



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN TIPE MAKE A MATCH

Mira Anggela¹, Jasiah²

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya,^{1,2}

Miraanggela002@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

*The success of educational institutions in producing high-achieving students is greatly influenced by the application of effective and innovative learning strategies. This study aims to develop an interactive learning media based on the *Make A Match* model for the Islamic Jurisprudence (Fiqh) subject in 8th-grade classes to enhance students' interest, attention, and learning outcomes. Observations conducted at MTs Terpadu Berkah revealed that students often struggled to stay focused on the material being taught, and interactive media had yet to be utilized in the learning process. The Make A Match model, which emphasizes pairing question and answer cards collaboratively, was chosen for its ability to create an engaging and interactive learning environment. The development of this interactive video-based media employs a cooperative learning approach, enabling students to work together, think critically, and actively contribute to the learning process. The results of the study show a significant improvement in students' learning mastery. Before implementing the Make A Match method, the mastery level was only 51%. After its application, it increased to 90% in Cycle I and 94% in Cycle II. Through structured steps, such as delivering material, distributing question and answer cards, pairing cards, and presenting results, students became more active and enthusiastic during the learning process. This study concludes that the development of interactive video learning media based on the Make A Match model is effective in improving students' understanding of Fiqh material, particularly Sujud Sahwi (prostration of forgetfulness), while also fostering a dynamic and enjoyable learning environment. This model is recommended as an innovative solution to enhance the quality of learning at MTs Terpadu Berkah and other schools.*

Keywords: *Interactive learning media, Make A Match, Fiqh*

Abstrak

Keberhasilan lembaga pendidikan dalam mencetak siswa berprestasi sangat ditentukan oleh penerapan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *Make A Match* pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII untuk meningkatkan minat, perhatian, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi di MTs Terpadu Berkah, ditemukan bahwa siswa sering tidak fokus pada materi yang diajarkan, dan media interaktif belum digunakan dalam pembelajaran. Model Make A Match, yang menitikberatkan pada kegiatan mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban secara kolaboratif, dipilih karena kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pengembangan media berbasis video interaktif ini memanfaatkan pendekatan pembelajaran kooperatif, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan berkontribusi aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini secara signifikan meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa. Sebelum penggunaan metode Make A Match, tingkat ketuntasan hanya mencapai 51%, namun setelah diterapkan meningkat menjadi 90% pada siklus I dan 94% pada siklus II. Dengan langkah-langkah yang terstruktur, seperti penyampaian materi, pembagian kartu soal dan jawaban, proses mencocokkan kartu, serta presentasi hasil, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Make A Match efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih, khususnya sujud sahwi, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Model ini direkomendasikan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Terpadu Berkah dan sekolah lainnya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Make A Match, Fiqih*

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam menghasilkan siswa berprestasi sangat ditentukan oleh rancangan proses pembelajaran yang efektif, sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai (Fitrianti, 2022). Guru perlu memahami dan mengimplementasikan beragam strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi ajar (Purnasari & Sadewo, 2020). Hal ini menjadi penting untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar memberikan informasi, tetapi juga mampu mengoptimalkan potensi siswa secara menyeluruh (Tasril, 2022).

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan memajukan peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa (Hamdani & Dewi, 2021). Oleh sebab itu, peran strategi pembelajaran menjadi sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Strategi pembelajaran yang efektif dapat mendorong partisipasi aktif siswa, membantu mereka mencapai kompetensi yang ditargetkan, dan memastikan hasil belajar sesuai dengan standar keberhasilan yang telah ditetapkan (Widya Ayuningtyas & Zulfah, 2021). Dengan demikian, memilih strategi pembelajaran yang sesuai adalah langkah penting untuk mencetak siswa berprestasi yang selaras dengan tujuan pendidikan (Ardyanto, 2022).

Proses pembelajaran sering kali dianggap sama dengan pengajaran, meskipun sebenarnya pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas. Pembelajaran melibatkan interaksi aktif antara guru, siswa, serta media dan metode yang digunakan dalam kegiatan belajar (Festiawan, 2020). Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 20, yang menyebutkan bahwa perencanaan pembelajaran harus mencakup silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi hasil belajar (RI, 2014).

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fatmawati, 2021). Kualitas pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memenuhi dua aspek utama: kesesuaian antara strategi yang diterapkan dengan materi yang diajarkan, serta pencapaian hasil belajar yang optimal sesuai dengan standar yang ditargetkan (Ayudia et al., 2023).

Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran, yang dapat diamati melalui performa atau tindakan siswa (Nursoviani et al., 2020). Reigeluth menambahkan bahwa hasil belajar merepresentasikan nilai dari efektivitas metode atau strategi pembelajaran dalam berbagai kondisi (Rubiati dan Wahyuni Sriwaty, 2020). Ia juga menegaskan bahwa hasil belajar merupakan sebuah performa yang menunjukkan kapasitas atau kemampuan yang telah diperoleh siswa. Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di antara ketiganya, ranah kognitif sering menjadi fokus utama penilaian di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran (Mahmudi et al., 2022).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa,

seperti kemampuan mengolah bahan belajar, keterampilan berpikir, motivasi, minat, kesiapan baik fisik maupun mental, intelegensi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, serta keberhasilan belajar sebelumnya(Nurhayati & Nasution, 2022). Sementara itu, faktor ekstern mencakup aspek-aspek yang berasal dari lingkungan luar, seperti sarana dan prasarana, kompetensi serta kreativitas guru, ketersediaan sumber belajar, strategi dan metode pembelajaran, serta dukungan dari keluarga dan lingkungan sekitar(Fattah et al., 2024). Pendapat lain dikemukakan oleh Wasliman, yang menekankan bahwa kualitas pengajaran di sekolah turut menentukan hasil belajar siswa. Semakin baik kemampuan siswa dan semakin berkualitas pengajaran yang diterapkan, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai(Ummah, 2019). Ahmad Susanto juga mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah model penyajian materi yang memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran(Rodríguez, Velastequí, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 oktober 2024. Menyatakan bahwa di MTs Terpadu Berkah di kelas VIII menggunakan kurikulum Merdeka yang mana dalam proses pembelajarannya menggunakan bahan ajar dari buku paket Fiqih kelas VIII(Qadriani et al., 2021).Ibu Rima Rayhana mengungkapkan bahwa selama proses belajar mengajar masih banyak siswa yang tidak fokus terhadap materi yang diajarkan. Ibu Rima Rayhana juga mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif belum pernah diterapkan selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, maka tim peneliti menemukan permasalahan yakni guru dan siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu memberikan salah satu solusi yakni dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Fiqih kelas VIII. Media interaktif adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan interaksi dengan konten yang disajikan(Naisyah Ramadhani et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam metode pengajaran agar siswa lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui pengembangan video pembelajaran interaktif dengan tipe "make a match"(Kusnadi & Azzahra, 2024). tipe ini tidak hanya mengandalkan ceramah, tetapi melibatkan siswa dalam permainan yang mengharuskan mereka untuk mencocokkan informasi yang telah diajarkan(Izzatunnafiza Bustami et al., 2024).

Mengapa ditawarkan video pembelajaran interaktif. Menurut Joice dan Well, seperti yang dikutip dalam buku Rusman, model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang berfungsi untuk menyusun kurikulum, merancang bahan ajar, serta membimbing pelaksanaan pembelajaran di kelas atau lingkungan lainnya(Ii & Teori, 2009). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan video. Media ini juga memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga membantu melatih kemandirian belajar(Acep Ruswan, Primanita Sholihah Rosmana, Annisa Nafira, Hanie Khaerunnisa, Ighna Zahra Habibina, Keysha Kholillah Alqindy, Khomsanuha Amanaturrizqi, 2024). Pengembangan multimedia interaktif ini dirancang berdasarkan pendekatan Cooperative Learning, yang mendorong siswa bekerja secara berkelompok untuk menyelesaikan masalah, membangun konsep, dan mendalami materi. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada kerja sama antar siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar. Pendekatan ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran(Maghfira et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning), menurut Arend, adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerja sama antar mereka(Diza Jusriani & Ibrohim Muchlis, 2023). Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan sikap toleransi,

menghargai perbedaan, serta membangun keterampilan sosial siswa. Penerapan multimedia interaktif berbasis Cooperative Learning terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar. Hal ini didukung oleh hasil uji validitas, uji perorangan, dan uji kelompok kecil, yang menunjukkan kategori "sangat baik." Selain itu, dalam jurnalnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match yang menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada awalnya, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 51%. Setelah model pembelajaran ini diterapkan, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 90% pada siklus I dan 94% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa model Make A Match berbantuan kartu bergambar secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Topandra & Hamimah, 2020).

