

Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai Materi Asmaul Husna Siswa Kelas IV

Muhamad Rif'an¹, Imam Fauzi², Rohma Yunita³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, STIT Tanggamus, Lampung, Indonesia

Email: ¹rifanm281@gmail.com, ²fauzii7163@gmail.com, ³rohmayunita308@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) on the topic of Asmaul Husna among fourth-grade students of SDN 13 Way Khilau, which was caused by teacher-centered learning. This study aims to improve learning outcomes in PAI on the topic of Asmaul Husna through the application of the Make a Match learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 25 fourth-grade students. Data were collected through tests, observation, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results show an increase in classical completeness from 40% in the pre-cycle to 64% in cycle I and 88% in cycle II, accompanied by an increase in student activeness. Thus, the application of the Make a Match model can improve PAI learning outcomes on Asmaul Husna for fourth-grade students of SDN 13 Way Khilau.

Keywords: Make a Match; learning outcomes; Asmaul Husna; classroom action research.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV SDN 13 Way Khilau yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi Asmaul Husna melalui penerapan model pembelajaran Make a Match. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal dari 40% pada prasiklus menjadi 64% pada siklus I dan 88% pada siklus II, disertai meningkatnya keaktifan siswa. Dengan demikian, penerapan model Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV SDN 13 Way Khilau.

Kata Kunci: Make a Match; hasil belajar; Asmaul Husna; penelitian tindakan kelas.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar tidak berhenti pada urusan menghafal, melainkan menjadi pijakan awal anak mengenal Tuhannya sekaligus membentuk perilakunya sehari-hari (Yasmin, 2022). Salah satu materi yang menempati posisi penting adalah Asmaul Husna, yaitu nama-nama baik Allah yang semestinya tidak sekadar dilafalkan, tetapi juga dipahami arti dan diteladani maknanya. Ketika seorang anak mengenal Allah sebagai Ar-Rahman dan Ar-Rahim, ia diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang penyayang terhadap sesama. Karena itu, keberhasilan pembelajaran Asmaul Husna tidak cukup diukur dari kemampuan menghafal, tetapi juga dari sejauh mana siswa memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Kenyataan di lapangan belum sepenuhnya sejalan dengan harapan tersebut. Berdasarkan pengamatan awal dan hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN 13 Way Khilau, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari 25 siswa, hanya 10 orang atau sekitar 40% yang dinyatakan tuntas, dengan nilai rata-rata kelas hanya 62. Selama pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak menjelaskan melalui ceramah lalu meminta siswa menghafal. Akibatnya suasana kelas terasa monoton, siswa cepat bosan, gampang lupa, dan kurang terlibat secara aktif. Padahal pada rentang usia ini anak justru sedang senang bergerak, bermain, dan belajar bersama temannya.

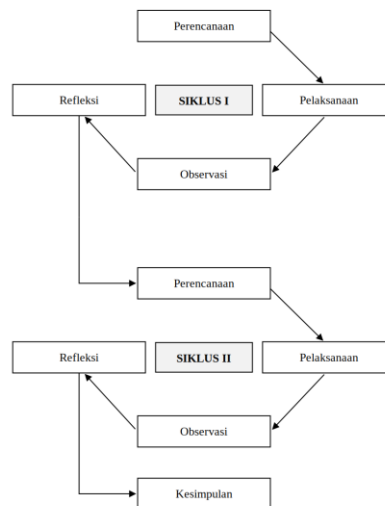
Salah satu jalan keluar yang dapat ditempuh adalah mengubah pendekatan pembelajaran, dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Model pembelajaran kooperatif memberi ruang bagi siswa untuk belajar sambil berinteraksi dengan teman-temannya (Hasanah & Himami, 2021). Di antara sekian banyak tipenya, model Make a Match yang dikembangkan oleh Lorna Curran dipandang cocok untuk materi yang menuntut siswa mencocokkan dua hal yang saling berkaitan (Sucahyo, 2022; Sumini, 2022; Ermita, 2021). Dalam model ini setiap siswa memegang satu kartu sebagian berisi nama Asmaul Husna, sebagian lagi berisi artinya kemudian mereka mencari pasangan kartunya dalam batas waktu tertentu sambil belajar. Materi Asmaul Husna yang pada dasarnya merupakan pasangan antara nama dan makna membuat model ini terasa pas dengan karakter materinya.

Sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa model Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sunedi, 2023; Kencono & Harjono, 2023; Karmada, 2023). Hanya saja, sebagian besar kajian tersebut dilakukan pada mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, atau IPS, dan pada jenjang yang berbeda-beda. Penerapannya pada pembelajaran PAI memang sudah mulai dilakukan, tetapi umumnya menysasar tema atau materi lain, sehingga kajian yang secara khusus mengangkat materi Asmaul Husna di kelas IV sekolah dasar masih jarang ditemukan (Atisah, 2021; Pitriani, 2024; Dahniar, 2023). Belum banyak pula kajian yang menyoroti bagaimana model ini bekerja pada konteks sekolah seperti SDN 13 Way Khilau. Di titik inilah celah yang ingin diisi oleh penelitian ini.

