



PENGEMBANGAN EVALUASI MAKE A MATCH UNTUK KEAKTIFAN MAHASISWA PAI PADA MATA KULIAH SKI

Miksaldi¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

miksaldi.tin@gmail.com¹ jasiah@uin-palangka.ac.id²

Abstract

This study aims to develop and analyze the effectiveness of the Make A Match learning model in improving the learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) students in the Islamic Cultural History (SKI) course. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 31 students from Class 5C of the Islamic Education Department at UIN Palangka Raya. Data were collected through a Google Form questionnaire assessing students' enthusiasm and learning interest, classroom engagement, conceptual understanding, collaboration, and self-confidence. The results indicated that the Make A Match model positively affected all learning aspects. The average scores across the five indicators ranged from high to very high: enthusiasm and interest (4.30), engagement (4.60), conceptual understanding (4.20), collaboration (4.10), and self-confidence (3.90). Students reported that the model made learning more enjoyable, easier to understand, and motivating for active participation. Overall, the Make A Match learning model proved effective in enhancing student engagement, understanding, and learning outcomes in the SKI course, making it highly relevant for use in higher Islamic education contexts.

Keywords: *Make A Match, Cooperative Learning, Learning Outcomes, Islamic Education Students, ADDIE*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 31 mahasiswa kelas 5C Program Studi PAI UIN Palangka Raya. Data dikumpulkan melalui angket Google Form yang menilai aspek semangat dan minat belajar, suasana dan keterlibatan pembelajaran, pemahaman konsep, kerja sama, dan kepercayaan diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap seluruh aspek pembelajaran. Skor rata-rata pada lima indikator menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi, yaitu: semangat dan minat belajar (4,30), suasana dan keterlibatan (4,60), pemahaman konsep (4,20), kerja sama (4,10), dan kepercayaan diri (3,90). Mahasiswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan memotivasi mereka untuk aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, penerapan model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar mahasiswa PAI pada mata kuliah SKI, serta relevan diterapkan di lingkungan pendidikan tinggi agama.

Kata Kunci: *Make A Match, Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Mahasiswa PAI, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi awal yang sangat penting dalam membentuk karakter, keterampilan, serta kecerdasan siswa. Pada tahap ini, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi diri, keterampilan sosial, serta sikap aktif dalam belajar. Siswa yang aktif dalam pembelajaran akan lebih mudah memahami konsep,

berani mengemukakan pendapat, serta memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung sulit memahami pelajaran, kurang percaya diri, dan mengalami penurunan minat belajar (Jasiah, 2017; Susilowati & Hidayat, 2021)

Namun, kondisi nyata di banyak sekolah masih menunjukkan rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominasi guru dalam proses mengajar melalui metode ceramah, minimnya variasi strategi pembelajaran, serta terbatasnya media yang digunakan. Siswa lebih sering menjadi pendengar pasif, bukan pelaku aktif dalam proses belajar. Fenomena tersebut sesuai dengan temuan (Eva & Irfan, 2024) yang menyatakan bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keterlibatan siswa (*student engagement*) yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup dimensi kognitif, afektif, dan sosial, di mana siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, maupun kerja kelompok (Maulana dkk., 2021; Rahman dkk., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil sehingga siswa dapat saling bertukar informasi, memperdalam pemahaman, serta membangun keterampilan sosial. Penelitian terkini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar secara signifikan (Mazrur, 2011; Nisa dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad 21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Akbar & Jasiah, 2025).

Dari berbagai tipe pembelajaran kooperatif, *Make A Match* menjadi salah satu model yang banyak diminati. Model ini menggunakan media kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Proses pencocokan kartu mendorong interaksi antarsiswa, meningkatkan konsentrasi, dan menumbuhkan kerja sama. Penelitian (Anggela & Jasiah, 2025) membuktikan bahwa penerapan *Make A Match* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Meskipun berbagai penelitian lebih banyak dilakukan pada siswa, konsep kolaboratif dan aktif dalam model *Make A Match* juga relevan dengan karakteristik pembelajaran mahasiswa. Peneliti lain juga telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran *Make A Match*, sebagian besar masih terbatas pada mata pelajaran tertentu, seperti IPA atau Matematika. Penelitian yang mencoba mengembangkan model ini agar dapat diterapkan secara lintas mata pelajaran masih relatif sedikit. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas.

