


Penerapan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Juliana Marchela^{a,1,*}, Ani Nur Aeni^{a,2}, Julia^{a,3}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurrahman No, 211, Sumedang, 45322, Indonesia

¹julianamarchela36@upi.edu, ²aninuraeni@upi.edu, ³julia@upi.edu

* Korenspondensi

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Article History: Submitted: 14 Juni 2024 Revised: 25 Juni 2024 Accepted: 01 Juli 2024 Published: 27 Juli 2024</p> <p>Kata Kunci: Model pembelajaran; make a match; hasil belajar kognitif</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih berpusat pada guru yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar melalui model <i>make a match</i>. Studi ini berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif materi sifat-sifat rasul. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 3 tahapan, <i>pre-action</i>, <i>action</i>, dan refleksi. Partisipan penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Legok I. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan tes hasil belajar pilihan ganda. Adapun keberhasilan penelitian ini merujuk pada nilai KKTP > 68. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam peserta didik meningkat hingga 100% dengan pelaksanaan selama 3 pertemuan. Presentase ketuntasan pertemuan 1 52%, pertemuan 2 92%, pertemuan 3 100%.</p>
<p>Keywords: Learning models; make a match; cognitive learning outcomes</p>	<p>ABSTRACT This research is motivated by the learning activities of Islamic Religious Education which are still centered on teachers which causes low student learning outcomes. The purpose of this study is to improve the cognitive learning outcomes of Islamic Religious Education in Elementary Schools through the make a match model. This study focuses on improving the cognitive learning outcomes of the material on the characteristics of the apostles. The research design used is classroom action research with 3 stages, pre-action, action, and reflection. The research participants were 25 fourth grade students of Legok I Elementary School. The instruments used were teacher observation sheets, student observation sheets, and multiple choice learning outcome tests. The success of this study refers to the KKTP value > 68. The results of this study indicate that the average cognitive learning outcomes of students' Islamic Religious Education increased by 100% with implementation for 3 meetings. The percentage of completion of meeting 1 52%, meeting 2 92%, meeting 3 100%. This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

1. Pendahuluan

Saat ini, permasalahan pendidikan masih sering ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh masih banyak guru yang menggunakan teknik tradisional teacher centered dalam menjelaskan topik materi, kegiatan belajar mengajar menjadi terasa monoton dan proses pembelajaran masih belum mampu mengembangkan penguasaan materi secara maksimal, sehingga berdampak pada turunnya hasil belajar sebagian besar siswa (Hutasiot, S.A., 2021). Berdasarkan fenomena tersebut maka seorang guru hendaknya dapat secara kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan baik (Aeni et al., 2022).

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari di jenjang Sekolah Dasar. Tujuan Pendidikan pada mata pelajaran PAI telah tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa: "...untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Berdasarkan pernyataan tersebut, maka PAI menjadi hal yang penting dan memerlukan

peran guru untuk membina siswa agar memiliki akhlak yang baik (Aeni et al., 2022). Proses tersebut memerlukan pembelajaran yang tepat agar tujuan tersebut tercapai.

Inovasi pembelajaran dapat diterapkan melalui berbagai macam model pembelajaran. Model pembelajaran menempati posisi yang sangat krusial dalam pembelajaran, yakni jika model pembelajaran yang digunakan tepat, maka pembelajaran akan berhasil (Ayu Trisna & Wibowo, 2023). Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa dengan harapan siswa dapat memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model kooperatif tipe make a match. Model make a match merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk aktif dalam pemahaman konsep suatu materi melalui kartu soal berpasangan (Indah et al., 2020) Sedangkan Menurut Fauhah & Rosy (2021), model pembelajaran make a match yakni kegiatan belajar siswa yang dikolaborasikan dengan permainan mencocokkan kartu pasangan mengenai suatu topik bahasan. Model ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dapat diterapkan dengan menyesuaikan topik yang akan dibahas.