Berangkat dari persoalan dan celah di atas, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar PAI materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV SDN 13 Way Khilau melalui penerapan model pembelajaran Make a Match. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan karakter materi Asmaul Husna yang berupa pasangan nama dan makna sebagai kekuatan utama model, sesuatu yang belum banyak digarap pada penelitian sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru PAI dalam menyajikan materi yang selama ini cenderung diajarkan sebatas dihafalkan.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pilihan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang bukan sekadar memotret keadaan, melainkan memperbaiki proses dan hasil belajar di kelas secara langsung. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo dkk., 2024). Hasil refleksi pada siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Gambaran alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan di SDN 13 Way Khilau pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus pengamat, dibantu oleh seorang guru kolaborator yang ikut mengamati jalannya pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berbentuk soal pilihan ganda dan isian singkat seputar materi Asmaul Husna yang diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar. Sebelum digunakan, soal tes terlebih dahulu ditelaah dan divalidasi oleh dosen pembimbing dan guru PAI agar sesuai dengan indikator serta tingkat perkembangan siswa kelas IV. Observasi dilakukan dengan lembar pengamatan untuk merekam keaktifan siswa dan keterlaksanaan langkah-langkah model Make a Match, sedangkan dokumentasi berupa daftar nilai, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran.

Setiap siklus dijalankan melalui empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan kartu nama Asmaul Husna beserta kartu artinya, lembar observasi, dan soal tes. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan langkah-langkah Make a Match di kelas. Tahap observasi berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan untuk mengamati keaktifan siswa dan keterlaksanaan model, sementara tahap refleksi digunakan untuk menimbang keberhasilan dan kekurangan tindakan sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi, yakni dengan membandingkan hasil tes, catatan observasi, dan dokumentasi.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar dihitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikalnya, sedangkan data observasi diuraikan secara kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 sesuai KKM, dan penelitian dianggap berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa. Adapun langkah inti model Make a Match yang diterapkan meliputi: guru menyiapkan kartu berisi nama Asmaul Husna dan kartu berisi artinya; setiap siswa memperoleh satu kartu; siswa mencari pasangan kartunya dalam batas waktu tertentu; pasangan yang cocok diberi penghargaan; lalu kartu dikocok kembali untuk babak berikutnya

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengamati kondisi awal pembelajaran PAI di kelas IV. Hasil ulangan pada kondisi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna masih rendah. Dari 25 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai KKM, sementara 15 siswa lainnya belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62. Gambaran selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas (≥ 75)	10	40%
2	Belum Tuntas (< 75)	15	60%
	Nilai rata-rata kelas	62	-

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa lebih dari separuh siswa belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar ini sejalan dengan suasana pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang terlibat aktif. Kondisi inilah yang menjadi titik tolak pelaksanaan tindakan.

Pada siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran lalu menerapkan model Make a Match. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa, sebagian berisi nama Asmaul

Husna dan sebagian berisi artinya, kemudian siswa diminta mencari pasangan kartunya. Suasana kelas tampak lebih hidup dibanding sebelumnya, meskipun pada pertemuan awal sebagian siswa masih bingung dengan aturan permainan dan kelas sempat gaduh. Hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa berada pada kategori cukup, sekitar 64%, sedangkan tes pada akhir siklus I memperlihatkan peningkatan hasil belajar: nilai rata-rata kelas naik menjadi 71 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 16 orang atau 64%.

Meski sudah meningkat, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal 80%. Dari hasil refleksi bersama guru kolaborator ditemukan beberapa kendala, antara lain pengelolaan waktu yang belum optimal, sebagian siswa kurang memahami instruksi, dan beberapa siswa masih pasif menunggu temannya. Temuan ini menjadi dasar perbaikan pada siklus II, seperti memperjelas aturan permainan di awal, membatasi waktu mencari pasangan, serta memberi penghargaan kecil bagi pasangan tercepat dan tepat.

Pada siklus II, perbaikan-perbaikan tersebut diterapkan. Guru menjelaskan aturan main dengan lebih rinci, menyiapkan kartu dengan warna berbeda untuk memudahkan siswa membedakan kartu nama dan kartu arti, serta memberikan apresiasi kepada pasangan yang berhasil mencocokkan kartu dengan cepat dan tepat. Siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri. Hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa meningkat ke kategori baik, sekitar 85%, dan tes pada akhir siklus II memperlihatkan peningkatan yang lebih besar: nilai rata-rata kelas mencapai 82 dan siswa yang tuntas bertambah menjadi 22 orang atau 88%. Perbandingan hasil dari kondisi awal hingga siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar dan Keaktifan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Tahap	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Ketuntasan	Keaktifan
1	Prasiklus	62	10	40%	-
2	Siklus I	71	16	64%	64%
3	Siklus II	82	22	88%	85%