Padahal, model pengembangan sangat dibutuhkan untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih sistematis, teruji, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta untuk menjelaskan bagaimana model ini mampu meningkatkan keaktifan belajar (Jasiah, 2019). Penggunaan model pengembangan dalam penelitian pembelajaran sangat penting, karena mampu memberikan dasar konseptual dan prosedural yang kuat dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi efektivitas suatu model pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya berupa angka statistik, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang konkret, seperti perangkat ajar atau model pembelajaran yang siap diterapkan di lapangan (Suryadi & Jasiah, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa secara lintas mata pelajaran dengan menggunakan pendekatan model pengembangan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran *Make A Match* guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan adaptif bagi pendidikan dasar di Indonesia.

Selanjutnya, hasil angket juga menyatakan bahwa mayoritas responden menyetujui efektivitas penerapan model pembelajaran ini terhadap peningkatan hasil belajar. Dari tanggapan yang

diperoleh, terlihat bahwa mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar. Beberapa responden mengungkapkan bahwa metode ini membantu mereka lebih mudah mengingat materi pelajaran, terutama karena adanya kegiatan berpasangan dan permainan kartu yang menarik. Selain itu, guru juga mendapatkan umpan balik positif mengenai kemudahan penerapan model dalam kelas. Secara keseluruhan, hasil responden menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman mahasiswa meskipun memerlukan penyesuaian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran *Make A Match* yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam proses evaluasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa kelas 5C, prodi Pendidikan Agama Islam yang berjumlah 31 Orang. Menurut Sugiyono dalam (Ibrahim Maulana Syahid dkk., 2024) Model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel untuk mengembangkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil tahap analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih cenderung bersifat satu arah. Mahasiswa kurang aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan serta pemahaman konsep. Selain itu, sebagian mahasiswa menganggap materi SKI monoton dan sulit dipahami karena belum dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kolaborasi. Model *Make A Match* dipilih karena memiliki karakteristik kooperatif dan berbasis permainan edukatif yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta interaksi sosial mahasiswa selama proses pembelajaran (Rahman dkk., 2022).

Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran *Make A Match* yang diadaptasi untuk konteks perkuliahan SKI. Desain model ini memadukan unsur permainan kartu tanya-jawab dengan kegiatan refleksi konseptual. Komponen utama terdiri atas: (1) panduan dosen, berisi langkah penerapan dan teknik evaluasi; (2) media kartu pembelajaran, berisi konsep atau peristiwa penting dalam sejarah kebudayaan Islam; dan (3) lembar aktivitas mahasiswa, sebagai alat refleksi dan pencatatan hasil belajar. Langkah pembelajaran mencakup empat tahap: penjelasan aturan permainan, kegiatan mencari pasangan kartu, diskusi hasil pencocokan, serta penutup dan evaluasi. Desain ini bertujuan menumbuhkan interaksi sosial, memperkuat pemahaman konsep, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi mahasiswa PAI (Jasiah dkk., 2023; Siang, 2021).

Produk akhir berupa Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Kooperatif untuk Mata Kuliah SKI dalam bentuk perangkat ajar lengkap (panduan dosen, kartu pembelajaran, dan lembar aktivitas mahasiswa). Tujuan utamanya meningkatkan keaktifan, kolaborasi, dan pemahaman mahasiswa PAI. Model ini dikembangkan dengan pendekatan ADDIE agar valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran aktif berbasis kerja sama.

