.Ejournal-Jp3.Com/Index.Php/Pendidikan/Article/Download/1286/985).
- Dr. Ahdar Djamaludin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.I, Dr. Wardana, M.Pd.I. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Edited By Awal Syaddad. *Cv Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan*. 1st Ed. Sulawesi Selatan: Cv Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, 2019.
- Dr. Siti Nurhasanah, M.Pd, Dr, (Cdt) Agus Jayadi, M.Pd, Dr. Rika Sa'diyah, M.Pd, Syafrimen, M.Ed, Ph.D. *Strategi Pembelajaran*. Edited By Aisena Rainy Sophe. *Edu Pustaka*. Pertama. Edu Pustaka, 2019.
- Estri Amaliya, Kiki Fatkhiyani, Piyantina Rukmini. “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. September (2025), 253–64. [Https:// Doi.Org/Https:// Doi.Org/10.23969/Jp.V10i03.31833](https://doi.org/10.23969/Jp.V10i03.31833).
- Fitri Yana, Andrizar, Zulhaini. “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Media Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai & Budi Pekerti Kelas Xi Ipa A Di Sma N 2 Sentajo Raya” 2 (2021), 1–7.
- Iwan Saputra, Sutarto. “Menemukan Cahaya : Peran Guru Dalam Membangun Semangat Belajar.” *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, No. 1 (2025), 209–16. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.59059/Perspektif.V3i1.2112](https://doi.org/10.59059/Perspektif.V3i1.2112).
- Maesaroh, Nur Ismu, Alif Yuniar Lathifah, And Ali Fauzi. “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X-J: Studi Kasus Di Man 1 Tuban.” *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, No. 1 (2025), 32–42. [Https://Doi.Org /10.59966/Arunikawidya.V1i1.20](https://doi.org/10.59966/Arunikawidya.V1i1.20).
- Mira Anggela, Jasiah. “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe Make A Match.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2025), 106–18.
- Moh Efendi, Wahyu Lestari, Eko Waluyo. “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Komunikasi Matematis Siswa.” *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 13, No. 1 (2025), 135–52. [Https://Doi.Org/10.35706/Judika.V13i1.1](https://doi.org/10.35706/Judika.V13i1.1).
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Yogyakarta Press. April 2020. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat Upn “Veteran” Yogyakarta Press, 2020. [Http:// Wwww.Academia.Edu/Download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitaif.Docx](http://www.Academia.Edu/Download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitaif.Docx).

- Naiman Selan, Muliani. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Journal.Lampobbalaicenter* 1, No. 1 (2025), 298–303.
- Nawang Sari, Dyah. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Metode Make A Match Di Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, No. 1 (2025), 1193–1202.
- Nining Winarsih, Winda Septiana, Siti Musliha, Siti Nur Faize. "Inovasi Pembelajaran : Eksplorasi Keefektifan Metode Kooperatif ' Make A Match ' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ips." *Social Studies And Education* 1, No. 2 (2024), 142–50. <https://doi.org/10.69875/Djosse.V1i2.100>.
- Novandra, Thaariq Achmad, Aldo Redho Syam, And Anita Puji Astutik. "Improving Creative Thinking Skills Through Learning Cycle 5e Lessons Of Akidah Akhlak At Smp Muhammadiyah 1 Surabaya Thaariq." *Ar-Fabrudin : Journal Of Islamic Education* 1, No. 2 (2024), 124–34. <https://doi.org/10.7401/Hk6bg356>.
- Nurlinda, Nurul Huda, Nurrahmah. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Q . S At- Tiin Melalui Metode Make A Match." *Eduspirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 02, No. 01 (2025), 50–55.
- Pt, Luh, Oka Mahayani, Ni Ketut Suarni, And I Gede Margunayasa. "Analisis Pembelajaran Teori Behavioristik Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 25, No. 1 (2025), 671–77. <https://doi.org/10.33087/Jiubj.V25i1.4795>.
- Radhika Abi Kusuma, Anita Puji Astutik. "Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Pendekatan Tahsin Dalam Memperbaiki Kualitas Bacaan Al-Qur'an Santri Di Pondok Pesantren." *Hikmah* 24, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.53802/Hikmah.V21i1.361>.
- Rahim, Rani. "Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)." *Cemerlang Indonesia* 1, No. 1 (2021): 1–216. www.rcipress.rcipublisher.org.
- Salamun, Ana Widyastuti, Syawaluddin, Rini Nafsiati Astuti Iwan, Janner Simarmata, Ester Julinda Simarmata, Yurfiah Nita Suleman, Christa Lotulung, And M. Habibullah Arief. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Edited By Abdul Karim. Pertama. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Salim, And Syahrums. "Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan," 2012.

- Sandra, Meilita Kurnia, Feny Rita Fiantika, And Susi Hermin Rusminati. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, No. 8 (2024), 645–55. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.11112218>.
- Sari, R D K, And Mbub Arifin. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6." *Modeling: Jurnal Program ...* 9, No. 1 (2022), 281–91. <https://doi.org/10.69896/Modeling.V9i1.1206>.
- Setyawan, Dodiet Aditya. "Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian." *Metodologi Penelitian*, 2013, 9–17.
- Tumangger, Agam Randi Wisno. "Transformasi Metode Dan Media Pembelajaran Pai Di Abad 21: Tantangan Dan Peluang Agam." *Jurnal Edukatif* 3, No. 1 (2025), 126–31.
- Uci Purnama Sari, Amanda Fuji Lestari, Devi Apriani, Gimmi Yana Agusmawati. "Strategi Guru Pai Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (Pjpi)* 2, No. 2 (2024), 359–74. <https://doi.org/10.61930/Pjpi.V2i2.710>.
- Ulva, Iliya, Uut Istianah, And Taswirul Afkar. "Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (Lho) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X Ma Darul Ulum Ngabar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, No. 1 (2025), 666–76. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V5i1.17526>.
- Yasrini, Dewa Ayu, Ni Ketut Suarni, And I Gede Margunayasa. "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 25, No. 1 (2025), 652–58. <https://doi.org/10.33087/Jiubj.V25i1.4788>.