

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AL-ISLAM

Tazkiyyah Jihan Fajroini¹, Ainun Nadlif²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo^{1,2}

e-mail: jihanfajroini@gmail.com¹, nadliffai@umsida.ac.id²

Diterima: 05/08/2026 Direvisi: 14/08/2026; Diterbitkan: 26/08/2026

ABSTRAK

Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Al-Islam masih menjadi persoalan ketika proses pembelajaran didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut memerlukan model pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada materi Fikih Perawatan Jenazah yang membutuhkan perhatian dan keterlibatan aktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Porong pada 3 Februari 2026 dengan melibatkan peserta didik kelas XI. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar serta angket motivasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar berada pada kategori rendah pada seluruh indikator, yaitu minat dan perhatian, keaktifan dan partisipasi, keberanian dan percaya diri, serta ketekunan dan kerja sama kelompok. Pada Siklus I, minat dan perhatian meningkat menjadi kategori tinggi, keaktifan dan partisipasi serta ketekunan dan kerja sama berada pada kategori sedang, sedangkan keberanian dan percaya diri masih dalam kategori kurang. Setelah perbaikan tindakan pada Siklus II melalui penguatan aturan permainan, bimbingan, dan pengelolaan aktivitas *Make a Match*, minat dan perhatian mencapai kategori sangat tinggi, sedangkan tiga indikator lainnya mencapai kategori tinggi. Dengan demikian, penerapan model *Make a Match* efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Al-Islam materi Fikih Perawatan Jenazah.

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

ABSTRACT

Students' learning motivation in Pendidikan Al-Islam remains a concern when the learning process is dominated by conventional methods that provide limited opportunities for active student participation. This condition requires an interactive and student-centered learning model, particularly for the Fiqh of Funeral Care material, which requires attention and active involvement. This study aimed to analyze the improvement of students' learning motivation through the implementation of the cooperative learning model *Make a Match*. This Classroom Action Research (CAR) was conducted at SMA Muhammadiyah 4 Porong on February 3, 2026, involving eleventh-grade students. The study employed the Kemmis and McTaggart model in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through activity and learning motivation observation sheets and motivation questionnaires, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches. The results showed that the initial condition of learning motivation was in the low category across all indicators, namely interest and attention, activity and participation, courage and self-confidence, as well as

persistence and group cooperation. In Cycle I, interest and attention increased to the high category, activity and participation as well as persistence and cooperation were in the moderate category, while courage and self-confidence remained in the low category. Following improvements in Cycle II through strengthened game rules, guidance, and management of *Make a Match* activities, interest and attention reached the very high category, while the other three indicators reached the high category. Thus, the implementation of the *Make a Match* model was effective in improving students' learning motivation in Pendidikan Al-Islam learning, particularly in the Fiqh of Funeral Care material.

Keywords: *Make A Match, Learning Motivation, Al-Islam Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan Al-Islam merupakan mata pelajaran khusus dan unggulan yang diterapkan di sekolah dan madrasah Muhammadiyah dengan rancangan kurikulum tersendiri. Pembelajaran Pendidikan Al-Islam mencakup beberapa elemen utama, yaitu Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, serta Sejarah Kebudayaan Islam yang diarahkan tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan nilai moral, karakter afektif, dan keterampilan psikomotorik peserta didik. Implementasi kurikulum Pendidikan Al-Islam perlu menyesuaikan perkembangan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran tetap relevan dan mampu membangun keterlibatan aktif dalam proses belajar (Erlistiana et al., 2022; Faturrahman, 2022). Dalam konteks sekolah Muhammadiyah, implementasi kurikulum Al-Islam dan Kemuhammadiyahan juga menempatkan pembelajaran agama sebagai bagian penting dalam pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik (Bastian, 2022). Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Al-Islam di lapangan masih menghadapi tantangan berupa dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) dan penggunaan metode konvensional. Kondisi tersebut berpotensi membuat pembelajaran kurang variatif, interaksi peserta didik terbatas, serta antusiasme dan motivasi belajar belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam diperlukan agar proses pembelajaran lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada era modern (Umro, 2021). Perubahan karakteristik peserta didik pada era digital juga perlu menjadi pertimbangan dalam merancang pembelajaran, mengingat penggunaan media digital seperti TikTok dapat memengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, sehingga lingkungan belajar perlu merespons perubahan tersebut melalui pendekatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik (Sinaga & Mailin, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 4 Porong, permasalahan serupa ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Al-Islam, khususnya pada materi Fiqih "Perawatan Jenazah". Pembelajaran masih disajikan secara dominan verbal dan teoritis sehingga kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas interaktif, diskusi, dan pengalaman belajar langsung masih terbatas. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik ketika guru menjelaskan, minimnya partisipasi dan keberanian bertanya, serta adanya ketergantungan pada peserta didik lain ketika menyelesaikan tugas. Temuan tersebut menunjukkan adanya persoalan pada aspek keterlibatan dan motivasi belajar yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Padahal, materi Perawatan Jenazah memiliki karakteristik konseptual sekaligus prosedural dan berkaitan dengan keterampilan *fardu kifayah* yang penting sebagai bekal peserta didik untuk berperan secara mandiri dan bertanggung jawab di tengah masyarakat. Temuan ini sejalan dengan pentingnya penerapan pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai kebutuhan,

