

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA MELALUI METODE *MAKE A MATCH*

Hardiana Latif

Institut Agama Islam Negeri Amai Gorontalo

Email: hardianalatif2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 5 Bulango Ulu terhadap materi Asmaul Husna melalui penerapan metode Make a Match. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, tes formatif, dan refleksi dari setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Make a Match mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Pada tahap pra siklus, hanya 55% siswa yang mencapai nilai tuntas. Setelah penerapan metode Make a Match pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 75%, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 90%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode Make a Match dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, metode Make a Match merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan interaksi aktif dan penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merekomendasikan adaptasi metode Make a Match untuk pembelajaran lain di tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: Make a Match; Asmaul Husna; Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This study aims to improve the understanding of fourth-grade students at SDN 5 Bulango Ulu regarding the subject of Asmaul Husna through the implementation of the Make a Match method. The study utilized a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. Data were collected through observations, formative tests, and cycle reflections. The results indicate that the Make a Match method significantly enhanced students' understanding. In the pre-cycle phase, only 55% of students achieved passing grades. After applying the Make a Match method in Cycle I, the number of students achieving passing grades increased to 75%, and in Cycle II, it rose to 90%. This improvement highlights the effectiveness of the Make a Match method in fostering interactive and enjoyable learning while enhancing students' motivation. In conclusion, the Make a Match method is an effective alternative to improve students' understanding, especially in topics requiring active interaction and practical applications in daily life. This study recommends adapting the Make a Match method for other subjects in elementary education.

Keywords: Make a Match; Asmaul Husna; Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pembelajaran agama di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, moral, dan nilai spiritual peserta didik. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran agama Islam adalah pengenalan dan pemahaman terhadap Asmaul Husna, yang mencerminkan sifat-sifat mulia Allah. Pemahaman ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga harus diaplikasikan dalam sikap dan perilaku sehari-hari¹. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Asmaul Husna adalah minimnya keterlibatan aktif peserta didik, metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta kurangnya variasi media yang digunakan, yang berimbas pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut². Penggunaan media yang terbatas juga menjadi kendala dalam menyampaikan materi secara efektif. Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi tidak mampu menggugah minat siswa untuk memahami Asmaul Husna dengan lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, dengan melibatkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, guna meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan di SDN 5 Bulango Ulu masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan pencatatan. Akibatnya, suasana kelas menjadi monoton, dan siswa cenderung kehilangan minat belajar. Selain itu, materi Asmaul Husna yang disampaikan sering kali kurang kontekstual, sehingga siswa kesulitan mengaitkan konsep ini dengan kehidupan nyata. Tantangan ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan menjadikan pembelajaran agama lebih bermakna. Pendekatan tradisional, seperti metode ceramah, sering digunakan dalam pembelajaran agama. Meskipun efektif untuk penyampaian informasi, metode ini kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan sering kali membuat pembelajaran menjadi monoton³. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang menarik, seperti metode *Make a Match*, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas berbasis permainan⁴.

Urgennya pendekatan yang seimbang dan terintegrasi dalam menggunakan teknologi untuk memajukan pendidikan agama Islam di era digital tidak dapat diabaikan⁵. Dalam jurnal disoroti bahwa teknologi

dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam. Namun, teknologi juga memiliki tantangan, seperti risiko disinformasi dan penurunan interaksi sosial jika tidak digunakan secara bijak. Pendekatan yang seimbang dan terintegrasi dalam menggunakan teknologi menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi keagamaan yang kaya akan nilai-nilai spiritual dengan kebutuhan generasi digital yang cenderung terfokus pada kemudahan akses informasi. Teknologi, bila digunakan secara tepat, tidak hanya mempermudah penyampaian materi agama, tetapi juga membuka peluang untuk personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Sebagai contoh, aplikasi pembelajaran berbasis Asmaul Husna atau platform digital interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak secara visual dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Make a Match merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar. Dalam metode ini, siswa ditugaskan untuk mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang saling berpasangan. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga melibatkan kerja sama kelompok, meningkatkan keterampilan sosial, dan mendorong pemahaman konsep secara mendalam⁶. Make a match (mencari pasangan) merupakan salah satu metode yang dapat ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih. Pembelajaran yang menyenangkan, membuat aktivitas belajar peserta didik dapat meningkat, karena ada unsur permainan di dalamnya seperti metode make a match yang dapat membangkitkan kreativitas dan kerja sama peserta didik antara pemegang kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Implementasi metode Make a Match pada pembelajaran Asmaul Husna memungkinkan siswa untuk memahami arti dan makna setiap nama Allah serta bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Penelitian terkait metode Make a Match telah menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks pendidikan. Studi oleh Arifin dan Ramadhani (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan metode ini meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dibandingkan dengan metode konvensional⁷. Selain itu, penelitian oleh Fitriani et al. menunjukkan bahwa metode Make a Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik⁸. Hasil-hasil ini mengindikasikan bahwa metode Make a

