

Implementasi Metode *Make a Match* dalam Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Babat

**Ibriza Mazidah¹, Arnini Dita Kurniasari², Ninis Amila³, Devina Puspita Sari⁴, Zuli
Dwi Rahmawati⁵**

Univesitas Islam Darul Ulum Lamongan

Email: ibriza.2022@mhs.unisda.ac.id, arnini.2022@mhs.unisda.ac.id,
ninisamila.2022@mhs.unisda.ac.id, devina.2022@mhs.unisda.ac.id, zulidwi@unisda.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMA Negeri 1 Babat. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode *Make a Match* efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Babat.

Kata Kunci: *Make a Match, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Metode Pembelajaran, Keaktifan Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi. Pendidikan bukan hanya proses transfer informasi dan pelatihan keterampilan, melainkan suatu usaha menyeluruh untuk mengembangkan potensi, kebutuhan, dan kemampuan individu guna mewujudkan kehidupan pribadi maupun sosial yang berkualitas. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Ernita 2021).

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses utama yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam proses tersebut, guru berupaya menciptakan dan mengelola lingkungan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan agar peserta didik semakin termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Dengan bekal teori serta pengalaman yang dimiliki, guru dapat merancang dan menyusun program pembelajaran secara terencana, terarah, dan sistematis. Menurut Adesya, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan (Pitriani 2024).

Efektivitas belajar seorang pendidik harus memperhatikan metode yang digunakan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dalam dinamika yang tetap menjadi prioritas dunia pendidikan, pemahaman mendalam mengenai kedudukan model dan strategi pembelajaran utama bagi tenaga pendidik. Hal ini didasari oleh realitas bahwa efektivitas kegiatan belajar-mengajar sangat bergantung pada ketepatan pemilihan strategi sebagai komponen penentu keberhasilan instruksional. Metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari guru sebagai pendidik. Sayangnya, terkadang guru hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan tanpa memberi ruang bagi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Banyak sekali guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga peserta didik pasif dalam belajar dan merasa bosan hanya mendengarkan (Azizah 2020).

Kondisi tersebut dapat menimbulkan kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan metode yang tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Sebuah metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih, misalnya metode tanya jawab, diskusi, eksperimen, dan lain-lain.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, prosedur yang saling memengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi itu banyak sekali faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal yang datang dari luar lingkungan pembelajaran, dan tugas guru yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering kali masih berorientasi pada penyampaian materi secara verbal dan hafalan. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan siswa secara aktif, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan. Siswa yang aktif cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, rasa percaya diri yang lebih baik, serta kemampuan berpikir kritis yang lebih berkembang. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menimbulkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar siswa (RIFALDI 2023).

Menurut John & Johnson, *Cooperative Learning Tipe Make a Match* adalah salah Satu model pembelajaran Cooperative yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antarsiswa. Dalam model ini, siswa diberikan kartu yang berisi soal dan kartu jawaban yang telah disiapkan oleh guru. Tujuan dari model ini adalah untuk mencocokkan pasangan kartu soal dengan jawaban yang tepat dalam waktu yang

ditentukan, sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Model ini juga dapat meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri siswa, karena suasana yang interaktif dan kompetitif membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Make a Match* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran terutama pada mata pelajaran PAI dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat pendidikan (Abdul Hamid, Dimas Adji Pangestu 2022).

model pembelajaran kooperatif mempunyai tempat yang paling memungkinkan untuk melakukan hal tersebut, dalam model pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, diantaranya adalah tipe *Make a Match* yang mana model pembelajaran tipe *Make a Match* ini dalam prakteknya mengajak seluruh peserta didik ikut turut serta aktif dalam proses pembelajaran untuk merubah suasana pembelajaran menjadi semakin aktif.

Metode ini menekankan pada aktivitas mencari pasangan kartu antara pertanyaan dan jawaban, konsep dan definisi, atau pernyataan dan penjelasan yang sesuai. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berpikir cepat, dan berkomunikasi secara efektif.

