

Tugas Akhir (Skripsi).docx

by Cek Turnitin

Submission date: 05-Apr-2026 12:33PM (UTC+0900)

Submission ID: 2922515875

File name: Tugas_Akhir_Skripsi_.docx (88.5K)

Word count: 5051

Character count: 33027

Innovative Learning Strategy Make A Match on Evidence of Faith: Fulfilling Promises, Being Grateful for Blessings, Guarding Your Word, and Covering Up Other People's Disgraced

Strategi Pembelajaran Inovatif Tipe Make A Match Pada Materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Dan Menutup Aib Orang Lain

Nurul Maghfiroh¹⁾, Anita Puji Astutik ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: 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 - Active Learning; Innovative learning strategies; Islamic Religious Education; Make a Match.

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; Pembelajaran Aktif; Pendidikan Agama Islam; Strategi pembelajaran inovatif

I. 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-hari[1]. 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 baik[2].

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 pembelajaran[3]. Strategi sangat penting dalam pembelajaran sebab menyampaikan, mengajarkan, dan mengembangkannya bisa mengenai tepat pada sasaran[4].

Strategi pembelajaran penting dalam kegiatan pembelajaran sebab tidak semua siswa bisa belajar dengan mudah dan cepat[5]. Selain strategi pembelajaran hal yang dapat menjadikan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai yakni kurangnya semangat belajar siswa sebab strategi pembelajaran yang kurang inovatif[6].

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 inovatif[7]. Guru memiliki tugas utama untuk menciptakan lingkungan belajar secara menarik, menumbuhkan semangat belajar, juga mendorong siswa untuk memaksimalkan potensi siswa[8]. Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam mengelola pembelajaran dari perencanaan sampai pada bagian evaluasi pembelajaran[9].

Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif yang bisa lebih menjadikan siswa bersemangat untuk belajar dengan cara menggunakan berbagai macam model pembelajaran[10]. Model pembelajaran merupakan rancangan yang menunjukkan bagaimana pembelajaran dimulai dari awal hingga akhir[11]. 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 jawab[13]. 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 individu[14]. 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 sulit[15].

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 dipelajari[16]. Kedua tingkat motivasi siswa yang relative rendah yang disebabkan dari kurangnya model pembelajaran yang kurang menyenangkan serta belum tepat dengan kepribadian peserta didik[17]. Ketiga, menurunnya motivasi belajar serta capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi[18]. 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 belajar[19].

Berdasarkan temuan pra-penelitian yang sudah dilaksanakan dari peneliti di SMK Negeri 3 Buduran, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya 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 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.

II. METODE

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 rinci[20]. Sedangkan deskriptif yakni penelitian yang mendeskripsikan atau menceritakan secara fakta dan sistematis kejadian yang ada pada tempat penelitian[21]. 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 waktu[22]. 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 berkualitas[23]. Analisis data kualitatif dilakukan peneliti dengan cara peneliti mendatangi tempat penelitian untuk menganalisis, memahami, dan menarik kesimpulan dari informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti[24]. 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 proses pembelajaran, yang digunakan peneliti sebagai data pendukung dalam pelaksanaan penelitian[25].

III. HASIL DAN 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 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.

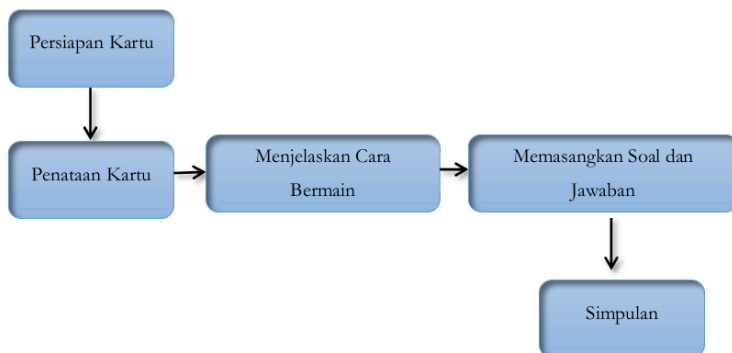
Perencanaan strategi pembelajaran inovatif tipe *Make a Match* pada materi Bukti Beriman: Memenuhi Janji, Mensyukuri Nikmat, Memelihara Lisan, Menutup Aib Orang Lain yang meliputi:

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 tahapan 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 materi[26].

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 dilanjut 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 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 mengombinasikan aktivitas antara fisik, visual, serta interaksi secara penting mengaktifkan aspek afektif peserta didik, khususnya dalam membentuk ketertarikan dan ketekunan dalam kegiatan pembelajaran[27].

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 efektif[28]. Kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan akan mampu mendorong partisipasi aktif dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran[29].

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 kolaboratif[30]. 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* 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.

IV. SIMPULAN

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.