Terdapat penelitian terdahulu yang melakukan penelitian serupa mengenai penerapan model make a match sebagai salah satu upaya meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Diantaranya penelitian (Aminah et al., 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif learning lebih baik dan lebih dipahami siswa daripada model ceramah dilihat dari perolehan nilai rata-rata posttest. Model ini juga telah dibuktikan oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh (Bahri et al., 2021) pada materi ajar “Mengenal Malaikat dan Tugasnya”, dengan menggunakan metode make a match tersebut dapat memberikan dampak positif pada siswa yakni dengan meningkatnya hasil belajar kognitif siswa hingga 90%.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Legok I Paseh, ditemukan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam memahami materi “Sifat Wajib dan Mustahil Rasul”. Pernyataan tersebut dilihat dari perolehan hasil belajar sebagian siswa yang masih belum sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebagian besar siswa masih sering tertukar dalam menyebutkan sifat wajib dan mustahil rasul. Setelah melakukan pengamatan, ditemukan bahwa pembelajaran terkesan monoton karena pembelajaran berbasis teacher centered dan siswa tidak terlalu terlibat aktif. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman konsep materi siswa masih kurang. Pembelajaran PAI dengan menggunakan model make a match dianggap dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena model ini melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran; kartu yang didapatkan setiap babak akan berbeda, sehingga siswa dapat memahami materi secara keseluruhan (Aprilia, I.K.G., 2021).

Berdasarkan masalah yang ditemukan serta melihat penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan riset menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model make a match pada materi sifat wajib dan mustahil rasul untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (Action Research). Penelitian Tindakan Kelas ialah salah satu studi dengan menggunakan berbagai pendekatan sebagai tindakan yang dilakukan guru pada suatu kelas dengan tujuan memperbaiki kondisi praktek pembelajaran menjadi lebih baik (Saputra, 2021). Metode ini memerlukan perolehan data dan peningkatan kemampuan subjek penelitian (Creswell & Guetterman, 2019; Julia et al., 2023).

Desain Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik dengan menggunakan metode reflektif dalam pengumpulan data McTaggart, 1994 dalam Julia et al., (2019). Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahapan, yakni *pre-action*, *action*, dan *post-action*. (Julia et al., 2023). Tahapan *pre-action* berupa pengumpulan data dengan dilakukannya pretes, observasi, dan wawancara. Tahapan berikutnya (*action*) ialah menerapkan model make a match dalam pembelajaran PAI materi sifat-sifat rasul. Tahapan ini terdiri dari beberapa tahapan penting model make a match dalam upaya peningkatkan pengetahuan

kognitif siswa, dan refleksi. Tahapan terakhir, (post-action) melibatkan kegiatan asesmen dan evaluasi akhir seluruh kegiatan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Legok I. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan pada riset ini yaitu soal tes, lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa. Teknik analisis data hasil wawancara dengan guru pada penelitian ini memakai analisis kualitatif Miles & Huberman dalam (Setiawan, 2021) berupa reduksi data, penyajian data, penyimpulan data, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya untuk mengukur ketuntasan hasil belajar menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini mengacu pada ketuntasan belajar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yakni 68. Ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik ditentukan oleh rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase hasil belajar

F = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah keseluruhan siswa

Kriteria presentase ketuntasan hasil belajar telah ditentukan dalam tingkat keberhasilan siswa pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Presentase Ketuntasan Belajar

Tingkat keberhasilan	Kriteria
P > 80%	Sangat Tinggi
60% < p ≤ 80%	Tinggi
40% < p ≤ 60%	Sedang
20% < p ≤ 40%	Rendah
P ≤ 20%	Sangat Rendah

Sumber: Widoyoko, 2017 dalam (Alwi & Sholihat, 2019)

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%. Indikator tersebut ditetapkan berdasarkan persetujuan guru mata pelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini peneliti membagi menjadi dua bagian penjelasan, yakni hasil dan pembahasan. Berikut penjelasan hasil dan pembahasan secara lebih detail.