Match memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode make a match. Sejalan dengan teman tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengadaptasi metode Make a Match dalam pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Asmaul Husna secara lebih mendalam dan menyenangkan, serta membangun motivasi mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran Asmaul Husna, pemahaman terhadap sifat-sifat Allah memerlukan pendekatan yang tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga refleksi dan aplikasi praktis. Misalnya, nama Allah "Al-Quddus" dapat dikaitkan dengan pentingnya menjaga kebersihan, baik secara fisik maupun spiritual. Demikian pula, nama "As-Salam" mengajarkan nilai-nilai kedamaian yang relevan dalam interaksi sosial siswa sehari-hari⁹. Melalui metode Make a Match, siswa diajak untuk tidak hanya memahami konsep tersebut, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Asmaul Husna secara konkret. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan metode Make a Match dalam pembelajaran Asmaul Husna yang dirancang khusus untuk konteks sekolah dasar. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan terkait metode Make a Match, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengintegrasikan refleksi, diskusi kelompok, dan evaluasi berbasis nilai dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik¹⁰.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna melalui penerapan metode Make a Match. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong aplikasi nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang relevan bagi guru dan pendidik lainnya. Secara praktis, metode Make a Match diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Aktivitas mencocokkan kartu memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, dan memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, metode ini juga memungkinkan guru untuk mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan

individu.

Dari segi manfaat ilmiah, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode Make a Match dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif, khususnya dalam pembelajaran agama di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini juga memberikan wawasan baru tentang bagaimana pendekatan interaktif dapat diterapkan secara efektif untuk materi yang bersifat abstrak dan kompleks¹¹. Metode Make a Match juga memiliki keunggulan dalam mendukung pembelajaran diferensiasi. Dalam konteks kelas dengan tingkat kemampuan yang beragam, aktivitas ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengelompokkan siswa berdasarkan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran inklusif yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua siswa.

Harapan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDN 5 Bulango Ulu dalam pembelajaran Asmaul Husna melalui pembelajaran interaktif menggunakan metode Make a Match. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi para guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik, baik dari segi metode maupun media yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

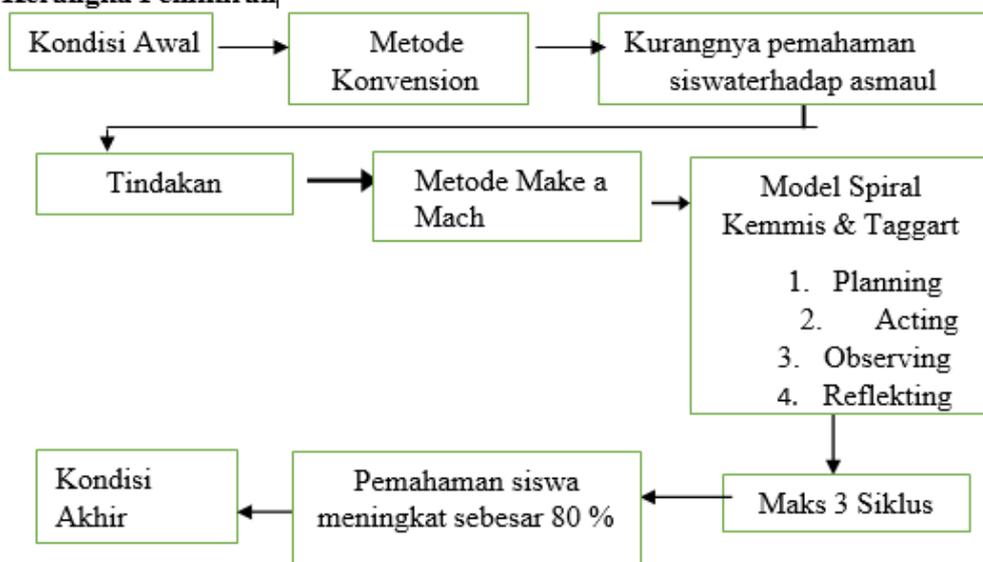
Dalam penelitian ini, langkah-langkah pelaksanaan metode Make a Match mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Guru berperan penting dalam mendesain aktivitas yang relevan dengan materi Asmaul Husna, termasuk menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap evaluasi mencakup pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, tes formatif, dan refleksi kelompok untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan¹². Dengan mengintegrasikan metode Make a Match, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran agama di sekolah dasar. Penekanan pada keterlibatan aktif siswa, pengembangan nilai-nilai moral, dan pendekatan pembelajaran yang interaktif merupakan langkah penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/ CAR) yang dilaksanakan di SDN 5 Bulango Ulu, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV, yang terdiri dari 15 siswa (8 laki-laki dan 7 perempuan). Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara langsung di kelas dan memberikan intervensi yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna. PTK dilakukan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan metode Make a Match dan sebagai observer dalam mencatat dinamika pembelajaran.