Agar model dapat diterapkan optimal, dosen perlu memahami prosedur pelaksanaan *Make A Match* dan mampu mengelola kelas yang aktif. Media seperti kartu pembelajaran dan lembar refleksi harus menarik serta kontekstual. Waktu pembelajaran perlu fleksibel, dan lembaga pendidikan diharapkan mendukung melalui pelatihan serta penyediaan sarana belajar kolaboratif (Mazrur dkk., 2024).

Secara keseluruhan, tahap analisis dan desain menghasilkan model *Make A Match* yang disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan serta landasan teori konstruktivisme sosial. Produk ini diharapkan menjadi perangkat pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan dan pemahaman mahasiswa, tetapi juga membangun suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan dalam perkuliahan SKI (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024).

kerjasama kelompok dan aktivitas diskusi dalam proses belajar. Terakhir, indikator Kepercayaan diri dalam menjawab mendapat skor yang cukup tinggi 3,90, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa cukup percaya diri saat menghadapi pertanyaan. Secara keseluruhan, data ini menegaskan bahwa model *Make a Match* memberikan dampak positif signifikan terhadap seluruh aspek non-kognitif dan pemahaman mahasiswa.

Dari diagram di atas terlihat bahwa proporsi mahasiswa yang memberi respons “setuju” atau “sangat setuju” sangat besar untuk setiap indikator. Misalnya, pada indikator *semangat dan minat belajar*, sekitar 85–90% mahasiswa menilai penerapan *Make a Match* sangat meningkatkan semangat mereka. Pada indikator *suasana dan keterlibatan*, lebih dari 90% mahasiswa melaporkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Indikator *pemahaman konsep* dan *kerjasama/diskusi* juga mendapat dukungan kuat 80–90% mahasiswa setuju. Sementara itu, indikator *kepercayaan diri* meski sedikit lebih rendah, masih didominasi oleh respons positif sekitar 75–80% mahasiswa. Uraian lebih terperinci dapat dilihat pada Tabel 1. Dengan demikian, data angket menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berpengaruh positif terhadap kelima indikator tersebut.

Selain berdasarkan hasil angket yang mencakup lima indikator non-kognitif (semangat belajar, keterlibatan, pemahaman konsep, kerja sama, dan kepercayaan diri), penelitian ini juga memerhatikan aspek hasil belajar kognitif mahasiswa yang diperoleh melalui penilaian formatif berupa tes singkat pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebelum dan sesudah penerapan model *Make A Match*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata nilai hasil belajar mahasiswa dari 72,3 pada pre-test menjadi 87,1 pada post-test, dengan kenaikan sebesar 14,8 poin (kategori tinggi). Peningkatan ini menggambarkan adanya perbaikan kemampuan kognitif mahasiswa dalam memahami konsep-konsep penting sejarah kebudayaan Islam setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Make A Match*.

Data hasil belajar tersebut selaras dengan peningkatan skor angket pada indikator pemahaman konsep dan ingatan materi yang menunjukkan rata-rata 4,20 (kategori tinggi). Secara umum, hubungan antara kedua jenis data ini memperkuat kesimpulan bahwa pembelajaran *Make A Match* tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap capaian akademik yang bersifat kognitif.

Dalam penelitian ini, “hasil belajar” dipahami secara luas mencakup tiga ranah utama pembelajaran, yaitu:

1. Ranah kognitif, yang direpresentasikan melalui peningkatan nilai pre-test dan post-test serta indikator pemahaman konsep;
2. Ranah afektif, yang tercermin dalam indikator semangat dan minat belajar serta keterlibatan dalam pembelajaran;
3. Ranah sosial, yang terlihat pada peningkatan kerja sama dan kepercayaan diri mahasiswa.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sudjana dalam (Herawati & Muazza, 2020) yang menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur melalui aspek kognitif, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan skor pada angket self-report dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari hasil belajar secara holistik.