Hasil

Prinsip utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar kognitif PAI siswa yang dikembangkan melalui proses yang terstruktur dan terencana. Proses ini terdiri dari empat komponen utama yaitu pengumpulan data, pra tindakan analisis, tindakan, dan analisis pasca tindakan atau refleksi. Bagian berikut menyediakan penjelasan rinci dari masing-masing komponen tersebut.

a. Pre-Action

Sebelum melakukan penelitian secara lanjut, peneliti melakukan tindakan pra penelitian untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik terkait pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran PAI khususnya materi sifat-sifat rasul. Kebanyakan peserta didik masih sering tertukar antara sifat wajib dan artinya maupun antara sifat wajib dan sifat mustahil rasul. Setelah dilakukan observasi saat pembelajaran, ditemukan bahwa model pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif dikelas. Peserta didik pun terlihat tidak fokus saat pembelajaran karena

hanya mendengarkan. Berdasarkan wawancara bersama siswa, sebagian besar mengatakan bahwa mereka mudah bosan saat belajar karena hanya duduk mendengarkan serta mengisi buku LKS.

Tindakan yang peneliti lakukan selanjutnya ialah memberikan pretes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi. Hasil pretes ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil belajar kognitif siswa pada tahap *pre-action*

No	Indikator	<i>Pre- Action</i>
1.	Jumlah siswa tuntas	3
2.	Jumlah siswa belum tuntas	22
3.	Skor total	1110
4.	Skor tertinggi	70
5.	Skor terendah	20
6.	Nilai rata-rata	44,4
7.	Presentase ketuntasan	12%
8.	Presentase ketidaktuntasan	88%
9.	Kategori	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil pretes pada table 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 orang masih tergolong pada kategori sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 68. Dari 25 peserta didik hanya ada 3 orang yang mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi 70. Sedangkan 22 peserta didik lainnya masih belum mencapai ketuntasan hasil belajar dengan nilai terendah 10. Berdasarkan hasil pretes tersebut dapat disimpulkan juga bahwa presentase ketuntasan pretes pada mata pelajaran PAI masing sangat rendah yakni 12% dengan rata-rata nilai 44,4.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti lalu melakukan perencanaan sebelum dilakukannya penelitian tindakan. Perencanaan yang dilakukan diantaranya menentukan tujuan pembelajaran, membuat modul ajar, mempersiapkan media media kartu make a match, dan menyiapkan instrumen.

b. Action (Penerapan Model Make a match dalam Pembelajaran PAI)

Riset ini menerapkan model make a match sebagai suatu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi sifat wajib dan mustahil rasul. Penelitian ini memiliki tahapan yang terstruktur berisi langkah-langkah utama untuk pelaksanaan model tersebut termasuk kegiatan perencana berupa pembuatan modul ajar dan media pembelajaran. Seluruh proses dalam tindakan meliputi observasi dan refleksi yang nanti akan dilakukan penyempurnaan berdasarkan refleksi di setiap tahap. Penerapan model ini dilakukan selama 3 pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) setiap pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024, Pertemuan 2 pada tanggal 7 Mei 2024, dan Pertemuan 3 pada tanggal 14 Mei 2024 di SDN Legok I dengan partisipan siswa kelas IV.

Tahap 1: Penjelasan materi awal sifat-sifat rasul

Tahapan awal model make a match adalah dengan memberikan penjelasan awal mengenai materi sifat-sifat rasul, yakni sifat wajib dan sifat mustahil rasul. Pada pertemuan pertama guru memberikan penjelasan dengan menggunakan *power point*. Guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa, namun siswa masih pasif. Oleh karena itu, pada pertemuan kedua guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memantik pada bahasan materi, sehingga memicu siswa untuk bertanya dan berinteraksi dengan guru. Agar pembelajaran lebih menarik, guru memberikan penjelasan materi melalui tayangan video teladan sifat rasul di pertemuan ketiga.