Pendekatan PTK ini relevan karena memungkinkan peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran secara langsung melalui intervensi yang sistematis. Proses refleksi dalam PTK juga memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang strategi pembelajaran yang lebih baik di siklus berikutnya¹³.

Skema Kerangka Pemikiran



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 5 Bulango Ulu pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan

tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apabila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % siswa yang telah tuntas belajar.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi. Data kualitatif, yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi efektif terhadap permasalahan pembelajaran agama di SDN 5 Bulango Ulu dengan menggunakan metode Make a Match.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk ke tahap siklus, dilakukan refleksi awal untuk mengetahui kondisi kelas dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna di SDN 5 Bulango Ulu. Berdasarkan refleksi awal, pembelajaran sebelumnya dilakukan dengan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Pada pra siklus, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Mereka hanya menerima informasi tanpa banyak interaksi atau kesempatan untuk bertanya. Namun, setelah penerapan metode Make a Match, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam belajar. Aktivitas mencocokkan kartu memberikan mereka kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sekelompok, sehingga meningkatkan pemahaman dan kerja sama.

Data pada observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari jumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan pengamatan awal, hanya 10 dari 35 peserta didik (28,57%) yang memenuhi KKM. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri, yang ditunjukkan dengan rendahnya keaktifan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, metode yang digunakan selama ini lebih banyak bersifat ceramah dengan minimnya aktivitas kolaboratif atau penggunaan alat bantu pembelajaran yang

menarik. Situasi ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus:

4.1 Observasi Awal Hasil Belajar Siswa (Pra Siklus)

Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
\geq KKM (75)	10	28,57%
$<$ KKM (75)	25	71,43%
Total	35	100%

Observasi juga mencatat bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor yang menghambat proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan intervensi berupa penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus I

Intervensi pertama dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam siklus ini, peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa tim kecil untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Aktivitas pembelajaran lebih berpusat pada siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mencari solusi bersama.

Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan kondisi pra siklus. Sebanyak 20 dari 35 peserta didik (57,14%) berhasil mencapai KKM. Namun, masih terdapat 15 peserta didik (42,86%) yang belum memenuhi standar tersebut. Berikut adalah data hasil belajar pada siklus I:

4.2 Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
\geq KKM (75)	20	57,14%
$<$ KKM (75)	15	42,86%
Total	35	100%

Secara rinci, data hasil belajar siswa menunjukkan pergeseran positif pada distribusi nilai. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 50 pada Siklus I dan II, sementara kategori nilai tinggi (81–90) mengalami peningkatan signifikan pada Siklus II. Hal ini mencerminkan

bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti Make a Match tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Selain hasil belajar, observasi terhadap proses pembelajaran mencatat adanya peningkatan keaktifan siswa, baik dalam bertanya maupun berdiskusi. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti ketidakseimbangan kontribusi dalam kelompok, di mana beberapa siswa lebih dominan dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, perbaikan strategi diperlukan untuk memaksimalkan hasil pada siklus berikutnya Refleksi dari pengamatan selama penelitian juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi lebih merata. Pada awalnya, hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sementara yang lain tampak kurang tertarik. Setelah penerapan metode Make a Match, siswa yang sebelumnya pasif mulai lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat pada siswa dengan kemampuan menengah ke bawah. Jika sebelumnya mereka kesulitan memahami materi, metode Make a Match membantu mereka dengan pendekatan visual dan interaktif. Kartu soal yang dirancang menarik memudahkan siswa untuk mengasosiasikan nama-nama Asmaul Husna dengan artinya.

Faktor lain yang mendukung peningkatan hasil belajar adalah peran guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya memberikan arahan tetapi juga aktif memantau dan memberikan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran. Hal ini memberikan siswa rasa percaya diri untuk bertanya dan berpartisipasi.

