

Implementation of the Make A Match Model to Increase Student Learning Motivation in Al-Islam Education

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

Tazkiyyah Jihan Fajroini^{*1)}, Ainun Nadlif^{*2)}

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

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

*Email Penulis Korespondensi: nadliffai@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the improvement of students' learning motivation in the Al-Islam Education subject specifically the topic of Janazah (corpse) care through the "Make a Match" cooperative learning model. This Classroom Action Research (CAR) was conducted with Grade XI students at SMA Muhammadiyah 4 Porong using the Kemmis and McTaggart model, which comprises two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected via observation sheets regarding learning activities and motivation, as well as motivation questionnaires. The results indicate that prior to the intervention, instruction tended to be passive and teacher-centered, characterized by low student motivation. In Cycle I, motivation began to rise, though levels of active participation, perseverance, and self-confidence remained moderate. Following improvements in Cycle II, motivation increased significantly, evidenced by active participation, the confidence to ask questions and give presentations, and effective group collaboration. Thus, the "Make a Match" model is effective in enhancing students' learning motivation.*

Keywords - Make A Match, Learning Motivation, Al-Islam Education.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Al-Islam materi Perawatan Jenazah melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Porong pada peserta didik kelas XI dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar serta angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan, pembelajaran cenderung pasif dan berpusat pada guru dengan motivasi belajar rendah. Pada Siklus I, motivasi mulai meningkat, tetapi keaktifan, ketekunan, dan kepercayaan diri masih sedang. Setelah perbaikan pada Siklus II, motivasi meningkat secara signifikan, ditandai dengan partisipasi aktif, keberanian bertanya dan presentasi, serta kerja sama kelompok yang baik. Dengan demikian, model Make a Match efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik.*

Kata Kunci - Make a Match, Motivasi Belajar, Pendidikan Al-Islam.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Al-Islam adalah mata pelajaran khusus dan unggulan yang diterapkan di sekolah dan madrasah Muhammadiyah dengan rancangan kurikulum tersendiri. Pembelajaran ini mencakup beberapa elemen utama, yaitu Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, serta Sejarah Kebudayaan Islam yang menanamkan nilai-nilai moral dan karakter afektif serta psikomotorik peserta didik, bukan sekadar pemahaman kognitif teoritis semata. Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Al-Islam di lapangan acapkali belum berjalan optimal dan cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) melalui metode ceramah konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran terasa monoton, minim interaksi, serta menurunkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 4 Porong, permasalahan serupa ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Al-Islam, khususnya pada materi fikih "Perawatan Jenazah". Pembelajaran disajikan secara verbal dan teoritis tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan interaktif, diskusi, maupun pengalaman belajar langsung. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik tergolong rendah, yang terindikasi dari kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, minimnya partisipasi dan keaktifan bertanya, serta ketergantungan pada peserta didik lain saat diberikan tugas. Padahal, materi Perawatan Jenazah memiliki nilai urgensi tinggi sebagai bekal keterampilan fardu kifayah yang mandiri dan bertanggung jawab di tengah masyarakat.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran interaktif berbasis *student-centered learning*. Salah satu alternatif model yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan permainan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan dan menyenangkan (*joyful learning*). Penerapan model *Make a Match* telah terbukti

efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan pada pembelajaran agama Islam serta memperkuat motivasi belajar melalui media visual dan interaktif. Nilai kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian model *Make a Match* untuk mendongkrak indikator-indikator motivasi belajar peserta didik SMA secara spesifik pada materi Fikih Perawatan Jenazah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penerapan model *Make a Match*, keterlibatan peserta didik, serta peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan.

II. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Al-Islam di SMA Muhammadiyah 4 Porong. Rancangan penelitian mengacu pada model siklus Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan berulang: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Kemmis & McTaggart, 1988; Utomo et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong. Prosedur pelaksanaan diawali dengan penyusunan modul ajar, penyiapan media kartu *Make a Match*, serta instrumen pengumpul data. Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar peserta didik (mengukur perhatian, antusiasme, keaktifan mencari pasangan kartu, keberanian bertanya/menjawab, kerja sama, dan percaya diri saat presentasi).
2. Angket motivasi belajar (mencakup indikator ketekunan, minat dan perhatian, keaktifan, dorongan belajar, serta respons terhadap model pembelajaran).

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk membandingkan perkembangan motivasi belajar peserta didik dari kondisi pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sebagian besar peserta didik mencapai kategori motivasi belajar yang tinggi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas digambarkan secara bertahap mulai dari kondisi awal (pra-siklus), pelaksanaan Siklus I, hingga pencapaian pada Siklus II.

1. Kondisi Awal Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebelum dilakukan tindakan, observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Al-Islam masih didominasi metode ceramah konvensional. Suasana kelas cenderung monoton dan interaksi bersifat searah dari guru ke peserta didik. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat digambarkan pada indikator-indikator utama sebagaimana tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Motivasi Belajar	Kategori/Kondisi Awal
1.	Minat dan Perhatian	Rendah, cepat merasa bosan, dan kurang fokus
2.	Keaktifan dan Partisipasi	Pasif dan bergantung pada teman yang dominan
3.	Keberanian dan Percaya Diri	Rendah, tidak ada keinginan untuk bertanya, dan takut menjawab
4.	Kerja Sama Kelompok	Belum terbangun karena masih banyak pembelajaran yang bersifat individualis

2. Penerapan Model *Make a Match* Siklus I

Pada Siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran dengan menggunakan kartu *Make a Match* berisi pertanyaan dan jawaban seputar materi Perawatan Jenazah. Observasi menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik dalam mencari pasangan kartu tergolong tinggi karena alur permainan kuis yang menarik. Namun demikian, ketekunan, keaktifan berdiskusi, dan keberanian presentasi peserta didik masih berada pada kategori sedang. Hambatan utama pada Siklus I adalah peserta didik masih memerlukan waktu adaptasi dengan aturan permainan, serta peneliti masih beradaptasi dalam alokasi waktu dan pengondisian kelas. Hasil observasi dan angket Siklus I terangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi dan Angket Motivasi Belajar Siklus I

No.	Indikator Motivasi Belajar	Hasil Evaluasi Siklus I
1.	Minat dan Perhatian Belajar	Tinggi
2.	Respon terhadap Model <i>Make a Match</i>	Tinggi
3.	Ketekunan dalam Belajar	Sedang
4.	Keaktifan dan Partisipasi	Sedang
5.	Dorongan dan Semangat Belajar	Sedang
6.	Rasa Percaya Diri saat Presentasi	Masih Kurang

3. Penerapan Model *Make a Match* Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II mencakup: (a) penjelasan aturan permainan secara rinci di awal; (b) perbaikan manajemen waktu; (c) bimbingan kelompok yang lebih intensif; dan (d) penambahan variasi desain dan isi kartu *Make a Match*. Perubahan tindakan ini berdampak positif terhadap motivasi belajar. Peserta didik menjadi sangat aktif, antusias, berani mengajukan pertanyaan, serta tampil percaya diri dalam mempresentasikan hasil matching kartu di depan kelas. Perbandingan peningkatan indikator motivasi belajar peserta didik dari Pra-Siklus hingga Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Indikator Motivasi Belajar	Pra-Siklus I	Siklus I	Siklus II
1.	Minat dan Perhatian	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi
2.	Keaktifan dan Partisipasi	Rendah	Sedang	Tinggi
3.	Keberanian dan Percaya Diri	Rendah	Kurang	Tinggi
4.	Ketekunan dan Kerja Sama Kelompok	Rendah	Sedang	Tinggi

Peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

B. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi Perawatan Jenazah terbukti dapat memecahkan kejenuhan belajar peserta didik dan mendorong motivasi belajar mereka secara signifikan. Analisis terhadap peningkatan motivasi belajar ini mengacu pada beberapa aspek utama:

1. **Transformasi Minat dan Perhatian Belajar:** Suasana belajar berbasis pencocokan kartu interaktif berhasil mengubah persepsi peserta didik terhadap materi Perawatan Jenazah yang sebelumnya dianggap rumit dan teoritis. Penggunaan kartu pertanyaan-jawaban menciptakan nuansa permainan edukatif (*game-based learning*) yang menarik perhatian penuh peserta didik sepanjang pembelajaran (Adrillian et al., 2024).
2. **Pemerataan Keaktifan dan Partisipasi:** Berbeda dengan metode ceramah yang menempatkan peserta didik sebagai penerima pasif, model *Make a Match* menuntut keterlibatan fisik dan psikologis setiap individu untuk bergerak mencari pasangan kartunya (Fahira et al., 2025). Hal ini secara efektif meruntuhkan dominasi peserta didik tertentu dan merangsang partisipasi aktif secara merata.
3. **Peningkatan Keberanian dan Percaya Diri:** Bimbingan intensif serta penjelasan aturan yang runtut pada Siklus II terbukti mendorong keberanian peserta didik. Peserta didik yang mulanya segan bertanya atau malu tampil di depan umum menjadi lebih percaya diri saat mendiskusikan materi fikih dan mempresentasikan hasil pasangan kartunya di hadapan teman-teman sekelasnya.
4. **Penguatan Kerja Sama dan Ketekunan:** Pencocokan kartu secara interaktif menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok (Rofiq & Khosiah, 2024). Peserta didik saling membantu untuk memastikan bahwa pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang ditemukan sudah tepat sesuai dengan kaidah syariat perawatan jenazah.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran kooperatif yang menegaskan bahwa interaksi sosial berpasangan dapat membangkitkan dorongan motivasi internal maupun eksternal peserta didik (Mubadillah & Sa'adah, 2025). Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu oleh (Mubayyinah et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa model *Make a Match* sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian (Ningrum et al., 2024) mengenai efektivitas penggunaan kartu dan media interaktif dalam membangun iklim belajar yang kondusif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

IV. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Pendidikan Al-Islam materi Perawatan Jenazah di SMA Muhammadiyah 4 Porong terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditandai dengan perubahan kondisi belajar yang semula pasif dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi interaktif, aktif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Pada Siklus I, motivasi belajar peserta didik mulai tumbuh namun masih dibatasi oleh perlunya adaptasi aturan dan pengelolaan kelas. Setelah dilakukan penyempurnaan tindakan pada Siklus II, indikator motivasi belajar yang meliputi minat, keaktifan partisipasi, keberanian bertanya dan presentasi, serta kerja sama kelompok mengalami peningkatan signifikan dan mencapai kategori tinggi.

Prospek pengembangan dari hasil penelitian ini menyarankan bagi para pendidik Al-Islam untuk mengintegrasikan model *Make a Match* dengan variasi media digital seperti Canva atau platform interaktif lainnya guna memperkaya materi fikih maupun elemen Pendidikan Al-Islam lainnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas model ini terhadap variabel hasil belajar kognitif dan keterampilan psikomotorik peserta didik secara lebih luas.

REFERENSI

- [1] 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.
- [2] Badara, A., Lio, A., & Rifa'ie, M. (2026). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS dari Konsep hingga Praktik* (N. Hasanah (ed.)). Nasmedia.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] 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.
- [9] 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.
- [10] 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.
- [11] 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.
- [12] 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]
- [13] 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.
- [14] 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).
- [15] Nadlif, A., & Istiqomah. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*.
- [16] 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.
- [17] 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.
- [18] 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.
- [19] 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.
- [20] Umro, J. (2021). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. *Jurnal Al-Makrifat*, 6(2), 107–116.

- [21] 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.

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.