Menurut Isjoni, model pembelajaran Make A Match dikembangkan oleh Lorna Curran dengan ciri khas berupa aktivitas siswa mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang dipelajari (Harefa, 2020). Salah satu keunggulan dari model ini adalah siswa dapat belajar konsep atau topik tertentu dengan suasana yang menyenangkan, sehingga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas, termasuk mata pelajaran Fiqih. Model pembelajaran Make A Match menjadi alternatif yang efektif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan model ini, siswa diajak berpikir kritis dan akurat, serta didorong untuk lebih berkonsentrasi dalam menemukan dan menyusun jawaban yang tepat. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Berliana, 2021).

Dengan penggunaan video pembelajaran interaktif, siswa dapat menyaksikan materi Fiqih dalam bentuk visual yang menarik, yang dapat mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, model Make A Match memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi satu sama lain, berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas, serta saling berbagi pengetahuan dengan teman-teman mereka. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa, membuat mereka lebih fokus, dan mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran (JASMINE, 2014). Melalui penerapan metode ini, diharapkan siswa di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya akan mengalami peningkatan dalam pemahaman materi Fiqih dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penggunaan metode ini juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, berjenis penelitian quasi experimental dengan desain nonequivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, dimana peneliti mengambil sampel dengan menggunakan nonprobability sampling teknik purposive sampling, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Menurut Joyce & Weil, model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang dirancang secara sistematis untuk digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Asyafah, 2019). Model ini bertujuan untuk mencapai target pembelajaran melalui elemen-elemen seperti sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung (Fadillah, 2024). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang digunakan sebagai panduan dalam merancang aktivitas belajar mengajar di kelas. Adapun karakteristik utama dari model pembelajaran meliputi:

1. rasional, teoritikal, dan logik.

2. Asas pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik belajar.
3. Perilaku mengajar yang diperlukan agar model dapat diimplementasikan dengan baik.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat berhasil.

Pembelajaran Kooperatif Roger mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode belajar berkelompok yang diorganisasi berdasarkan prinsip bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui pertukaran informasi sosial antara anggota kelompok (Murray, 2015). Dalam metode ini, setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk membantu anggota kelompok lainnya untuk belajar. Menurut Artzt dan Newman, pembelajaran kooperatif adalah model di mana siswa bekerja dan belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif. Kelompok ini biasanya terdiri dari 4 hingga 6 anggota dengan komposisi yang heterogen, baik dari segi kemampuan, latar belakang, maupun gaya belajar. Model ini juga menciptakan peluang untuk interaksi yang lebih luas, melibatkan komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa dalam kelompok.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson, terdapat lima prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif:

1. Ketergantungan Positif, Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggota.
2. Tanggung Jawab Individu, Setiap anggota memiliki tugas yang harus diselesaikan untuk keberhasilan kelompok.
3. Interaksi Tatap Muka, Anggota kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar informasi secara langsung.
4. Partisipasi dan Komunikasi, Melatih siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkomunikasi dalam pembelajaran.
5. Evaluasi Kelompok, Waktu khusus dialokasikan untuk menilai proses kerja dan hasil kolaborasi kelompok (Purwati, 2020).

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

1. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, pentingnya topik yang dipelajari, serta memotivasi siswa untuk belajar.
2. Menyajikan Informasi, Guru menyampaikan materi melalui demonstrasi atau bahan bacaan.
3. Mengorganisasi Kelompok Belajar, Guru membentuk kelompok belajar dan memberikan arahan untuk memastikan transisi yang efisien.
4. Membimbing Kelompok, Guru memantau dan membimbing kelompok saat mereka mengerjakan tugas.
5. Evaluasi, Guru mengevaluasi hasil belajar siswa atau meminta kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
6. Memberikan Penghargaan, Guru memberikan apresiasi terhadap usaha dan pencapaian siswa secara individu maupun kelompok (Hasanah & Himami, 2021).

Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Keunggulannya :

1. Kemandirian Belajar, Membantu siswa lebih mandiri, percaya diri, dan mampu menemukan informasi dari berbagai sumber serta belajar dari teman sebaya.
2. Kemampuan Berkomunikasi, Mengembangkan kemampuan siswa untuk

- mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkannya dengan gagasan orang lain.
3. Menghargai Perbedaan, Membiasakan siswa untuk menghormati orang lain, menerima perbedaan, dan menyadari keterbatasan diri.
 4. Prestasi Akademik dan Sosial, Meningkatkan hasil belajar, harga diri, keterampilan interpersonal, dan hubungan sosial positif.
 5. Pemecahan Masalah, Mendorong siswa menguji pemahaman, memecahkan masalah, dan belajar tanpa takut membuat kesalahan.
 6. Motivasi dan Stimulasi Berpikir, Interaksi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan merangsang kemampuan berpikir.