REFERENSI

- [1] A. R. W. Tumangger, "Transformasi Metode Dan Media Pembelajaran Pai Di Abad 21: Tantangan Dan Peluang Agama," *J. Edukatif*, Vol. 3, No. 1, Pp. 126–131, 2025.
- [2] M. P. . Dr. Ahdar Djamiludin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.I, Dr. Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, 1st Ed. Sulawesi Selatan: Cv Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, 2019.
- [3] P. . Dr. Siti Nurhasanah, M.Pd, Dr. (Cdt) Agus Jayadi, M.Pd, Dr. Rika Sa'diyah, M.Pd, Syafrimen, M.Ed, *Strategi Pembelajaran*, Pertama. Edu Pustaka, 2019.
- [4] A. P. A. Radhika Abi Kusuma, "Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Pendekatan Tahsin Dalam Memperbaiki Kualitas Bacaan Al-Qur'an Santri Di Pondok Pesantern," *Hikmah*, Vol. 24, No. 1, 2024, Doi: <https://doi.org/10.53802/Hikmah.V21i1.361>.
- [5] G. Y. A. Uci Purnama Sari, Amanda Fuji Lestari, Devi Apriani, "Strategi Guru Pai Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Pengertian J. Pendidik. Indones.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 359–374, 2024, Doi: <https://doi.org/10.61930/Pjpi.V2i2.710>.
- [6] L. Pt. O. Mahayani, N. K. Suarni, And I. G. Margunayasa, "Analisis Pembelajaran Teori Behavioristik Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, Vol. 25, No. 1, Pp. 671–677, 2025, Doi: <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.V25i1.4795>.
- [7] D. A. Yasrini, N. K. Suarni, And I. G. Margunayasa, "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, Vol. 25, No. 1, Pp. 652–658, 2025, Doi: <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.V25i1.4788>.
- [8] S. Iwan Saputra, "Menemukan Cahaya: Peran Guru Dalam Membangun Semangat Belajar," *Perspekt. J. Pendidik. Dan Ilmu Bhs.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 209–216, 2025, Doi: <https://doi.org/10.59059/Perspektif.V3i1.2112>.
- [9] T. A. Novandra, A. R. Syam, And A. P. Astutik, "Improving Creative Thinking Skills Through Learning Cycle 5e Lessons Of Akidah Akhlak At Smp Muhammadiyah 1 Surabaya Thaariq," *Ar-Fahruddin J. Islam. Educ.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 124–134, 2024, Doi: <https://doi.org/10.7401/Hk6bg356>.
- [10] I. Ulva, U. Istianah, And T. 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," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 666–676, 2025, Doi: <https://doi.org/10.31004/Innovative.V5i1.17526>.
- [11] Salamun *Et Al.*, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Pertama. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- [12] S. N. F. Nining Winarsih, Winda Septiana, Siti Musliha, "Inovasi Pembelajaran : Eksplorasi Keefektifan Metode Kooperatif ' Make A Match ' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ips," *Soc. Stud. Educ.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 142–150, 2024, Doi: <https://doi.org/10.69875/Djosse.V1i2.100>.
- [13] L. N. Aynina Chandra Lestari, "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Melalui Model Pembelajaran Make A Match Di Kelas 2a Mis Al-Hidayah," *Semin. Nas. Dan Publ. Ilm. 2024 Fip Umj*, Pp. 222–228, 2024.
- [14] R. D. K. Sari And M. Arifin, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6," *Model. J. Progr.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 281–291, 2022, Doi: <https://doi.org/10.69896/Modeling.V9i1.1206>.

