

Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Al-Islam

Oleh:

Tazkiyyah Jihan Fajroini,

Ainun Nadlif

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

- Pendidikan Al-Islam di sekolah Muhammadiyah mencakup Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Observasi awal di SMA Muhammadiyah 4 Porong menunjukkan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), monoton, dan minim interaksi.
- Pada materi Fiqih "Perawatan Jenazah", motivasi belajar rendah: perhatian kurang, partisipasi minim, dan peserta didik bergantung pada teman. Model Make a Match dipilih sebagai pembelajaran kooperatif yang mendorong aktivitas mencari pasangan kartu pertanyaan-jawaban secara interaktif.
- Tujuan penelitian: menganalisis penerapan Make a Match, keterlibatan peserta didik, dan peningkatan motivasi belajar.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Make a Match pada pembelajaran Pendidikan Al-Islam materi Perawatan Jenazah?
2. Bagaimana keterlibatan peserta didik selama penerapan model Make a Match?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pra-siklus, Siklus 1, hingga Siklus II?

Metode

- Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif dengan guru Pendidikan Al-Islam. Menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.
- Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong. Menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar serta angket motivasi. Indikator dalam observasi antara lain: perhatian, antusiasme, keaktifan mencari pasangan, keberanian bertanya/menjawab, kerja sama, dan percaya diri. Analisis data berupa deskriptif kualitatif dan kuantitatif; keberhasilan dicapai apabila sebagian besar peserta didik berada pada kategori motivasi tinggi.

Hasil

- Pra-Siklus: minat dan perhatian rendah; keaktifan rendah; keberanian dan percaya diri rendah; kerja sama belum terbangun.
- Siklus I: minat dan perhatian serta respons terhadap Make a Match berada pada kategori tinggi; ketekunan, keaktifan, dan dorongan belajar masih sedang: percaya diri saat presentasi masih kurang.
- Siklus II: setelah aturan permainan diperjelas, manajemen waktu diperbaiki, bimbingan diperkuat, dan desain kartu divariasikan, motivasi meningkat secara nyata.
- Hasil akhir: minat dan perhatian = sangat tinggi; keaktifan dan partisipasi = tinggi; keberanian dan percaya diri = tinggi; ketekunan dan kerja sama = tinggi. Indikator keberhasilan terpenuhi sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Minat dan perhatian meningkat karena kartu pertanyaan-jawaban menghadirkan suasana permainan edukatif yang lebih menarik. Keaktifan dan partisipasi menjadi lebih merata karena setiap peserta didik harus terlibat dalam mencari pasangan kartu. Keberanian dan percaya diri meningkat melalui bimbingan intensif serta aturan permainan yang lebih jelas pada Siklus II. Kerja sama dan ketekunan menguat karena peserta didik saling membantu memastikan pasangan kartu sesuai dengan materi Perawatan Jenazah. Temuan sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Make a Match dan media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar.

Temuan Penting Penelitian

- Transformasi pembelajaran: dari pasif dan teacher-centered menjadi interaktif dan student-centered.
- Minat dan perhatian: Rendah → Tinggi → Sangat Tinggi.
- Keaktifan dan partisipasi: Rendah → Sedang → Tinggi.
- Keberanian dan percaya diri: Rendah → Kurang → Tinggi.
- Ketekunan dan kerja sama: Rendah → Sedang → Tinggi.
- Perbaikan tindakan pada siklus II menjadi faktor penting dalam pencapaian motivasi belajar kategori tinggi.

Manfaat Penelitian

- Bagi peserta didik: meningkatkan minat, keaktifan, keberanian, percaya diri, ketekunan, dan kerja sama dalam pembelajaran.
- Bagi guru: menjadi alternatif model pembelajaran kooperatif yang lebih interaktif untuk materi Pendidikan Al-Islam.
- Bagi sekolah: mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.
- Bagi penelitian selanjutnya: menjadi dasar untuk mengembangkan Make a Match pada elemen Pendidikan Al-Islam atau variabel hasil belajar lainnya.
- Rekomendasi: mengintegrasikan Make a Match dengan media digital seperti Canva atau platform interaktif lainnya.

Referensi

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, & Walid. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 760. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Badara, A., Lio, A., & Rifa'ie, M. (2026). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS dari Konsep hingga Praktik* (N. Hasanah (ed.)). Nasmedia.
- Bastian, E. (2022). Implementasi Kurikulum Ismuba Pada Materi Pembelajaran Al-Islam Dan Kemuhammadiyah Di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 40–48. <https://doi.org/10.33084/neraca.v7i2.3561>
- Darmayanti, N., Selamat, K., Sanjayanti, N., Qondias, D., Wijaya, I., Witraguna, K., Jaya, I., & Persi, N. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan dan Implementasinya bagi Guru dan Mahasiswa* (C. Dhanvantari (ed.); pertama). Nilacakra.
- Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>
- Fahira, R., Saragi, D., Dewi, R., Medan, U. N., & Medan, K. (2025). Effect of making a match model, flashcard media, and motivation on learning outcomes. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1889. <https://doi.org/https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.90>
- Faturrahman, M. I. (2022). Urgensi kurikulum ISMUBA dalam membentuk karakter siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 3(1), 47–55. <https://doi.org/10.26555/jiei.v3i1.6428>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113. <https://doi.org/https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1443>
- Hazyimara, K., Umar, M. S., & Mardiana, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Al-Islam Di Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.30651/sr.v8i1.21985>
- Ilyas, D., Destiani, F., Widiyanto, F., Prasetiadi, F., & Abiyyah, H. (2025). Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 742–754. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.1015>
- Jufri, I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i1.1868>

Referensi

- Kurniati, M. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 07 LEBONG*. [Sarjana thesis, INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP]
- Mubadillah, R., & Sa'adah, F. M. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD SEBAGAI SOLUSI ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Pendidikan*, 12(2), 456. <https://doi.org/https://doi.org/10.33059/jsnbl.v12i2.12749>
- Mubayyinah, L., Muslim, M., & Hasan, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMAN 1 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(6). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Nadlif, A., & Istiqomah. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-038-0>
- Ningrum, N. C., Amrullah, H., & Aisyah, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK BERBASIS MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 90–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.870>
- Prehaten, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Cooperative Learning Type Make a Match. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1(1), 1028–1039. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/305>
- Rofiq, A. A., & Khosiah, N. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA CARD SORTING UNTUK MEMBENTUK SIKAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI MI. *SATYA WIDYA*, 40(2), 160. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p155-164>
- Sinaga, S. C., & Mailin, M. (2023). Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Gaya Hidup dan Pola Pikir Masyarakat di Silau Bayu Kecamatan Gunung Maligas. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(5), 3426–3435. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i5.2744>
- Umro, J. (2021). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. *Jurnal Al-Makrifat*, 6(2), 107–116. <https://doi.org/https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/4427>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. 1(4), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