Penerapan model *Make a Match* bersifat sederhana dan sistematis. Pembelajaran dimulai dengan siswa mencari pasangan kartu berupa soal dan jawaban dalam batas waktu yang telah ditentukan. Guru mempersiapkan kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban, lalu siswa mengambil kartu dan berusaha mencocokkannya. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang tepat akan memperoleh reward (Rochim 2025). Dalam pelaksanaannya, peserta didik dituntut untuk aktif bergerak, berpikir cepat, dan bekerja sama sesama kelompok. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif diharapkan dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kelebihan daripada *Make a Match* ini antara lain: (1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. (2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan. (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil dalam presentasi. (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu untuk belajar (Huda 2013).

Selain melatih keterampilan kognitif, metode *Make a Match* juga melatih keterampilan sosial. Melalui aktivitas mencocokkan kartu, siswa tidak sekadar menghafal materi, tetapi juga mampu memahami konsep secara lebih komprehensif. Di samping itu, interaksi yang terjalin antarsiswa dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta memperkuat kerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan oleh Mahasiswa Universitas Islam Darul 'Ulum yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Babat, kami mengambil pelajaran PAIPB di kelas XI. Dalam penelitian ini diharapkan adanya peningkatan belajar peserta didik, terutama pada pelajaran PAIPB. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Muntoha 2013).

Observasi terhadap peserta didik menunjukkan bahwa faktor ketidakaktifan peserta didik dikarenakan oleh model pembelajaran yang digunakan, menjadikan peserta didik

kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran, terutama pelajaran PAIPB di SMA Negeri 1 Babat. Dalam penerapan metode *Make a Match* metode ini merupakan metode yang cocok diterapkan dalam pelajaran PAIPB di SMA Negeri 1 Babat kelas XI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif** dengan jenis **deskriptif kualitatif**. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran PAI serta menggambarkan dampaknya terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Babat pada siswa kelas XI mata pelajaran PAI. Subjek penelitian dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian konteks penelitian dan kebutuhan data. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas saat metode *Make a Match* diterapkan.

Instrumen penelitian yang utama: (1) Pedoman observasi (checklist tahap *Make a Match* + catatan naratif interaksi siswa); (2) Pedoman wawancara semi-struktural (10-15 pertanyaan terbuka, "Bagaimana proses pembuatan kartu? Apa hambatan di kelas?"); (3) Lembar dokumentasi (RPP, foto kartu, hasil diskusi kelompok). Semua instrumen divalidasi oleh ahli sebelum uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara, dan dokumentasi. Observasi Nonpartisipan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan metode *Make a Match* dan respons siswa selama pembelajaran. Wawancara untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan persepsi siswa serta guru terhadap penerapan metode tersebut. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan catatan hasil belajar siswa sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Dilakukan validitas dan reliabilitas via triangulasi sumber (guru-siswa-sekolah) dan metode (observasi-wawancara-dokumentasi), serta member checking (konfirmasi temuan kepada responden). Reliabilitas melalui audit trail (log lengkap proses) dan peer debriefing dengan dosen pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran PAIPB di kelas XI SMA Negeri 1 Babat, diperoleh temuan bahwa penerapan metode *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum metode *Make a Match* diterapkan, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah dan tanya jawab, dan sebagian siswa cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru.

Setelah penerapan metode *Make a Match*, suasana kelas menunjukkan perubahan yang signifikan. Siswa terlihat lebih aktif bergerak mencari pasangan kartu soal dan jawaban, berdiskusi, mencocokkan kartu bersama teman. Kegiatan ini mendorong keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun sosial.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menyatakan bahwa metode ini membantu mereka memahami materi karena dilakukan melalui aktivitas langsung dan kerja sama kelompok. Selain itu, siswa merasa lebih percaya diri ketika berdiskusi dengan teman dibandingkan ketika harus menjawab pertanyaan secara individu di depan kelas.