berpartisipasi aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sebagaimana ditunjukkan dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Al-Islam (Hazyimara et al., 2024). Selain itu, kajian sistematis mengenai media pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Adrillian et al., 2024).

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran interaktif berbasis *student-centered learning* yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yang mendorong peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Karakteristik permainan dalam *Make a Match* memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas mencari, mencocokkan, berdiskusi, dan mengonfirmasi jawaban sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara verbal, tetapi juga melibatkan interaksi dan pengalaman belajar langsung. Penelitian Jufri (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar. Temuan serupa ditunjukkan oleh Mubayyinah et al. (2023) yang menemukan adanya pengaruh model *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jenjang SMA. Sementara itu, Ningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Make a Match* dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik *Make a Match* memiliki potensi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan manfaat model *Make a Match*, penelitian terdahulu masih memiliki fokus yang berbeda dengan konteks penelitian ini. Jufri (2021) dan Mubayyinah et al. (2023), misalnya, lebih menekankan pengaruh atau penerapan *Make a Match* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, sedangkan Ningrum et al. (2024) mengembangkan media berbasis *Make a Match* dengan fokus pada motivasi belajar dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model *Make a Match* sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA pada materi Fikih Perawatan Jenazah masih belum banyak ditemukan. Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting karena materi Perawatan Jenazah tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga penguasaan prosedur yang membutuhkan keterlibatan dan perhatian peserta didik selama pembelajaran. Penelitian ini mengisi *research gap* tersebut dengan menerapkan model *Make a Match* pada pembelajaran Fikih Perawatan Jenazah dan menganalisis peningkatan indikator-indikator motivasi belajar peserta didik SMA. Kebaruan (*novelty*) penelitian terletak pada pemanfaatan aktivitas pencarian pasangan kartu sebagai pengalaman belajar interaktif untuk membangun perhatian, keterlibatan, ketekunan, dan dorongan belajar peserta didik dalam memahami materi Fikih Perawatan Jenazah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penerapan model *Make a Match*, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran Pendidikan Al-Islam. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi

Fikih Perawatan Jenazah. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Kemmis & McTaggart, 1988; Utomo et al., 2024). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Porong pada peserta didik kelas XI yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Al-Islam, khususnya materi Fikih Perawatan Jenazah. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 3 Februari 2026. Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dalam merancang dan melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan, serta mengevaluasi hasil setiap siklus.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan keterlibatan peserta didik setelah penerapan model *Make a Match*. Lembar observasi mencakup beberapa aspek, yaitu perhatian, antusiasme, keaktifan mencari pasangan kartu, keberanian bertanya atau menjawab, kerja sama, dan kepercayaan diri saat melakukan presentasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dengan indikator ketekunan, minat dan perhatian, keaktifan, dorongan belajar, serta respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar serta angket motivasi belajar. Kedua instrumen digunakan pada tahap pra-siklus dan setiap siklus untuk memperoleh gambaran perkembangan motivasi belajar peserta didik. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen hasil pelaksanaan tindakan.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan aktivitas, keterlibatan, dan respons peserta didik selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Data angket motivasi belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor dan persentase pencapaian setiap indikator, kemudian dibandingkan antara kondisi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil analisis kuantitatif selanjutnya diinterpretasikan secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan peningkatan motivasi belajar setelah penerapan model *Make a Match*. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik mencapai kategori motivasi belajar tinggi dan menunjukkan peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran pada Siklus II dibandingkan dengan kondisi pra-siklus dan Siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal motivasi belajar peserta didik diketahui melalui observasi dan angket sebelum penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih belum optimal, yang terlihat dari rendahnya perhatian, partisipasi, keaktifan bertanya dan menjawab, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti dan guru untuk menerapkan tindakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Data kondisi awal selanjutnya digunakan sebagai pembanding untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah pelaksanaan Siklus I dan 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