Lebih lanjut, hasil uji korelasi sederhana antara peningkatan skor angket dan nilai hasil belajar menunjukkan hubungan yang positif dan kuat ($r = 0,78$). Artinya, semakin tinggi semangat, keterlibatan, dan pemahaman konsep mahasiswa, semakin besar pula peningkatan nilai akademik yang dicapai. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Make A Match* berpengaruh secara komprehensif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran mahasiswa.

Temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa penerapan model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, baik pada aspek afektif maupun kognitif. Peningkatan nilai rata-rata post-test sebesar 14,8 poin menunjukkan adanya perubahan signifikan terhadap pemahaman materi. Kondisi ini konsisten dengan penelitian oleh (Latif dkk., 2024) yang menyatakan bahwa *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan berpasangan dan kolaboratif.

Lebih jauh, peningkatan skor angket pada indikator semangat, kerja sama, dan kepercayaan diri turut memperkuat pandangan (Musdalifah, 2023) bahwa pembelajaran kooperatif mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri peserta didik. Dengan demikian, efektivitas model *Make A Match* dapat dipahami sebagai hasil dari sinergi antara peningkatan motivasi belajar (afektif), keterlibatan sosial (sosial), dan pemahaman konsep (kognitif).

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek semangat dan minat belajar mahasiswa. Penerapan metode *Make a Match* yang berbentuk permainan kooperatif tampak membangkitkan antusiasme peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Fadil dkk., 2024) yang melaporkan bahwa keterlibatan (semangat) siswa PAI meningkat drastis dari 53% menjadi 92% setelah belajar dengan *Make a Match*. (Lasnurhadi & Syahrudin, t.t.) juga mengatakan bahwa presentase tertinggi menunjukkan 56% siswa menyatakan setuju mereka selalu bersemangat dengan permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran dan 43% menyatakan sangat setuju. Artinya dengan presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diberikan guru berpengaruh bagi semangat belajar.

Selain itu, (Sandy & Mala, 2024) mencatat bahwa *Make a Match* secara signifikan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, dengan kenaikan nilai rata-rata sebelumnya sebesar 70,83 menjadi 90. Menurut (Musdalifah, 2023), salah satu manfaat utama pembelajaran kooperatif adalah menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Secara teori, keterlibatan siswa dalam belajar merupakan investasi psikologis berupa emosi positif dan perhatian maka peningkatan skor semangat mahasiswa mendukung gagasan bahwa *Make a Match* berhasil memupuk emosi positif (antusiasme) dalam proses belajar.

Berdasarkan data angket, suasana pembelajaran dinilai sangat interaktif dan melibatkan banyak mahasiswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial antar peserta didik. Hasil penelitian (Selviani & Lusie Putri, 2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif, yang memiliki kemiripan dengan pembelajaran kooperatif, mampu membangun interaksi sosial yang positif di kelas serta meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar. (Fadil dkk., 2024) juga menyebutkan bahwa setelah penerapan *Make a Match*, keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI meningkat secara signifikan. Selain itu, (Fauhah & Rosy, 2020) melaporkan bahwa model ini menjadikan suasana belajar menyenangkan dan aktif. Sementara itu, Arends (2012) dalam (D. P. Siregar dkk., 2025) mengungkapkan bahwa *Make a Match* tidak hanya menambah pemahaman konsep tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa. Temuan (Erawati & Suwarnisi, 2019) mengenai model STAD (yang serupa secara kooperatif) juga menegaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif menciptakan iklim kelas yang aktif-interaktif. Dengan demikian, hasil angket yang tinggi pada indikator suasana dan keterlibatan sejalan dengan kajian sebelumnya yang menekankan bagaimana kegiatan *Make a Match* membangun suasana belajar positif dan interaktif (D. P. Siregar dkk., 2025)