Tahap 2: Membagi siswa menjadi dua kelompok

Selain membagikan kelompok, pada tahap ini guru juga akan menjelaskan tujuan dibuatnya kelompok dan aturan dalam penerapan model *make a match*. Peraturan tersebut diantaranya; setiap siswa akan mendapat satu buah kartu dan harus mencari pasangan kartu di kelompok lain sesuai dengan kartu yang dimilikinya dalam kurun waktu tertentu. Saat pembagian kelompok guru dapat menggunakan berbagai teknik dan metode pembagian kelompok yang beragam agar adil. Pelaksanaan tahap ini pada pertemuan pertama dilakukan secara acak dengan cara setiap siswa mengambil kartu undian yang berisi nomor kelompok. Akan tetapi cara tersebut terlalu menyita waktu belajar, sehingga pada pertemuan berikutnya guru membagi kelompok menggunakan web *pickerwheel* otomatis agar waktu dapat digunakan secara efisien. Pembagian kelompok juga memanfaatkan teknologi lain yang menarik, yakni dengan fitur *open the box* pada web *wordwall*. Penggunaan teknologi tersebut membuat siswa sangat antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran.

Tahap 3: Membagikan kartu kepada setiap kelompok

Tahap ini guru akan membagikan kartu kepada setiap siswa sesuai kategori, yakni masing-masing anggota kelompok 1 akan mendapatkan kartu soal dan kelompok 2 akan mendapatkan kartu jawaban atau sebaliknya. Pada pelaksanaan kegiatan ini guru sudah menyiapkan media berupa kartu dengan dua kategori, yakni kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi sifat-sifat rasul. Isi kartu tersebut tidak hanya berupa soal dan jawaban saja, tapi dapat dimodifikasi dengan materi yang sesuai. Pada pertemuan 1 guru memberikan 2 jenis kartu, yakni kartu sifat wajib rasul dan artinya dan kartu sifat mustahil rasul dan artinya. Hasil di pertemuan 1 siswa sudah mulai mengetahui sifat wajib dan mustahil rasul beserta artinya. Pada pertemuan selanjutnya guru memberikan kartu sifat wajib dan sifat mustahil agar lebih memantapkan pengetahuan mereka terhadap materi. Kemudian pada pertemuan ketiga guru memberikan jenis kartu berupa soal dan jawaban.

Tahap 4: Mencari pasangan kartu

Setelah semua siswa memegang kartu, guru memberikan waktu selama 2 menit kepada siswa untuk memikirkan jawaban yang mungkin cocok dengan kartunya. Kelompok 1 yang memiliki kartu soal memikirkan jawaban yang ada di kelompok 2, begitupun sebaliknya. Apabila siswa telah memikirkan jawabannya, guru memberikan aba-aba untuk memulai *make a match*. Saat penerapan pertemuan 1 kebanyakan siswa masih belum paham model *make a match* karena baru pertama kali memainkannya, sehingga keadaan kelas kurang kondusif. Kemudian di pertemuan berikutnya guru memberikan penjelasan ulang yang lebih dapat dipahami siswa dan isi dari soal kartu berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Dalam proses ini guru sangat penting untuk tetap mendampingi siswa agar kondisi kelas tetap kondusif. Jika siswa sudah mendapatkan pasangan kartunya, maka guru akan mengarahkan siswa untuk berbaris sesuai dengan urutan siswa yang berhasil menemukan pasangannya.

Tahap 5: Presentasi

Tahap terakhir dari penerapan model ini adalah presentasi. Semua siswa yang sudah mendapatkan pasangannya diminta untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil dari pencarian pasangan kartu secara bergantian. Saat siswa presentase di depan kelas, siswa lainnya akan memperhatikan sekaligus menganalisis kebenaran dari kartu temannya. Disini guru berperan dalam membimbing siswa serta memberi penguatan jika ada siswa yang memiliki kartu berpasangan tidak sesuai. Setelah siswa melakukan presentasi, guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan dan ucapan positif. Dengan memberikan apresiasi, siswa terlihat menjadi lebih percaya diri untuk maju ke depan. Semua tahapan ini dapat dilakukan berulang kali agar seluruh siswa dapat mendapatkan kartu yang berbeda-beda, sehingga pengetahuan mereka akan terasah.