Dari hasil observasi mendalam ditemukan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung diam mulai menunjukkan keberanian dan mengemukakan pendapat. Mereka tampak lebih aktif bertanya dan berdiskusi tanpa harus selalu ditunjuk oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar ke arah yang lebih partisipatif.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran juga memperlihatkan meningkatnya interaksi dan komunikasi antarsiswa dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Dengan demikian, metode *Make a Match* menunjukkan bahwa tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif pada siswa kelas XI. Hal ini menjadi dampak positif pada siswa karena belajar sambil bermain dalam suasana riang, cocok untuk review materi sebelumnya atau pengajaran baru dengan persiapan awal, sehingga membangkitkan minat belajar secara keseluruhan. Unsur permainan yang diintegrasikan dengan aktivitas akademik terbukti mampu meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa dalam mendalami materi PAIBP.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Vellyna Dwi Setyaningrum yang menyatakan bahwa kelas XI Akidah Akhlak di MAN 1 Trenggalek menemukan siswa yang lebih aktif berdiskusi, berani presentasi hasil cocokkan kartu di depan kelas, serta terlihat antusiasme tinggi selama proses mencari pasangan kartu (Setyaningrum 2024). Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fina Fanduwinata, Nurhasnah, Jasmienti, dan Alimir. Dalam jurnalnya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Di SMPN 03 Sungai Pua” yang menyatakan bahwa di SMPN 03 Sungai Pua (PAI) membuktikan pendekatan ini mengatasi pasivitas siswa melalui observasi dan wawancara. Studi IPS Undiksha juga mengonfirmasi manfaat interaksi kartu untuk keterampilan sosial (Sari and Akbar 2025).

Metode *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam suasana menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan. Pernyataan ini sering muncul dalam literatur pendidikan Indonesia terkait pembelajaran kooperatif (Irwan and Kamarudin 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa kelas XI selama pembelajaran PAIBP ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori pembelajaran sosial menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui pengamatan, interaksi, dan pengalaman sosial. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya melalui kerja sama dan komunikasi yang terjalin selama pembelajaran berlangsung (LESILOLO 2019).

Dalam konteks penerapan metode *Make a Match* ini, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Proses mencari

pasangan kartu mendorong siswa untuk mengamati, berdiskusi, dan menyesuaikan pemahaman mereka. Hal ini menunjukkan adanya proses belajar sosial sebagaimana dijelaskan oleh Albert Bandura. Proses ini menciptakan reciprocal determinism (saling pengaruh individu-perilaku-lingkungan), di mana siswa saling memodelkan perilaku positif. Selain itu, unsur permainan dalam metode *Make a Match* terbukti mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi PAI. Suasana kelas yang lebih dinamis membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Dalam perspektif kualitatif, efektivitas metode *Make a Match* tidak semata-mata diukur dari hasil tes akhir, melainkan dari perubahan proses belajar yang terjadi di dalam kelas. Indikator seperti keaktifan, komunikasi, kerja sama, serta antusiasme siswa menjadi bukti bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dkk. disebutkan bahwa efektivitas terlihat dari partisipasi yang meningkat, komunikasi lancar, kerja sama kuat, dan antusiasme tinggi.

Efektivitas metode ini tetap bergantung pada kesiapan guru dalam menyiapkan media kartu dan merancang pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang juga menjadi faktor penting keberhasilan metode ini. Perencanaan yang matang akan membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan terarah. Secara keseluruhan, penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran PAIBP di kelas XI SMA Negeri 1 Babat menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang berbasis interaksi sosial mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman siswa secara kualitatif (Surya 2023). Sebagaimana terbukti dalam penelitian Rosmanidar (2023) di mana setelah penerapan *Make a Match*, siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kartu dengan percaya diri di depan kelas, terjadi peningkatan kualitas interaksi sosial antar siswa selama 80% durasi pembelajaran, dan guru melaporkan suasana kelas lebih terkendali meski aktivitas bergerak tinggi (Rosmanidar 2023). Temuan serupa di penelitian Akidah Akhlak lainnya menunjukkan bahwa model ini efektif membangun karakter kolaboratif siswa melalui permainan kartu yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pembelajaran aktif.