Skor indikator pemahaman konsep yang tinggi menggambarkan bahwa sebagian besar mahasiswa menilai konsep-konsep sejarah kebudayaan Islam lebih mudah dipahami melalui metode *Make a Match*. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Juliani dkk., 2021) pada pembelajaran matematika, yang menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman konsep siswa setelah belajar dengan *Make a Match* dari 62,50% ke 76,38%. (Hermawan dkk., 2024) juga menemukan peningkatan penguasaan konsep matematika dari 51,18% pra-intervensi menjadi 81,40% pasca-intervensi *Make a Match*. Hal ini konsisten dengan prinsip konstruktivis yang diutarakan yaitu siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep sulit ketika saling berdiskusi dalam pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran berbasis sosial yang secara garis besar dikembangkan dari teori belajar kognitif, konstruktivis, dan teori belajar sosial (Febriana Eka Handayani dkk., 2023). Daya ingat terhadap materi pun mendapat penguatan karena aktivitas pencocokan kartu mengulangi konsep secara interaktif. Konsep Bloom tentang ranah kognitif menekankan pentingnya pemahaman dan ingatan sebagai fondasi pembelajaran (Latif dkk., 2024). skor tinggi pada indikator ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengingat (remember) dan memahami (understand) materi dengan baik. Selain itu, (Alwi dkk.,

2023) melaporkan bahwa siswa yang menerapkan *Make a Match* mengalami peningkatan pemahaman dan retensi materi. Pendekatan pembelajaran kooperatif seperti ini juga dilaporkan meningkatkan motivasi dan pengetahuan siswa secara menyeluruh (N. M. Siregar, 2024). Oleh karena itu, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat materi sesuai teori pembelajaran kooperatif (Juliani dkk., 2021).

Indikator kerja sama menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan kemampuan mereka dalam berdiskusi dan bekerja sama meningkat. Hal ini wajar karena *Make a Match* secara eksplisit dirancang dengan aktivitas berkelompok: siswa mencari dan mencocokkan pasangan kartu dalam tim. Menurut (Ali, 2021) pola pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa. Temuan (Latif dkk., 2024) juga sejalan; mereka mencatat bahwa model *Make a Match* meningkatkan keterlibatan pembelajaran karena siswa secara aktif bekerja sama mencari pasangan kartu. Dari perspektif sosial-kognitif, lingkungan belajar yang terbuka dan kolaboratif ini melatih keterampilan sosial dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Dengan demikian, kenaikan skor pada indikator kerjasama dan diskusi mendukung pandangan bahwa pembelajaran kooperatif menumbuhkan kemampuan siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, serta bekerjasama (Ali, 2021).

Pada indikator kepercayaan diri, sebagian besar mahasiswa melaporkan peningkatan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Peningkatan ini konsisten dengan hasil penelitian tentang pembelajaran kooperatif yang telah banyak dilaporkan. Sebagai contoh, Wati dkk. (2024) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif signifikan meningkatkan kepercayaan diri siswa (Mardina Wati dkk., 2024).

(Musdalifah, 2023) juga menyebutkan bahwa salah satu hasil positif pembelajaran kooperatif adalah menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Hasil ini sesuai dengan pengamatan (Istiqlal & Putri Hijrihani, 2020) bahwa siswa berkepercayaan diri tinggi cenderung berani mengemukakan pendapat dan bertanya di kelas, sedangkan siswa dengan kepercayaan diri rendah enggan tampil. Pendekatan *Make a Match* memberi kesempatan bagi tiap siswa tampil (misalnya menjawab pertanyaan dalam tim), sehingga secara bertahap melatih keberanian mereka dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri karena siswa mendapatkan kesempatan menyampaikan gagasan di depan kelas (Apriliarini, 2015). Oleh karena itu, skor positif pada kepercayaan diri mempertegas bahwa *Make a Match* dapat membangun keyakinan diri peserta didik dalam proses belajar (sesuai teori bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung sosial akan menumbuhkan kepercayaan diri) (Istiqlal & Putri Hijrihani, 2020)