Kelemahannya :

1. Waktu untuk Memahami Filosofi, Memerlukan waktu bagi guru dan siswa untuk memahami dan menerapkan filosofi pembelajaran kooperatif.
2. Hasil Kurang Optimal Tanpa Pengelolaan Baik, Tanpa pengelolaan yang efektif, hasil pembelajaran mungkin kurang memuaskan dibandingkan pembelajaran langsung.
3. Memerlukan Waktu Panjang Kesadaran dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok membutuhkan waktu cukup lama untuk berkembang.
4. Penilaian Berbasis Kelompok, Fokus pada hasil kerja kelompok dapat mengabaikan kontribusi individu tertentu (Ali, 2021).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Menurut Rusman, metode Make A Match adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Metode ini dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Astuti et al., 2024). Model Make A Match (mencari pasangan) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai (Harefa, 2020). Setiap pasangan kartu yang cocok akan mendapatkan poin. Proses pelaksanaannya dimulai dengan meminta siswa mencari pasangan kartu yang tepat dalam waktu yang telah ditentukan. Metode ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi, menggali informasi lebih lanjut, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun langkah-langkahnya sederhana, guru perlu mempersiapkan beberapa hal khusus sebelum menerapkannya (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe Make A Match menurut Huda (2013: 252-253) dimulai dengan guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Setelah itu, guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2, yang kemudian saling berhadapan. Guru memberikan kelompok 1 kartu berisi pertanyaan, sedangkan kelompok 2 diberikan kartu jawaban. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan dan memberikan batasan waktu untuk mencari pasangan kartu yang cocok (Topandra & Hamimah, 2020).

Dalam proses ini, setiap anggota kelompok 1 ditugaskan untuk mencari pasangan kartu dari kelompok 2. Jika sudah menemukan pasangan, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat. Jika waktu sudah habis, peserta didik yang belum menemukan pasangan akan dikumpulkan bersama peserta lainnya yang mengalami hal serupa. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangannya diminta untuk mempresentasikan hasil di depan kelas, sementara peserta lain menyimak dan memberikan komentar. Guru kemudian mengecek kebenaran jawaban yang dipresentasikan dan memberikan penjelasan serta penegasan materi. Proses ini

dilanjutkan hingga semua pasangan kartu selesai mempresentasikan hasilnya (Kelas et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make a Match harus dilaksanakan secara sistematis. Proses ini diawali dengan penyampaian materi, pembagian kartu soal dan jawaban, proses mencari pasangan kartu, presentasi hasil, verifikasi guru, serta diakhiri dengan penyimpulan materi pembelajaran (Farias et al., 2009). Dengan langkah-langkah ini, model Make a Match mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Sutiyarsi, 2023).

Metode Make a Match merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fikih. Melalui metode ini, siswa terlibat dalam aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Rohana Buloto Dalam, 2022). Dalam materi sujud sahwi, penerapan metode ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh, meliputi pengertian, waktu pelaksanaan, dan tata caranya. Selain membantu siswa memahami materi, metode ini juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas mencari pasangan kartu yang cocok membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar, sehingga motivasi dan minat belajar mereka dapat meningkat (Match, 2024). Lebih dari itu, metode ini juga memberikan manfaat lain berupa pengembangan keterampilan sosial. Melalui kerja sama dalam mencari pasangan kartu yang tepat, siswa belajar berinteraksi dengan teman sekelas, membangun komunikasi yang efektif, dan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Make a Match tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fikih, tetapi juga menumbuhkan sikap kerja sama dan kemandirian dalam belajar (Match, 2024).

Langkah-langkah penerapan metode ini dimulai dengan menampilkan video tentang sujud sahwi melalui proyektor (Adolph, 2016). Video ini bertujuan memberikan gambaran awal yang jelas mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru menyiapkan dua set kartu, satu set berisi pertanyaan tentang sujud sahwi seperti "Apa itu sujud sahwi?" dan set lainnya berisi jawaban yang sesuai, misalnya "Sujud yang dilakukan untuk mengatasi kesalahan dalam shalat" (Pada et al., 2024).