Oleh karena itu, penerapan metode *Make a Match* tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran PAIBP kelas XI secara kualitatif, tetapi juga menjadi rekomendasi model pembelajaran kooperatif yang kontekstual untuk pengembangan karakter Islami di SMA, sejalan dengan paradigma pendidikan modern berbasis interaksi sosial dan teori pembelajaran Bandura.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dari penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran PAIBP kelas XI SMA Negeri 1 Babat terbukti efektif meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa secara signifikan. Metode kooperatif ini mengubah pembelajaran dari teacher-centered menjadi partisipatif dan kolaboratif, di mana siswa aktif mencari pasangan kartu soal-jawaban, berdiskusi, dan berinteraksi secara sosial, sehingga memudahkan pemahaman materi dan membangkitkan motivasi belajar melalui unsur permainan yang menyenangkan. Penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura yang menekankan belajar melalui pengamatan, interaksi, dan pengalaman teman sebaya, menghasilkan suasana kelas dinamis, peningkatan komunikasi antarsiswa, serta kepercayaan

diri yang lebih tinggi. Meskipun demikian, keberhasilan metode bergantung pada pengelolaan kelas guru yang baik untuk menghindari ketidakseimbangan partisipasi. Secara keseluruhan, *Make a Match* direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk pembelajaran PAIBP guna menciptakan proses belajar yang lebih hidup dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, Dimas Adji Pangestu, Devy Habibi Muhammad. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMP Namira Kota Probolinggo." *As- SABIQUN* 4(November 2022):1225–39.
- Azizah, Nur. 2020. "Implementasi Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas X TK SMKN 2 BATU." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(2):111–18. doi:10.18860/jpai.v6i2.8912.
- Ernita. 2021. "Make A-Match : Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." 4(2):429–36.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*.
- Irwan, and Kamarudin. 2021. "Peranan Budaya Literasi Dalam Membentuk Pendidikan Karakter Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- LESILOLO, HERLY JEANETTE. 2019. "Application of Albert Bandura Social Learning Theory in the Teaching and Learning Processin Schools." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4(2):186–202.
- Muntoha, Happy Dwi Yunia. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma N 14 Semarang." *Eeaj* 2(2):39–45. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>.
- Pitriani, Adesyah. 2024. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(2):361–70. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/>.
- RIFALDI. 2023. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 PALU." *Skripsi* 53(1):1–19. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf>^{0A}<https://hdl.handle.net/20.500.12380/245180>^{0A}<http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003>^{0A}<https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001>^{0A}<http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>.
- Rochim, Ahmad Abdul. 2025. "Pengaruh Model Quantum Teaching Dan Kepribadian Disiplin Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam" *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5(2):361–72. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/1724>^{0A}[http://repository.uinsu.ac.id/1724/1/Tesis Rahmadi Ali.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/1724/1/Tesis%20Rahmadi%20Ali.pdf).
- Rosmanidar, Rosmanidar. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui

- Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Di SMA Islam Serambi Mekkah Meulaboh.” *Ibrahim: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):1–12. doi:10.47766/ibrah.v2i1.561.
- Sari, Delima Permata, and Gilang Syahril Akbar. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Keaktifan Peserta Didik.” *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan* 35(01):28–42. doi:10.52030/attadbir.v35i01.369.
- Setyaningrum, vellyna Dwi. 2024. “Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* Di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek.” *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5(1):70–80.
- Surya, F. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai (Surah At-Tin).” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 1(2):299–311. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/194%0Ahttps://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/download/194/229>.