Temuan penelitian ini selaras dengan berbagai kajian tentang efektivitas pembelajaran kooperatif. Misalnya, meta-analisis (Utami dkk., 2021) menunjukkan bahwa hampir semua metode cooperative learning memberikan efek positif yang signifikan terhadap pencapaian siswa. Lebih khusus (Boke dkk., 2025) melaporkan bahwa CL meningkatkan pembelajaran dalam domain afektif (motivasi, kepercayaan diri), kognitif, dan sosial. Hal ini menggambarkan bahwa pendekatan kooperatif termasuk *Make a Match* sangat relevan untuk digunakan di perguruan tinggi agama yang memerlukan pembelajaran aktif. Konsep konstruktivis Vygotsky pun menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial (Ardania dkk., 2024). Dalam konteks mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam, di mana materi bersifat konseptual dan historis, model yang melibatkan diskusi dan kolaborasi dapat membantu penguasaan materi. Studi sebelumnya pada pembelajaran PAI telah menunjukkan bahwa *Make a Match* efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Fadil dkk., 2024). Selain itu, dalam kerangka pengembangan model, *Make a Match* dipandang menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Fauhah & Rosy, 2020). sehingga sesuai untuk mahasiswa yang membutuhkan variasi metode. Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa model *Make a Match* relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan semangat, pemahaman, dan hasil belajar mahasiswa PAI, konsisten dengan teori pembelajaran kooperatif dan hasil-hasil penelitian lain (Ardania dkk., 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data angket yang diperoleh dari 31 mahasiswa Program

Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, semangat, dan hasil belajar mahasiswa. Model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, serta mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok.

Data angket menunjukkan bahwa rata-rata skor setiap indikator berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, yaitu semangat dan minat belajar (4,30), suasana dan keterlibatan dalam pembelajaran (4,60), pemahaman konsep dan daya ingat (4,20), kerja sama dan diskusi (4,10), serta kepercayaan diri dalam menjawab (3,90). Temuan ini menegaskan bahwa *Make A Match* mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan kepercayaan diri mahasiswa, sekaligus memperkuat keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

Selain itu, hasil penelitian juga mendukung teori konstruktivis sosial Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Dalam pembelajaran *Make A Match*, mahasiswa berperan aktif menemukan dan menghubungkan konsep melalui aktivitas saling bertukar kartu dan berdiskusi. Proses ini mendorong terjadinya konstruksi pengetahuan secara bersama-sama dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* sangat relevan diterapkan dalam konteks pendidikan tinggi agama, khususnya untuk mata kuliah yang bersifat konseptual dan historis seperti SKI. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial mahasiswa, yang merupakan bagian penting dari tujuan pendidikan Islam yang holistik.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dan dosen Pendidikan Agama Islam dapat memanfaatkan model pembelajaran *Make A Match* sebagai strategi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model ini hendaknya dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi, waktu, serta karakteristik peserta didik agar mampu meningkatkan semangat, kepercayaan diri, dan kemampuan kerja sama mahasiswa. Selain itu, lembaga pendidikan diharapkan memberikan dukungan melalui pelatihan dan penyediaan media pembelajaran inovatif yang mendukung penerapan model kooperatif di kelas. Mahasiswa juga diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis kolaborasi untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan sosial. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan kajian lanjutan dengan memperluas subjek penelitian dan menambahkan pendekatan kualitatif agar diperoleh gambaran lebih mendalam mengenai efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai konteks pembelajaran.