Selanjutnya, kartu-kartu tersebut dibagikan kepada siswa, di mana setengah dari mereka mendapatkan kartu pertanyaan dan setengah lainnya mendapatkan kartu jawaban. Siswa kemudian diminta untuk bergerak di sekitar kelas dan mencari pasangan kartu yang cocok. Proses pencocokan ini tidak hanya melibatkan pemahaman materi tetapi juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan teman-temannya.

Setelah semua pasangan kartu ditemukan, beberapa siswa dipanggil ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pencocokan mereka. Presentasi ini memberi kesempatan kepada siswa lain untuk menyimak penjelasan, memberikan tanggapan, atau mengajukan pertanyaan. Guru kemudian memfasilitasi diskusi dan refleksi bersama seluruh kelas untuk membahas hasil pencocokan kartu, memberikan penjelasan tambahan tentang sujud sahwi, dan menjawab pertanyaan yang mungkin muncul.

Penerapan metode Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Fikih. Sebagai contoh di MTs Negeri 1 Bandar Lampung, penerapan metode ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 54,30% menjadi 88,57% setelah dua siklus penerapan (Misnawati, 2018). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan metode ini menghasilkan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode

konvensional(Nurussobach, 2015).

Dokumentasi Penerapan Metode Make a Match

PENGERTIAN

Secara bahasa, arti kata **sahwi** berasal dari kata

سَهَا - يَسْهُو - سَهْوًا

yang berarti **lupa** atau **lalai**.

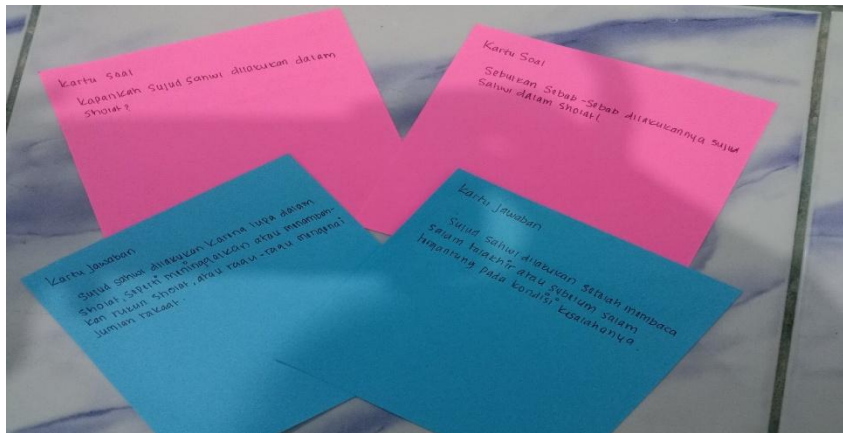


PENGERTIAN

Jadi **sujud sahwi** adalah sujud dua kali yang dilakukan karena seseorang meninggalkan sunnah ab`adh, kekurangan atau kelebihan jumlah rakaat, ataupun karena ragu-ragu jumlah rakaat dalam shalat yang dikerjakan.



Gambar Vidio tentang sujud sahwi





Gambar siswa sedang menggunakan kartu

SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match merupakan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menggabungkan kegiatan mencari pasangan kartu, diskusi, dan presentasi, metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Dalam pembelajaran Fikih, khususnya materi sujud sahwi, metode ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan metode ini memerlukan persiapan yang matang dan pengelolaan waktu yang baik agar berjalan optimal.

SARAN

Guru disarankan untuk mempersiapkan materi, alat peraga, dan kartu soal serta jawaban secara sistematis agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, pengelolaan waktu perlu diperhatikan agar setiap tahapan, mulai dari pencarian pasangan kartu hingga presentasi, dapat dilaksanakan secara efektif. Selama proses pembelajaran, guru juga harus aktif membimbing siswa, memantau aktivitas kelompok, dan memastikan semua siswa terlibat secara maksimal.

Untuk menjaga motivasi siswa, variasi dalam materi pembelajaran dan desain aktivitas dapat dilakukan, misalnya dengan menggunakan pertanyaan yang lebih kreatif atau format kartu yang berbeda. Evaluasi berkala terhadap hasil dan proses pembelajaran juga penting untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan menyempurnakan penerapan metode di masa mendatang. Terakhir, guru perlu menanamkan nilai-nilai sosial, seperti saling menghormati dan bekerja sama, agar selain mencapai tujuan akademik, pembelajaran ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan persiapan dan pelaksanaan yang baik, metode Make A Match dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif di berbagai jenjang pendidikan.

