JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner
Vol. 5, No. 4, November 2026, pp. 4564-4575
http://journal.amorfati.id/index.php/jipsi || ISSN 2962-9187

Interdisciplinary Scope of Science and Education, Islamic Education and Science, Integration of Science and Islam, Islamic Thought and Philosophy, Integration of Social Sciences, Humanities, and Islamic Studies, Islamic Economics and Business Studies, and Islamic Ethics in Science and Technology

Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas Iii Mi Darul Hikmah Menganti

Johan Wahyu Febrian[a,1,*], Ahmad Tauviqillah[b,2]

[*a] STAI Al-Hidayat Lasem, Indonesia
[b] STAI Al-Hidayat Lasem, Indonesia
[1] johanwahyu29@gmail.com; [2]tauviqillah@staialhidayatlasem.ac.id
* Johan Wahyu Febrian; johanwahyu29@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received:
05-09-2026
Revised:
07-10-2026
Accepted:
10-11-2026

Keywords:
Cooperative Learning, Make a Match, Akidah Akhlak, Asmaul Husna.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Make a Match cooperative learning model in Akidah Akhlak (Islamic Creed and Morals) lessons on Asmaul Husna among third-grade students at MI Darul Hikmah Menganti, student engagement during learning activities, and the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This study employs a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the Make a Match model is implemented using cards containing the names of Allah and their meanings, followed by activities in which students search for matching cards and receive further explanations from the teacher. These activities provide opportunities for students to participate, interact with their peers, and understand the meanings of Asmaul Husna through direct learning experiences. Supporting factors include the use of card-based learning media, teacher guidance, and student cooperation. Meanwhile, potential challenges include differences in students' abilities, limited instructional time, and classroom management during learning activities. This study suggests that Make a Match can serve as an interactive alternative for teaching Akidah Akhlak when supported by adequate preparation and appropriate teacher guidance.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Introduction

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membantu siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan perilaku yang baik (Pangestu dkk., 2022). Kegiatan belajar di sekolah tidak hanya bertujuan membuat siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga membentuk kebiasaan dan karakter dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhani dkk., 2026). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman

keagamaan dan perilaku siswa adalah Akidah Akhlak. Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, siswa diperkenalkan pada dasar-dasar keimanan, nilai-nilai kebaikan, serta perilaku terpuji yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Prihatin, 2026). Pembelajaran ini tidak cukup hanya disampaikan melalui penjelasan dan hafalan, tetapi perlu diarahkan pada kegiatan yang membantu siswa memahami nilai-nilai keislaman dan menghubungkannya dengan perilaku nyata. Guru memiliki peran penting dalam memilih model pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman materi sekaligus mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu materi dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang membutuhkan pemahaman sekaligus penguatan ingatan siswa adalah Asmaul Husna. Materi ini mengenalkan nama-nama Allah SWT beserta makna dan sifat-sifat kesempurnaan-Nya (Alim dkk., 2024). Pembelajaran Asmaul Husna tidak hanya menekankan kemampuan siswa dalam menyebutkan dan menghafalkan nama-nama Allah, tetapi juga membantu mereka memahami arti setiap nama dan mengenali nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang madrasah ibtidaiyah, khususnya kelas III, penyampaian materi perlu memperhatikan karakteristik perkembangan siswa yang cenderung menyukai kegiatan konkret, menarik, dan melibatkan interaksi secara langsung. Siswa pada usia tersebut lebih mudah mengikuti pembelajaran ketika memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, bermain, dan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan kegiatan menghafal berpotensi membuat siswa kurang terlibat. Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung agar materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Sholehah dkk., 2026).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kegiatan belajar bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui interaksi dan kerja sama. Tipe Make a Match merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban atau informasi yang saling berhubungan. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu yang telah ditentukan. Kegiatan tersebut tidak hanya mengharuskan siswa menemukan jawaban yang tepat, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami informasi, mengingat materi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Model Make a Match memiliki relevansi dengan pembelajaran Asmaul Husna karena materi tersebut mempunyai hubungan yang jelas antara nama-nama Allah dan arti dari setiap nama. Guru dapat menggunakan kartu yang memuat nama Asmaul Husna dan kartu lain yang berisi artinya, kemudian meminta siswa menemukan pasangan yang tepat. Aktivitas mencocokkan kartu memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Model ini dinilai sesuai untuk siswa kelas III karena kegiatan pembelajarannya menggabungkan unsur permainan, pencarian pasangan, interaksi sosial, dan penguatan ingatan. Selain membuat kegiatan belajar lebih menarik, proses tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dan mengoreksi pemahaman ketika menemukan pasangan kartu.