Berdasarkan Tabel 1, kondisi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah pada seluruh indikator yang diamati. Minat dan perhatian peserta didik belum optimal, ditandai dengan mudah merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan, keberanian, dan percaya diri juga masih rendah, sedangkan kerja sama kelompok belum terbangun karena peserta didik cenderung belajar secara individual. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penerapan model *Make a Match* sebagai tindakan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Penerapan Model *Make a Match*

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

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

Berdasarkan Tabel 3, seluruh indikator motivasi belajar menunjukkan perkembangan positif dari pra-siklus hingga Siklus II. Minat dan perhatian meningkat dari kategori rendah menjadi sangat tinggi, sedangkan keaktifan dan partisipasi berkembang dari rendah menjadi tinggi. Keberanian dan percaya diri serta ketekunan dan kerja sama kelompok juga mengalami peningkatan hingga mencapai kategori tinggi pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan tindakan dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi Fikih Perawatan Jenazah menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar peserta didik dari pra-siklus hingga Siklus II. Perubahan tersebut terlihat pada meningkatnya minat dan perhatian, keaktifan dan partisipasi, keberanian dan percaya diri, serta ketekunan dan kerja sama kelompok. Pada kondisi awal, pembelajaran yang didominasi metode ceramah membuat peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan bergantung pada teman yang lebih dominan. Setelah diterapkan *Make a Match*, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui aktivitas mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan kartu pertanyaan dan jawaban. Aktivitas tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Kondisi tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan peserta didik dalam pengalaman belajar (Nadlif & Istiqomah, 2022). Temuan ini sejalan dengan Ilyas et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, Mubadillah dan Sa'adah (2025) juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas kelompok dapat menjadi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan minat dan perhatian pada Siklus II menunjukkan bahwa unsur permainan dalam *Make a Match* mampu mengurangi kejenuhan dan menarik fokus peserta didik terhadap materi Perawatan Jenazah. Kegiatan pencarian pasangan kartu memberikan stimulus yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan informasi, memahami pertanyaan, serta menemukan jawaban yang sesuai. Kondisi tersebut penting karena materi Perawatan Jenazah memiliki karakteristik konseptual dan prosedural yang membutuhkan perhatian peserta didik agar informasi dapat dipahami dan diterapkan secara tepat. Temuan ini memperkuat hasil

penelitian Rahmawati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Prehaten (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Make a Match* dalam pembelajaran PAI dapat digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik. Penggunaan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang mendorong terciptanya pengalaman belajar aktif dan bermakna dalam pendidikan Islam (Nadlif & Istiqomah, 2022). Dengan demikian, peningkatan minat dan perhatian yang ditemukan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa *Make a Match* tidak hanya relevan untuk meningkatkan capaian akademik, tetapi juga dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik.

Penerapan *Make a Match* juga berdampak pada pemerataan keaktifan dan partisipasi peserta didik. Pada pra-siklus, kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh peserta didik tertentu, sedangkan sebagian peserta didik lainnya lebih banyak mengikuti atau bergantung pada teman. Kondisi tersebut berubah ketika setiap peserta didik memperoleh kartu dan memiliki tanggung jawab untuk menemukan pasangan yang sesuai. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk bergerak, membaca, berpikir, berkomunikasi, dan mengambil keputusan secara mandiri sehingga ruang partisipasi menjadi lebih merata. Rahmawati et al. (2024) memperlihatkan bahwa karakteristik *Make a Match* dan penggunaan *flashcard* dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sedangkan Prehaten (2021) menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan penelitian ini memperluas hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan tidak hanya tampak pada aktivitas pencarian pasangan, tetapi juga berkembang pada keberanian bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi.

Peningkatan keberanian dan percaya diri peserta didik pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan ruang yang lebih aman bagi peserta didik untuk berkomunikasi dan menyampaikan pemahamannya. Peserta didik yang pada pra-siklus cenderung takut menjawab atau enggan bertanya mulai berani berinteraksi ketika proses pembelajaran berlangsung melalui pasangan dan kelompok. Perubahan tersebut tidak terlepas dari perbaikan tindakan pada Siklus II, terutama melalui penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pemberian bimbingan selama pencarian pasangan, dan kesempatan bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil pasangan kartunya. Pola tersebut sejalan dengan Yanto et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI melalui *cooperative learning* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui interaksi, komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan bersama, dan tanggung jawab kolektif. Dengan demikian, aktivitas *Make a Match* dapat dipandang bukan hanya sebagai teknik pencocokan kartu, tetapi sebagai sarana untuk menciptakan interaksi yang mendorong peserta didik lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menunjukkan pemahamannya.