Tabel 2 memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahap. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada prasiklus menjadi 64% pada siklus I, lalu mencapai 88% pada siklus II, seiring dengan naiknya keaktifan siswa dari kategori cukup ke kategori baik. Dengan capaian tersebut, indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model Make a Match cocok diterapkan pada materi Asmaul Husna. Materi tersebut pada dasarnya berupa pasangan antara nama Allah dan maknanya, sehingga sangat sesuai dengan mekanisme inti Make a Match yang menuntut siswa mencocokkan dua hal yang berkaitan. Ketika siswa mencari pasangan kartu, mereka tidak sekadar menghafal, tetapi turut memahami keterkaitan antara nama dan artinya sambil bergerak dan berinteraksi. Suasana belajar yang menyenangkan inilah yang membuat materi lebih mudah diingat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Atisah yang menemukan bahwa penerapan Make a Match mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas IV sekolah dasar dari rata-rata prasiklus 63,68 menjadi jauh lebih tinggi pada siklus berikutnya (Atisah, 2021). Pola serupa terlihat pada penelitian Krisnawati dan kawan-kawan yang menunjukkan bahwa model ini berpengaruh terhadap peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar (Krisnawati dkk., 2026). Lebih jauh, pemilihan metode pembelajaran yang tepat memang berdampak pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Fitria dkk., 2025), dan penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi terbukti membantu meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar (Sugina & Kasmantoni, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya sekaligus memperluas penerapannya secara khusus pada materi Asmaul Husna.

Keberhasilan ini juga berkaitan dengan hakikat pembelajaran PAI di sekolah dasar yang tidak cukup berhenti pada hafalan, melainkan perlu menyentuh penghayatan dan pembentukan karakter siswa (Sahira dkk., 2022). Pada penelitian ini, perbaikan dari siklus I ke siklus II seperti memperjelas aturan, membedakan warna kartu, dan memberi penghargaan terbukti menjadi kunci yang mendorong peningkatan. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan Make a Match tidak hanya bergantung pada modelnya, tetapi juga pada cara guru mengelola kelas dan mengemas permainan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Make a Match secara khusus untuk materi Asmaul Husna, yang selama ini lebih sering diajarkan dengan cara dihafalkan. Dengan menjadikan pasangan nama dan makna sebagai inti permainan, model ini membantu siswa memahami arti Asmaul Husna, bukan sekadar melafalkannya. Temuan ini dapat menjadi rujukan praktis bagi guru PAI di sekolah dasar lain yang menghadapi persoalan serupa.

D. PENUTUP

Simpulan

Penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV SDN 13 Way Khilau. Peningkatan terlihat dari ketuntasan klasikal yang naik dari 40% pada prasiklus menjadi 64% pada siklus I dan 88% pada siklus II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 62 menjadi 82 dan keaktifan siswa membaik dari kategori cukup ke baik. Keberhasilan ini didukung oleh kesesuaian materi Asmaul Husna yang berupa pasangan nama dan makna dengan mekanisme model.

Saran

Guru PAI disarankan menjadikan Make a Match sebagai salah satu alternatif pembelajaran agar materi Asmaul Husna tidak sekadar dihafalkan, tetapi juga dipahami siswa dengan cara yang menyenangkan. Keberhasilan model ini perlu ditopang oleh kesiapan kartu, pengelolaan waktu, dan aturan permainan yang jelas. Bagi peneliti selanjutnya, model Make a Match dapat diujicobakan pada materi PAI lain atau dipadukan dengan media pembelajaran agar manfaatnya semakin luas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Atisah. (2021). Penerapan model pembelajaran make a-match dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik sekolah dasar. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 108–115. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23637>
- Dahniar. (2023). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 1–11. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v19i2.408>
- Ermita. (2021). Make a-match: Sebuah metode untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1286>
- Fitria, R., Saputra, D., Putri, M. R. A., Khajar, R., & Sari, T. P. (2025). Dampak metode pembelajaran PAI terhadap motivasi belajar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(1), 55. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i1.9428>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Iryaduna: Jurnal Studi Kemabasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Karmada, G. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui Google Meet pada siswa kelas II SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 76–84. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60573>

- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Krisnawati, I., Hidayat, H., & Aisyah, S. (2026). Pengaruh penggunaan model make a match terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 1201–1215. <https://doi.org/10.35931/am.v10i2.6447>
- Pitriani, A. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran make a match dalam pembelajaran PAI. *Khidmat*, 2(2). <https://doi.org/10.65311/j.khidmat.v2i2.989>
- Sahira, S., Rejeki, Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi pembelajaran IPS terhadap pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Sucahyo, M. (2022). Model pembelajaran kooperatif make a match di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 382–390. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65659>
- Sugina, Y., & Kasmantoni. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran talking stick. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 85–94. <https://doi.org/10.64420/jippg.v2i2.257>
- Sumini. (2022). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe make a match di SDN 001 Kempas Jaya. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1258–1264. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9076>
- Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 237–242. <https://doi.org/10.23887/year.v7i2.54626>
- 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). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yasmin, R. F. (2022). Landasan psikologis dalam pengembangan kurikulum PAI pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sekolah dasar. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 205–220. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.102>