MI Darul Hikmah Menganti sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan dan akhlak siswa sejak dini. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah Asmaul Husna yang bertujuan mengenalkan nama-nama Allah SWT beserta maknanya kepada siswa. Pembelajaran materi tersebut di kelas III MI Darul Hikmah Menganti menarik untuk dikaji, terutama berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti,

pembelajaran Asmaul Husna masih membutuhkan kegiatan yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Penyampaian materi yang terlalu berfokus pada penjelasan guru dan kegiatan menghafal berpotensi membuat siswa kurang terlibat selama pembelajaran (Indah & Salamah, 2026). Siswa membutuhkan kesempatan untuk mencocokkan nama Asmaul Husna dengan artinya, bertanya, berdiskusi, serta menyampaikan jawaban bersama teman. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu didukung oleh kegiatan yang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam memahami materi. Penggunaan Make a Match menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk dikaji karena memiliki kegiatan yang sesuai dengan karakteristik materi Asmaul Husna dan kebutuhan belajar siswa kelas III. Kajian terhadap penerapan model ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana guru melaksanakan setiap tahapan pembelajaran, bagaimana keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, serta kendala yang muncul dalam pelaksanaannya.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas penggunaan model Make a Match dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Hafiza & Amaliyah (2026) menemukan bahwa penerapan Make a Match pada materi Akidah, khususnya Asmaul Husna, mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mencocokkan kartu dapat membantu siswa memahami hubungan antara nama-nama Allah dan maknanya. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian Nurhayati dkk. (2026), yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah diterapkannya Make a Match pada materi Asmaul Husna. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dari segi penggunaan model pembelajaran dan materi yang dikaji. Namun, pembahasan keduanya lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar, sehingga belum secara khusus menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Penelitian Maulana dkk. (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan Make a Match dapat meningkatkan aktivitas guru, keaktifan siswa, serta hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Sementara itu, penelitian Fauzianur & Saefulloh (2023) menunjukkan bahwa Make a Match mampu mendorong minat belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan mengembangkan kemampuan siswa selama pembelajaran. Kedua penelitian terakhir memperlihatkan bahwa model ini dapat digunakan pada materi dan mata pelajaran yang berbeda, tetapi belum secara khusus membahas penerapannya dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna pada siswa kelas III madrasah ibtidaiyah. Berdasarkan kajian tersebut, penelitian mengenai Make a Match telah menunjukkan berbagai hasil positif, baik dari segi hasil belajar maupun keaktifan siswa. Meskipun demikian, masih terdapat ruang kajian untuk memahami bagaimana model tersebut diterapkan secara langsung dalam pembelajaran Akidah Akhlak, bagaimana siswa terlibat dalam setiap kegiatan, serta faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu karena tidak berfokus pada pengukuran peningkatan nilai atau ketuntasan belajar, melainkan mengkaji proses penerapan model Make a Match secara mendalam pada materi Asmaul Husna di kelas III MI Darul Hikmah Menganti.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna pada siswa kelas III MI Darul Hikmah Menganti. Fokus penelitian diarahkan pada tiga aspek, yaitu pelaksanaan model Make a Match oleh guru, keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai proses penggunaan Make a Match dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Asmaul Husna di jenjang madrasah ibtidaiyah. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian proses pembelajaran yang tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga

memperhatikan aktivitas guru, respons dan keterlibatan siswa, serta kondisi yang memengaruhi keberlangsungan pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran Asmaul Husna tidak hanya membantu siswa mengenal dan menghafalkan nama-nama Allah SWT, tetapi juga memahami maknanya.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menganalisis pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas III MI Darul Hikmah Menganti (Hadi dkk., 2021). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 September sampai 22 Oktober 2026 dengan melibatkan 20 peserta didik kelas III dan satu guru mata pelajaran Akidah Akhlak, yaitu JWF. Pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada 7 September, 14 September, 21 September, dan 5 Oktober 2026. Guru berperan sebagai pelaksana model Make a Match, mulai dari mempersiapkan pembelajaran, menyampaikan materi Asmaul Husna, menjelaskan aturan kegiatan, membagikan kartu soal dan jawaban, hingga membimbing siswa dalam mencari pasangan kartu yang sesuai. Sementara itu, siswa berperan sebagai peserta aktif yang mengikuti penjelasan guru, mencari pasangan kartu, berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan hasil pencocokan di depan kelas. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan 1 guru serta 4 peserta didik untuk mengetahui proses penerapan model Make a Match, keterlibatan siswa, dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Data sekunder diperoleh dari perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Niam dkk., 2024). Observasi dilakukan dengan mengamati tahapan pembelajaran, mulai dari persiapan guru, penyampaian materi, pembagian kartu, proses pencarian pasangan, hingga kegiatan mencocokkan nama Asmaul Husna dengan artinya (Sinaga, 2023). Keterlibatan siswa diamati melalui perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan mencari pasangan kartu, interaksi dan kerja sama dengan teman, keberanian bertanya atau menyampaikan jawaban, serta partisipasi selama kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan dicatat dalam catatan lapangan dan didukung dengan foto kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai persiapan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan Make a Match. Wawancara dengan siswa digunakan untuk mengetahui pengalaman dan tanggapan mereka setelah mengikuti pembelajaran (Saleh, 2023). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara melalui pengumpulan foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Rany & Yunita, 2022). Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan informasi dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi berdasarkan fokus penelitian, yaitu pelaksanaan model Make a Match, keterlibatan siswa, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran. Data yang telah dipilih selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan hubungan antara informasi yang diperoleh dari masing-masing sumber. Tahap berikutnya adalah penarikan kesimpulan dengan menafsirkan temuan yang telah disajikan, kemudian melakukan verifikasi melalui pemeriksaan kembali catatan lapangan,

hasil wawancara, dan dokumen pendukung agar kesimpulan sesuai dengan data penelitian. Keabsahan data diperiksa menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa serta mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Rasyid, 2022). Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan model Make a Match, bentuk keterlibatan siswa selama pembelajaran Asmaul Husna, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya di kelas III MI Darul Hikmah Menganti.

Results and Discussion

1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Materi Asmaul Husna

Pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah tidak hanya bertujuan mengenalkan pengetahuan agama, tetapi juga membantu siswa memahami makna ajaran Islam melalui kegiatan belajar yang dekat dengan kehidupan mereka (Fatah & Lestari, 2026). Materi Asmaul Husna menjadi salah satu bagian penting karena mengenalkan nama-nama Allah SWT beserta maknanya. Siswa kelas III membutuhkan cara belajar yang sederhana, menarik, dan mudah diingat agar materi tersebut tidak hanya dipahami sebagai hafalan, tetapi juga dapat dimengerti artinya (Sholihah dkk., 2026). Penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa mengenali hubungan antara nama-nama Allah dan maknanya.

Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban atau informasi yang saling berhubungan. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai melalui kegiatan belajar bersama (Ardini & Efendi, 2026). Pada materi Asmaul Husna, kartu memuat nama-nama Allah, seperti Al-Halim, Al-Wahab, Al-Kabir, dan Al-'Adhim, beserta artinya. Kegiatan mencari pasangan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, mengingat, membandingkan informasi, dan berinteraksi dengan teman. Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan kartu dalam pembelajaran memberikan kegiatan yang lebih bervariasi karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses mencocokkan nama Asmaul Husna dengan artinya.

Pelaksanaan model Make a Match dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Darul Hikmah Menganti melibatkan guru sebagai pengarah kegiatan dan siswa sebagai peserta aktif. Berdasarkan hasil wawancara, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, JWF, menjelaskan alasan penggunaan model tersebut:

"Model Make a Match saya gunakan agar siswa lebih mudah mengenal dan mengingat nama-nama Asmaul Husna melalui kegiatan mencocokkan kartu".

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Make a Match didasarkan pada kebutuhan untuk membantu siswa mengenali dan mengingat materi melalui aktivitas yang lebih menarik. Guru tidak hanya menyampaikan nama-nama Asmaul Husna secara lisan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan hubungan antara nama dan artinya melalui kartu. Hasil observasi peneliti turut mendukung keterangan tersebut, terutama pada kegiatan ketika siswa menggunakan kartu sebagai media untuk mengenali dan mencocokkan informasi yang berkaitan dengan materi. Hal ini memperlihatkan bahwa media kartu berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan aktivitas siswa selama pembelajaran.