Aspek ketekunan dan kerja sama kelompok juga mengalami peningkatan hingga mencapai kategori tinggi pada Siklus II. Kegiatan mencari pasangan kartu menuntut peserta didik untuk terus berusaha menemukan jawaban yang sesuai, sementara proses konfirmasi dan diskusi mendorong mereka untuk saling membantu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang memiliki tujuan bersama dapat membangun tanggung jawab dan interaksi antarpeserta didik. Temuan ini sejalan dengan Rofiq dan Khosiah (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kartu dapat membentuk sikap kerja sama melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antarpeserta didik. Hasil tersebut juga

sejalan dengan Mubadillah dan Sa'adah (2025) yang menempatkan pembelajaran kooperatif sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan dan interaksi kelompok. Dengan demikian, peningkatan kerja sama dalam penelitian ini tidak hanya menjadi dampak tambahan dari penggunaan kartu, tetapi menjadi bagian dari mekanisme pembelajaran yang membantu mempertahankan keterlibatan dan ketekunan peserta didik.

Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa *Make a Match* mampu menciptakan pembelajaran Fikih yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan penelitian ini memperkuat hasil Mubayyinah et al. (2023) bahwa *Make a Match* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sekaligus memperluas kajian sebelumnya yang lebih banyak berorientasi pada hasil belajar dengan menunjukkan dampaknya terhadap beberapa indikator motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ningrum et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Make a Match* dapat mendukung peningkatan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Dari sisi metodologis, perubahan yang terjadi dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II juga sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yang memungkinkan guru melakukan tindakan, mengamati hasil, dan melakukan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya (Machali, 2022; Winda et al., 2025). Proses pengamatan terhadap perubahan keaktifan, partisipasi, dan motivasi peserta didik juga dapat didukung melalui teknik pengumpulan data yang sistematis dalam PTK (Firdaus et al., 2023). Oleh karena itu, keberhasilan tindakan pada Siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan kategori motivasi belajar, tetapi juga memperlihatkan bahwa karakteristik *Make a Match*—bermain sambil belajar, interaksi antarpeserta didik, tanggung jawab individu, dan kerja sama—dapat menjadi mekanisme yang menjelaskan peningkatan motivasi belajar pada materi Fikih Perawatan Jenazah.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran Pendidikan Al-Islam materi Fikih Perawatan Jenazah di SMA Muhammadiyah 4 Porong mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada kondisi awal, motivasi belajar peserta didik masih rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya minat dan perhatian, keaktifan dan partisipasi, keberanian dan percaya diri, serta ketekunan dan kerja sama kelompok. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, terjadi perkembangan positif pada seluruh indikator, meskipun beberapa aspek masih memerlukan perbaikan melalui pengelolaan kelas dan penguatan pemahaman terhadap mekanisme *Make a Match*. Perbaikan tindakan pada Siklus II menghasilkan peningkatan yang lebih optimal, ditandai dengan minat dan perhatian mencapai kategori sangat tinggi, sedangkan keaktifan dan partisipasi, keberanian dan percaya diri, serta ketekunan dan kerja sama kelompok mencapai kategori tinggi sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik melalui aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, berkomunikasi, dan mempresentasikan hasil pembelajaran. Model ini tidak hanya membantu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran materi Perawatan Jenazah, tetapi juga mendorong keterlibatan, keberanian, ketekunan, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, guru Pendidikan Al-Islam dapat mempertimbangkan *Make a Match* sebagai alternatif pembelajaran kooperatif, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan *Make a Match* pada materi Pendidikan

Al-Islam lainnya dengan memanfaatkan media digital atau menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan psikomotorik peserta didik pada subjek dan konteks yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- 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>
- 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>
- 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., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113. <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. I. F., Destiani, F., Widiyanto, F. H., Prasetiadi, F. L., & Abiyyah, H. (2025). Analisis perbandingan keefektifan dan hasil belajar antara metode ceramah dan penggunaan teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTs Al-Fathimiyyah. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 742–754. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/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>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (Eds.). (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- 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). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/21335>
- Nadlif, A. ., & Istiqomah. (2022). Buku Ajar Ilmu Pendidikan Islam. *Umsida Press*, 1–191.

- <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. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 1(1), 1028–1039.
<https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/305>
- Rahmawati, S., Usman, H., & Yulfaitha, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1. *Lempu PGSD*, 1(1).
<https://doi.org/10.70713/lempu.v1i1.3343>
- 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*. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 6(2), 107–116.
<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. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Winda, N., Rinda, R. N. A., Chintya, C. M., Laila, L. P., Suci, S. A. R., & Suci, S. R. (2025). Metodologi penelitian tindakan kelas: Solusi praktis bagi guru sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 230–237.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6630>
- Yanto, M., Fatima, S., & Ubaidillah, A. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pamekasan mata pelajaran PAI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 327–332.
<https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/138>