c. Post-Action

Langkah akhir dari penerapan model *make a match* adalah melakukan evaluasi akhir dari seluruh tindakan penelitian yang telah dilakukan. Hasil belajar siswa tidak terlepas dari kegiatan

observasi dan refleksi yang dilakukan setiap akhir tindakan. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI SDN Legok I. Selanjutnya hasil observasi akan dilakukan refleksi untuk memperbaiki hal-hal yang belum maksimal di pertemuan sebelumnya.

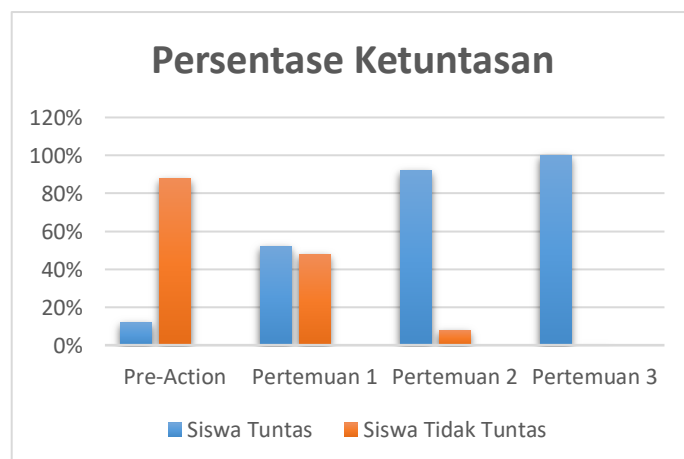
Pada refleksi pertemuan 1 ditemukan bahwa keadaan kelas masih kurang kondusif dalam pembelajaran karena guru terlalu cepat dalam menjelaskan sehingga sebagian siswa ada yang masih kebingungan dalam permainan *make a match*. Seharusnya, guru memberikan penjelasan yang disertai contoh terlebih dahulu kepada siswa. Kemudian terlihat beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi dalam mengerjakan LKPD. Refleksi yang dilakukan di pertemuan 2 menunjukkan bahwa guru mulai santai dalam menjelaskan dan siswa sudah mulai paham saat pembelajaran menggunakan *make a match*. Namun, masih ada siswa yang tidak aktif ketika mengerjakan LKPD. Di pertemuan 3 peneliti telah memperbaiki hasil refleksi di pertemuan sebelumnya dengan temuan; seluruh siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKPD serta keadaan kelas menjadi kondusif dengan dibuatnya kesepakatan kelas antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Siahaan & Tantu, 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan aturan kelas dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif setelah dilakukan pembelajaran, maka peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa. Pemberian post-test dilakukan di setiap akhir pertemuan, sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi sifat-sifat rasul. Hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Pre-Action, Pertemuan 1, Pertemuan 2, dan Pertemuan 3

No	Indikator	Pre-Action	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Jumlah siswa tuntas	3	13	21	25
2.	Jumlah siswa belum tuntas	22	12	4	0
3.	Skor total	1110	1570	2020	2290
4.	Skor tertinggi	70	90	100	100
5.	Skor terendah	20	30	50	70
6.	Nilai rata-rata	44,4	62,8	80,8	91,6
7.	Presentase ketuntasan	12%	52%	92%	100%
8.	Presentase ketidaktuntasan	88%	48%	8%	0%
9.	Kategori	Sangat Rendah	Cukup	Tinggi	Sangat Tinggi