Tanggapan siswa juga menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kegiatan tersebut. Salah satu peserta didik, MAN, menyampaikan:

"Saya senang belajar menggunakan kartu karena bisa mencari pasangan jawaban yang sesuai."

Selain itu, peserta didik lainnya, MAK, mengungkapkan:

"Belajarnya menyenangkan karena saya bisa bermain sambil menghafal Asmaul Husna."

Kedua pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas mencocokkan kartu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan menghafal secara langsung. Siswa merasa senang karena dapat belajar melalui permainan sekaligus berusaha menemukan jawaban yang tepat. Berdasarkan hasil observasi peneliti, kegiatan menggunakan kartu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara langsung. Rasa senang yang disampaikan siswa dapat menjadi salah satu indikasi ketertarikan mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, tanggapan positif tersebut belum dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Temuan tersebut dapat dianalisis melalui teori pembelajaran kooperatif menurut Robert E. Slavin yang menekankan pentingnya kerja sama antarsiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mulyani dkk., 2021). Ketika siswa mencari pasangan kartu, mereka memiliki kesempatan untuk berkomunikasi, bertukar informasi, dan saling membantu memahami materi. Pemikiran Jean Piaget mengenai perkembangan kognitif anak juga relevan karena siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui benda konkret dan kegiatan langsung (Wardani, 2022). Kartu yang berisi nama Asmaul Husna dan artinya membantu siswa mengenali hubungan antara dua informasi melalui kegiatan membaca dan mencocokkan. Sementara itu, teori Lev Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi sosial dan bantuan dari orang lain dapat mendukung perkembangan pemahaman siswa (Tohari & Rahman, 2024). Hasil wawancara dan observasi tersebut memperlihatkan bahwa Make a Match memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui media konkret, interaksi sosial, dan bimbingan guru.

Kegiatan mencocokkan kartu juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan perhatian dan aktivitas siswa secara langsung. Ketika siswa menerima kartu, mereka perlu membaca informasi, memahami isi kartu, kemudian mencari teman yang memiliki pasangan jawaban yang sesuai. Proses tersebut membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berusaha menemukan jawaban berdasarkan informasi yang dimiliki. Hasil observasi peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan kartu menjadi salah satu kegiatan utama yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali materi melalui pengalaman langsung. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar yang membutuhkan kegiatan konkret, sederhana, dan menarik (Zainul dkk., 2026). Namun, peran guru tetap diperlukan untuk memastikan bahwa pasangan kartu yang ditemukan sudah benar dan siswa memahami arti dari setiap nama Asmaul Husna.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Hafiza & Amaliyah (2026) yang membahas penggunaan Make a Match pada pembelajaran Akidah, khususnya materi Asmaul Husna. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mencocokkan kartu dapat membantu pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Nurhayati dkk. (2026) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Make a Match pada materi Asmaul Husna. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dari segi materi dan model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya, penelitian ini lebih menekankan pengalaman siswa selama

kegiatan berlangsung, termasuk tanggapan mereka terhadap penggunaan kartu dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi memberikan gambaran bahwa siswa memperoleh kesempatan untuk mengingat dan mengenali materi melalui kegiatan mencari pasangan, membaca kartu, serta mencocokkan informasi yang diperoleh (Kartikasari dkk., 2026).

Pelaksanaan Make a Match tetap membutuhkan arahan guru agar kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Assagaf dkk., 2026). Kartu perlu disusun dengan tulisan yang mudah dibaca, arti yang tepat, serta pasangan yang jelas agar tidak menimbulkan kebingungan. Guru juga perlu memastikan seluruh siswa mendapatkan kesempatan untuk mencari pasangan dan menyampaikan hasilnya. Apabila kegiatan hanya berorientasi pada kecepatan menemukan pasangan, siswa berpotensi lebih memperhatikan permainan daripada memahami makna Asmaul Husna. Pemeriksaan jawaban dan penguatan materi setelah kegiatan menjadi bagian penting agar aktivitas mencocokkan kartu tetap mengarah pada pemahaman materi.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi peneliti menunjukkan bahwa Make a Match diterima secara positif oleh guru dan siswa karena memberikan kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan kartu dan unsur permainan. Penggunaan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali nama-nama Asmaul Husna melalui kegiatan yang lebih interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa perlu tetap disertai arahan dan penguatan materi dari guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Barkah dkk., 2026). Make a Match dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai salah satu alternatif pembelajaran Akidah Akhlak yang memberikan pengalaman belajar lebih menarik, bukan sebagai model yang secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar (Safiinatunnaja & Farhana, 2025).