REFERENSI

- Acep Ruswan, Primanita Sholihah Rosmana, Annisa Nafira, Hanie Khaerunnisa, Ighna Zahra Habibina, Keysha Kholillah Alqindy, Khomsanuha Amanaturrizqi, W. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Ardyanto, R. (2022). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik pada PJOK dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 49–54. <https://doi.org/10.56393/educare.v2i2.1115>
- Astuti, W. S., Khosiyono, B. H. C., & Cahyani, B. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2555–2561. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ayudia, I., Bhoke, W., Oktari, R., Carmelita, M., Salem, V., Khairani, M., Mamontho, F., & Setiawati, M. (2023). Pengembangan Kurikulum PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Berliana, N. (2021). Landasan Teori اديج. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 18.

- Diza Jusriani, & Ibrohim Muchlis. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Mts Al Mustaqim Parepare. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 8(2), 1–29. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i2.278>
- Fadillah, M. A. (2024). Model-Model Pembelajaran : Panduan Lengkap untuk Meningkatkan Model-Model Pembelajaran : Panduan Lengkap untuk Meningkatkan Efektivitas Pendidikan. September. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21562.81605>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Nomor 4).
- Fatmawati, I. (2021). The Role of Teachers in Curriculum Development and Learning. *Revorma, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20–37. <http://ejournal-revorma.sch.id>
- Fattah, A., Arsita, D., Lestari, I., Qodri, L., Mahathir, M. S., & Tussuriani, S. (2024). Peningkatan Kinerja Guru MAS Alwashliyah 22 Tembung Melalui Pendekatan Sistem. 4(3), 117–125. <https://doi.org/10.56832/pema.v4i3.522>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Fitrianti, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sparkol Videoscribe dengan Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Lingkaran di MTS Alkhairaat. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 6(2), 110–129. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.942>
- Hamdani, A. D., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Bersosialisasi Dan Membangun Karakter Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 105–113. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1469>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan hasil belajar*, 8(1), 1–18.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ii, B. A. B., & Teori, A. D. (2009). Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Kencana, Jakarta, 2009 hal. 22. 16 15. 15–58.
- Izzatunnafiza Bustami, S., Fatchiatuzahro, & Asriani. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas Vii Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor. *Shawtul 'Arab*, 3(2), 82–96. <https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.766>
- JASMINE, K. (2014). 濟無No Title No Title No Title. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 1, 1–107.
- Kelas, S., Smp, V. I. I., & Kuta, N. (2021). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam (JIPI) MGMP PAI SMP Provinsi Bali Vol. 1, Nomor 1, Juli - Des 2021* | 45. 1(2), 45–56.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Maghfira, L., Prayitno, S., Salsabila, N. H., & Sridana, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa yang diajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Jigsaw Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Materi Pola Bilangan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 410–416. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.

- Match, M. A. (2024). Make A Match, keaktifan belajar, perubahan sosial, siswa, penelitian tindakan kelas. 6(3), 186–191.
- Misnawati. (2018). Penerapan Strategi Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pembelajaran Fiqih. 18.
- Murray, F. B. (2015). Co-operative learning. *Handbook of Educational Ideas and Practices*, 859–864.
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
- Nurussobach, M. (2015). Pengaruh metode make a match terhadap hasil belajar fiqih siswa di mts khazanah kebajikan Tangerang Selatan. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43953%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43953/1/MUCHAMMAD NURUSSOBACH-FITK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43953%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43953/1/MUCHAMMAD%20NURUSSOBACH-FITK.pdf)
- Pada, B., Pelajaran, M., Agama, P., Di, I., Studi, P., Agama, P., & Pascasarjana, P. (2024). “implementasi model pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar negeri 07 rejang lebong .”
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 70–123.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Purwati, Z. D. (2020). Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Eprints.Uad.Ac.Id*, 102. [http://eprints.uad.ac.id/20206/1/BUKU REF_COLLABORATIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA.pdf](http://eprints.uad.ac.id/20206/1/BUKU_REF_COLLABORATIVE_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_INDONESIA.pdf)
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- RI, P. (2014). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia 2014. *Salinan*, 2003(1), 1–65.
- Rohana Buloto Dalam, N. (2022). Al-Muhtarif : Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif : Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 120–132.
- Rubiati dan Wahyuni Sriwaty. (2020). Penerapan Model Inquratif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi Berbantuan Media Film. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 28–44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760432>

- Sutiyarsi, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di SMPN 181 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Berafiliasi Dengan Politeknik Tunas Pemuda*, 06(01), 46–67.
- Tasril, V. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMA. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 38–44. <https://doi.org/10.58918/lofian.v1i2.174>
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisa Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>