Siklus II

Strategi pembelajaran pada siklus II, ditingkatkan dengan menerapkan teknik pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang lebih menekankan pada penerapan konsep dalam situasi nyata. Peserta didik diberikan tugas proyek yang menantang mereka untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan bimbingan lebih intensif kepada kelompok yang membutuhkan dukungan tambahan.

Hasil akhir dari siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 30 dari 35 peserta didik (85,71%) telah mencapai KKM, sementara hanya 5 peserta didik (14,29%) yang masih berada di bawah standar. Berikut adalah data hasil belajar pada siklus II:

4.3 Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

Kategori Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
\geq KKM (75)	30	85,71%
$<$ KKM (75)	5	14,29%
Total	35	100%

Keberhasilan pada siklus II tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari perubahan sikap dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Seluruh kelompok mampu menyelesaikan proyek dengan baik, menunjukkan kerja sama tim yang lebih solid dibandingkan siklus I. Selain itu, motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan, sebagaimana terlihat dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menjelaskan Asmaul Husna beserta artinya. Bahkan, beberapa siswa mampu memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana menerapkan sifat "As-Salam" dalam menjaga kedamaian di lingkungan sekolah.

Grafik hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan distribusi nilai yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Sebagian besar siswa berada pada kategori nilai tinggi, yang mencerminkan peningkatan pemahaman mereka terhadap materi Asmaul Husna. Refleksi akhir penelitian mengungkapkan bahwa metode Make a Match tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memberikan dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peneliti merekomendasikan penggunaan metode ini untuk materi-materi lain yang membutuhkan pemahaman mendalam.

Penting untuk dicatat bahwa keberhasilan penelitian ini tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran tetapi juga pada kesiapan guru dan siswa. Guru yang memahami metode Make a Match dengan baik mampu mengelola kelas dengan lebih efektif, sementara siswa yang termotivasi lebih mudah mencapai indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil pengamatan aktivitas belajar siswa selama penerapan metode *Make a Match* pada Siklus I dan II:

4.4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Presentase	
		Siklus I	Siklus II
1.	Menjawab soal dari kartu yang diperoleh	75%	90%
2	Mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dengan benar	70%	85%
3	Berinteraksi secara aktif selama proses	80%	95%

	pencarian pasangan kartu		
4	Membaca dengan jelas isi kartu kepada kelompok saat pembahasan	85%	90%
5	Menunjukkan kerja sama yang baik dengan teman	90%	95%
6	Memahami materi Asmaul Husna dengan baik	75%	

Penerapan metode *Make a Match* pada pembelajaran Asmaul Husna menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman belajar siswa. Data pada tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan persentase pada semua aspek yang diamati dari Siklus I ke Siklus II. Pada aspek "menjawab soal dari kartu yang diperoleh," terjadi peningkatan sebesar 15% dari 75% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami soal dengan lebih baik setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, transformasi digital berperan penting dalam memberikan kontribusi terhadap efektivitas metode *Make a Match* ini. Dalam buku *Pendidikan dalam Transformasi Digital*, penggunaan teknologi digital dapat memperkaya metode pembelajaran dengan aplikasi dan platform interaktif. Teknologi ini memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Penerapan teknologi, seperti kartu digital yang dilengkapi dengan animasi atau audio penjelasan, dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti Asmaul Husna dengan cara yang lebih interaktif.

Pada aspek "mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dengan benar," peningkatan dari 70% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II menunjukkan bahwa variasi soal dan penjelasan tambahan yang diberikan guru berhasil membantu siswa memahami hubungan antara pertanyaan dan jawaban. Aktivitas ini mengasah kemampuan kognitif siswa untuk menghubungkan konsep materi dengan tepat.

Interaksi aktif selama proses pencarian pasangan kartu meningkat secara signifikan, dari 80% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II. Hal ini mencerminkan bahwa metode *Make a Match* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Huda (2014)¹⁵ bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Transformasi digital dalam pendidikan juga dapat mengoptimalkan interaksi ini melalui platform kolaboratif berbasis teknologi. Sebagai contoh, siswa dapat menggunakan aplikasi pembelajaran daring untuk bermain secara berkelompok dalam simulasi

Make a Match yang lebih interaktif.