REFERENSI

- Akbar, R., & Jasiah. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1).
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1).
- Alwi, A., Radella tabina, A., & dkk. (2023). Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Pemahaman, Keterampilan Sosial, Dan Motivasi Belajar Siswa. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(1).
- Anggela, M., & Jasiah. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe Make A Match. *At-Tarbiyah Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Apriliarini, D. (2015). Peningkatan Percaya Diri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran Ips Siswakesel V Sd Negeri Serang Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in

- physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Erawati, N. K., & Suwarnisi, N. M. (2019). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan Dalam Matematika. *Jurnal Matematika*, 9(2), 85.
- Eva, E., & Irfan, M. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas VI Melalui Model Discovery Learning. *Paidea : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 9–14. <https://doi.org/10.56393/paidea.v4i1.2163>
- Fadil, K., Hakim, F., & Rusmana, I. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Make A Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpit El Ma'mur Kota Bogor. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(1).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Febriana Eka Handayani, Imaniar Purbasari, & Gunawan Setiadi. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Melalui Kemampuan Kognitif Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran
- Ips Kelas V Di Sd 5 Bae Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 221–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1599>
- Herawati, T., & Muazza, M. (2020). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru, Pemanfaatan Sumber Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Bayung Lencir. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 437–450. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.281>
- Hermawan, A., Kurniati, & dkk. (2024). Konsep Model Pembelajaran Make A Match Dalam Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Siswa Di Sd Negeri Curug 1 Kota Bogor. *Jurnal Edukha*, 5(1).
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Istiqlal, M., & Putri Hijrihani, C. (2020). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Metode Student Teams Achievement Divisions. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Jasiah, J. (2017). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.24256/akh.v5i1.446>
- Jasiah, J. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 19(1), 148–152.
- Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. P. A. D. (2023). Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7149–7157. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021a). “Make A Match Model” for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 48–56. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269>
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021b). “Make A Match Model” for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 48–56. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269>
- Lasnurhadi, A. Y., & Syahrudin, H. (t.t.). *PENGARUH MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI MAN 2*.
- Latif, A., Nasution, H. A., Desniarti, D., Aulia, U., & Tamimi, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal on Education*, 6(4), 21098–21109. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6247>
- Mardina Wati, Sakban Sakban, & Wismanto Wismanto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran

- Kooperatif dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(5), 326–329. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i5.999>
- Maulana, D., Mazrur, & Rizal, S. U. (2021). MATERI “HAJI” DI MADRASAH ALIYAH. *Pengembangan Computer Based Instructional*, 4(2).
- Mazrur, M. (2011). PEMBELAIARAN FIQIH DI MADRASAH (Mencari Model di Tengah Perbedaan. *Jurnal Tarbiyatuna Pendidikan Agama islam*, 1(1).
- Mazrur, Surawan, & Norhidayah, S. (2024). TEKNOLOGI KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAI Sarana Membangun Relasi Guru & Murid. Penerbit K-Media.
- Musdalifah, M. (2023a). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Musdalifah, M. (2023b). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nisa, A. W. R., Darusman, Y., & Pratama, F. F. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. 6(2). <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Rahman, S., Fauziyyah, D. M., Utari, N. S. N., & Sihotang, V. P. (2022). SELF CONCEPT, STUDENT ENGAGEMENT DAN SCHOOL WELL-BEING PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v3i1.60>
- Saiful Anwar & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Sandy, D. P. A., & Mala, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Grudo III Ngawi. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v3i1.409>
- Selviani, F., & Lusie Putri, M. F. J. (2023). Membangun Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 3(1). https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JMKB/article/view/29389?utm_source
- Siang, N. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 99–107. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23623>
- Siregar, D. P., Sitanggang, D. A., Silalahi, H. A., Chandra, M., Alif, S. Z., & Saragih, D. I. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR JENIS-JENIS PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD SWASTA TEGAL SARI. 3.
- Siregar, N. M. (2024). Cooperative Learning-Based PAI Learning Strategy to Improve Students' Social Competence. *Educationist Journal*, 2(1).
- Suryadi, S., & Jasiah, J. (2023). Transformasi pendidikan dasar melalui kearifan lokal: Pendekatan kualitatif terhadap pengembangan kurikulum. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 163–170. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.17109>
- Susilowati, E., & Hidayat, S. (2021). PENGARUH KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 SDN TAKTAKAN I. 8(2).
- Utami, P., Kadir, K., & Herlanti, Y. (2021). Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.39574>