- [15] E. W. Moh Efendi, Wahyu Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Komunikasi Matematis Siswa," *Judika (Jurnal Pendidik. Unsika)*, Vol. 13, No. 1, Pp. 135–152, 2025, Doi: 10.35706/Judika.V13i1.1.
- [16] J. Mira Anggela, "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe Make A Match," *J. Penelit. Dan Pendidik. Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, Pp. 106–118, 2025.
- [17] M. K. Sandra, F. R. Fiantika, And S. H. Rusminati, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, Vol. 10, No. 8, Pp. 645–655, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/Zenodo.11112218>
- [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 Pengemb. Pembelajaran*, Vol. 6, No. 19, Pp. 1609–1617, 2024, [Online]. Available: <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/pendidikan/article/view/1286%0ahttps://www.ejournal-jp3.com/index.php/pendidikan/article/download/1286/985>
- [19] Z. 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 Sentaja Raya," Vol. 2, Pp. 1–7, 2021.
- [20] E. Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*, April 2020. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat Upn "Veteran" Yogyakarta Press, 2020. [Online]. Available: http://www.academia.edu/download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitatif.Docx
- [21] Y. Citriadin, *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar)*, 1st Ed. Sanabil, Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram, 2020. [Online]. Available: http://www.academia.edu/download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitatif.Docx
- [22] U. Bahiyah And S. Gumindari, *Metode Penelitian Kualitatif*, Vol. 4, No. 2, 2024. [Online]. Available: <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>
- [23] Salim And Syahrums, "Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan." Pp. 141–142, 2012.
- [24] R. Rahim, "Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)," *Cemerlang Indones.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–216, 2021, [Online]. Available: www.rcipress.rcipublisher.org
- [25] D. A. Setyawan, "Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian," *Metodol. Penelit.*, Pp. 9–17, 2013.
- [26] N. Nurlinda, Nurul Huda, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Q . S At- Tiin Melalui Metode Make A Match," *Eduspirit J. Pendidik. Kolaboratif*, Vol. 02, No. 01, Pp. 50–55, 2025.
- [27] P. R. Estri Amaliya, Kiki Fatkhiyani, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, Vol. 10, No. September, Pp. 253–264, 2025, Doi: <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i03.31833>.
- [28] D. 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," *Didakt. J. Kependidikan*, Vol. 14, No. 1, Pp. 1193–1202, 2025.
- [29] N. I. Maesaroh, A. Yuniar Lathifah, And A. Fauzi, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X-J: Studi Kasus Di Man 1 Tuban," *Arunika Widya J. Pendidik. Dasar Dan Menengah*, Vol. 1, No. 1, Pp. 32–42, 2025, Doi: 10.59966/Arunikawidya.V1i1.20.
- [30] M. Naiman Selan, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Journal.Lampohbalaicenter*, Vol. 1, No. 1, Pp. 298–303, 2025.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Tugas Akhir (Skripsi).docx

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	www.smkp6jatisrono.sch.id Internet Source	1%
4	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.uniks.ac.id Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	<1%
7	journal.ummat.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
9	www.researchgate.net Internet Source	<1%
10	Sintya Setia Ningrum, Nursiwi Nugraheni. "Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe make a match", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2025 Publication	<1%
11	id.scribd.com Internet Source	<1%

12	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
14	archive.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
18	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
19	Dwi Agustina. "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH", Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 2020 Publication	<1 %
20	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
21	id.123dok.com Internet Source	<1 %
22	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
24	123dok.com Internet Source	<1 %

25 Muhammad Syamsuddin, Mukhamad Murdiono, Syaldiva Syaldiva. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Penguatan Kompetensi Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik PPKn", PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 2025

Publication

26 Risma Dwi Arisona. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR PETA SISWA MI", Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 2021

Publication

27 Virgia Lita Putri, Achmad Fanani. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Game Kartu Make A Match terhadap Motivasi Belajar Siswa", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2025

Publication

28 Wirda Taufik, Helendra Helendra, Syamsurizal Syamsurizal, Heffi Alberida. "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik", BIODIK, 2021

Publication

29 oaj.jurnalhst.com

Internet Source

30 Ema Trisdayanti, Mhd. Zulkifli Hasibuan, Samio Samio, Rijal Rijal. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi OJK (Otoritas Jasa Keuangan)", Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2025

Publication

31 Hery Setiyawan. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 <1%

Publication

32 Istiqomah, Fina. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Pada Literasi Membaca Kelas 1 di mi Ma'arif nu Pakuncen Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) <1%

Publication

33 Khirzin, Fazaa Daffa Al. "Strategi Pembelajaran Remedial Teaching Dalam Mengembangkan Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi Kasus Di Mts Ma'arif Mandiraja, Banjarnegara).", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) <1%

Publication

34 Marlifia Berhиту, Samuel Unwakoly, Y Manoppo. "KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DAN TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI KONSEP MOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA KARTIKA XIII-1 AMBON", Molluca Journal of Chemistry Education (MJoCE), 2019 <1%

Publication

35 Nela Amrina, Elfia Sukma. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2023 <1%

Publication

36 Wagiyem Wagiyem. "Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Tata Tertib Model Make A Match Siswa Kelas I SDN Bendosari 03 Tahun Pelajaran 2018/2019", Jurnal Pendidikan, 2021
Publication <1%

37 journal.upgris.ac.id
Internet Source <1%

38 jurnal.fkip.unmul.ac.id
Internet Source <1%

39 Eny Pujihastuti. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika", Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2021
Publication <1%

40 Hendra Anang, Wahyu Sukartiningsih, Waspodo Tjipto Subroto. "Development of Make a Match Type of Learning Tools Assisted by Worldwall Applications on ASEAN Materials to Improve Critical Thinking Ability of Elementary School Students", EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2022
Publication <1%

41 Nurohman. "Integrasi Sains dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Andalusia Kebasen Kabupaten Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022
Publication <1%

42 Waluyo, Trio. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Nilai-Nilai Ahlussunah Wal Jama'ah an Nahdliyah di Stikes Ibnu Sina Kecamatan Ajibarang.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)
Publication <1%

43

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1%

44

Ahmad Abdul Rochim. "Pengaruh Model Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar", PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 2025

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On