Kemampuan siswa dalam membaca isi kartu dengan jelas kepada kelompok juga menunjukkan konsistensi hasil yang baik, dengan persentase 85% pada Siklus I meningkat menjadi 90% pada Siklus II. Peningkatan ini menandakan bahwa siswa semakin percaya diri dalam berkomunikasi dan menyampaikan materi di hadapan teman sekelompoknya. Aspek "kerja sama yang baik dengan teman" mempertahankan hasil tinggi, yaitu 90% pada Siklus I dan meningkat menjadi 95% pada Siklus II. Kerja sama yang kuat ini menunjukkan bahwa metode *Make a Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara individu, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa. Menurut Lie (2010)¹⁶, metode ini mencerminkan pentingnya kerja sama dalam pembelajaran, di mana siswa saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

Pada aspek pemahaman materi Asmaul Husna, terjadi peningkatan signifikan dari 75% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal nama-nama Asmaul Husna, tetapi juga mampu mengaitkan makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sundari (2019)¹⁷ menyatakan bahwa metode *Make a Match* efektif untuk memperkuat pemahaman konseptual siswa melalui aktivitas fisik, mental, dan sosial secara bersamaan.

Dengan ini penerapan metode *Make a Match* telah memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan pada setiap aspek yang diamati mencerminkan keberhasilan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti penambahan waktu diskusi, penyusunan soal yang lebih menantang, dan bimbingan intensif kepada siswa yang membutuhkan. Dengan perbaikan ini, metode *Make a Match* tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga kemampuan sosial dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Keberhasilan metode *make a math* juga didukung oleh refleksi sistematis yang dilakukan setelah Siklus I. Menurut Wahyuni (2020), refleksi berkelanjutan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan memperbaiki metode yang digunakan. Dengan demikian, metode *Make a Match* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan interaksi aktif siswa.

Keberhasilan metode *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa, seperti yang telah tercermin dari refleksi sistematis setelah Siklus I maupun Siklus II, menunjukkan bahwa pendekatan ini

efektif untuk materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan interaksi aktif. Refleksi berkelanjutan, yakni memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan memperbaiki metode yang digunakan¹⁸, untuk memastikan bahwa proses pembelajaran terus berkembang dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna, metode Make a Match juga sejalan dengan pandangan Buya Hamka tentang pembentukan akhlak¹⁹. Buya Hamka menekankan pentingnya nilai-nilai moral dan spiritual dalam membentuk karakter manusia, dan Asmaul Husna menjadi sarana penting untuk menanamkan nilai-nilai tersebut. Melalui aktivitas mencocokkan kartu, siswa tidak hanya memahami makna nama-nama Allah, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai seperti kedamaian dan kejujuran yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, memperkuat pengajaran yang berfokus pada pembentukan akhlak mulia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti diskusi kelompok pada siklus I dan pembelajaran berbasis proyek pada siklus II, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase peserta didik yang mencapai KKM dari 28,57% pada pra siklus, menjadi 57,14% pada siklus I, dan 85,71% pada siklus II.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari segi akademik, tetapi juga dari aspek keaktifan, motivasi, dan keterampilan kerja sama peserta didik. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar strategi pembelajaran yang diterapkan lebih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran juga perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muh. 2024. *Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital*. IAIN Sultan Amai Gorontalo. Hal. 78
- Arif, Muh. et, al. 2023. *Pendidikan dalam Transformasi Digital*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri. hal 33.
- Arif, Muh. et, all. 2020. *Pembentukan Akhlak Dalam Memanusiakan Manusia: Perspektif Buya Hamka*. Gorontalo : Jurnal Pendidikan Islam & Budi Pekerti. Vol 1 No 1. hal. 90
- Arifin, M., & Ramadhani, F. (2021). Implementasi Metode Make a Match dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145-158.

- Fitriani, R., et al. (2020). Pengaruh Metode Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 9(1), 23-35.
- Hakim, L. (2020). Konsep Asmaul Husna dalam Pendidikan Islam: Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(3), 75-89.
- Halim, A., & Nurhayati, S. (2019). Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 10(4), 201-215.
- Hidayat, M. (2020). Analisis Tantangan dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 45-59.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mills, G.E. 2018. *Action Research: A Guide For the Teacher Researcher* Pearson.
- Rahmawati, T., & Pratama, Y. (2019). Dampak Pembelajaran Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), 190-205.
- Santoso, A., et al. (2022). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 33-50
- Siregar, H. (2020). Penerapan Metode Make a Match pada Pembelajaran Berbasis Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(4), 89-101
- Sundari, S. (2019). "Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 45-56.
- Suryani, E., & Junaidi, R. (2021). Pengaruh Pendekatan Interaktif dalam Pendidikan Agama. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 10(2), 50-68.
- Wahyuni, D. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 15-28
- Wahyuni, N. (2020). "Pengaruh Refleksi dalam Siklus Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 58-72.
- Zahra, N., et al. (2021). Pembelajaran Holistik pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(3), 75-92.