Gambar 1. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif



Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama sebagian siswa masih belum mencapai ketuntasan KKTP yakni 68. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan di pertemuan kedua nilai siswa mulai

mengalami peningkatan yang cukup baik hingga 52%. Akan tetapi kriteria ketuntasan pada penelitian ini harus mencapai ketuntasan hingga 100%, sehingga diperlukan perbaikan di pertemuan ketiga untuk mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Selanjutnya di pertemuan 3 ketuntasan seluruh siswa telah mencapai kategori “Sangat Tinggi”.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD dalam pembelajaran PAI materi sifat wajib dan mustahil rasul melalui model make a match. Berdasarkan hasil evaluasi belajar kognitif terlihat bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan pada materi sifat wajib dan mustahil rasul setelah diberikan pembelajaran dengan model make a match. Model make a match memiliki dampak yang signifikan untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa (Anggreni Astawa & Tegeh, 2019; Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K., 2020, Made et al., 2020). Dalam proses penerapan model make a match dilakukan refleksi perbaikan dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan power point, video pembelajaran, dan website lainnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat dan mengatasi kekurangan sebelumnya. (Julia et al., 2019). Respon siswa saat diberikan model make a match sangat responsif dan aktif terlebih lagi ketika guru memberikan apresiasi terhadap pencapaian yang telah dilakukan siswa. Menghargai prestasi siswa merupakan salah satu tindakan yang dapat memberikan motivasi untuk terus mencapai prestasi yang terbaik (Aeni, 2014, hlm. 65).

4. Simpulan

Penerapan model make a match dalam pembelajaran PAI di kelas IV telah selesai dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Seluruh tindakan dilakukan perbaikan melalui refleksi. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Legok I mengalami peningkatan yang signifikan di setiap pertemuannya. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan presentase ketuntasan sebelum menerapkan model make a match sebanyak 12% dengan rata-rata nilai 44,4. Kemudian di pertemuan 1 meningkat hingga 52% dengan nilai rata-rata 62,8. Selanjutnya di pertemuan 2 sebanyak 92% dengan rata-rata 80,8. Sampai pertemuan 3 ketuntasan siswa mencapai 100% dengan rata-rata 91,6. Mengacu pada hasil tersebut, maka penelitian dapat dikatakan berhasil.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD* (Julia, 2014). UPI PRESS.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aminah, S., Meilani, R.P., Shodiqin, M.A., Nislakh, Z., Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Ceramah Dan Kooperatif Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Sekolah Dasar. *Journal of Education and Language*, (Vol.2, No.12). <https://doi.org/10.53625/joel.v2i12>.
- Alwi, M., & Sholihat, Z. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pada Karya Sastra Berbasis Budaya Lokal Kelas IV MI NW Teaban. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i1.1778>
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98–106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17663>
- Aprilia, I. K. G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas V C SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 118-125. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.415>
- Ayu Trisna, D., & Wibowo, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Grup Investigation Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V di SD Kasongan.

- Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(2), 107–116.
<https://doi.org/10.30738/tc.v7i2.14733>
- Bahri, S., Muka, S., & Kuruk, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Make A Match Materi Mengenal Malaikat Allah Dan Tugasnya Kelas IV SDN Muka Sungai Kuruk Seruway. *120 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4).
<https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.575>
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make a match terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPAP Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2).
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Indah, F., Permata, S., & Nugraha, J. (2020). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Surat Niaga. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Julia, J., Iswara, P. D., & Supriyadi, T. (2019). Redesigning and implementing traditional musical instrument in integrated technology classroom. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(10), 75–87. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i10.10197>
- Julia, J., Supriyadi, T., Ali, E. Y., Agustian, E., & Fadlilah, A. (2023). Developing Elementary School Teacher's Professional Competence in Composing Traditional Songs: An Action Research in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(6), 435–458. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.6.23>
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388–397.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Saputra, N. (2021). Penelitian tindakan kelas. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Setiawan, H. R. (2021). Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *SiNTESa CERED Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora, 2021*, 1.
- Siahaan, N. A., & Tantu, Y. R. P. (2022). Penerapan Peraturan dan Prosedur Kelas Dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1682>
- Hutasiot, S.A., (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning(TCL) Dan Project Based Learning(PBL) Dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah Dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1775-1799.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.294>