2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna

Keterlibatan siswa merupakan bagian penting dalam pembelajaran Akidah Akhlak karena kegiatan belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga membutuhkan partisipasi siswa dalam memahami materi (Juwita dkk., 2024). Keterlibatan tersebut dapat terlihat melalui perhatian terhadap penjelasan, keaktifan mengikuti kegiatan, interaksi dengan teman, keberanian menyampaikan jawaban, serta kesediaan menyelesaikan tugas pembelajaran. Pada materi Asmaul Husna, keterlibatan siswa diperlukan agar mereka tidak hanya menghafal nama-nama Allah, tetapi juga berusaha memahami hubungan antara nama dan artinya.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, JWF, menunjukkan bahwa penggunaan Make a Match memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif selama kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan:

"Anak-anak terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, terutama ketika mencari pasangan kartu dan berdiskusi dengan teman."

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas mencari pasangan menjadi salah satu bagian yang menarik perhatian siswa. Kegiatan ini menuntut siswa untuk membaca kartu, mencari teman yang memiliki pasangan sesuai, dan berkomunikasi selama proses pencocokan. Berdasarkan hasil observasi peneliti, keterlibatan siswa juga dapat dilihat melalui aktivitas mereka dalam mengikuti kegiatan mencocokkan kartu dan berpartisipasi selama pembelajaran. Hal tersebut memperlihatkan bahwa siswa memperoleh kesempatan untuk berperan secara langsung, bukan hanya menjadi pendengar selama guru menjelaskan materi.

Hasil wawancara dengan peserta didik juga memperkuat temuan tersebut. AN menyampaikan:

"Saya ikut mencari kartu yang cocok dengan pertanyaan yang diberikan guru."

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam mengikuti instruksi dan menyelesaikan kegiatan pencocokan kartu. Sementara itu, AER mengungkapkan:

"Saya berani maju ke depan untuk menunjukkan pasangan kartu yang sudah saya temukan."

Keterangan AER memperlihatkan adanya keberanian untuk menunjukkan hasil kegiatan di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi peneliti, kegiatan menunjukkan pasangan kartu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam penyampaian hasil pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat menjadi pengalaman yang membantu siswa membangun keberanian untuk berpartisipasi di hadapan teman-temannya. Meskipun demikian, perkembangan kepercayaan diri siswa secara keseluruhan belum dapat disimpulkan hanya berdasarkan satu pernyataan wawancara.

Keterlibatan siswa tersebut dapat dianalisis melalui teori Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Tohari & Rahman, 2024). Ketika siswa mencari pasangan kartu, mereka memiliki kesempatan untuk bertukar informasi, berdiskusi, dan meminta bantuan kepada teman maupun guru. Interaksi tersebut dapat membantu siswa memahami materi yang sebelumnya belum mereka kuasai. Pemikiran John Dewey mengenai belajar melalui pengalaman juga relevan karena siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru (R. Nurhayati, 2025). Melalui aktivitas membaca, mencari, dan mencocokkan kartu, siswa memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan tindakan dan pemahaman terhadap materi.

Teori Albert Bandura juga dapat digunakan untuk menjelaskan keterlibatan siswa melalui proses pengamatan terhadap perilaku orang lain (Putri dkk., 2024). Dalam kegiatan Make a Match, siswa dapat memperhatikan cara teman membaca kartu, menentukan pasangan, dan menyampaikan jawaban di depan kelas. Pengamatan tersebut dapat memberikan contoh bagi siswa lain untuk mengikuti kegiatan dengan lebih percaya diri. Ketiga teori tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dapat berkembang melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan pengamatan terhadap teman. Peran guru tetap diperlukan untuk memberikan arahan, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan memastikan kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Maulana dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Make a Match dapat meningkatkan aktivitas guru, keaktifan siswa, serta hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian Fauzianur & Saefulloh (2023) juga menunjukkan bahwa model tersebut dapat mendorong minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Kesamaan penelitian ini dengan kedua penelitian terdahulu terletak pada adanya keterlibatan siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu. Perbedaannya, penelitian ini memberikan perhatian khusus pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna, terutama melalui pengalaman mencari pasangan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pencocokan.

Keterlibatan siswa perlu tetap diarahkan pada pemahaman materi dan bukan hanya keaktifan mengikuti permainan. Guru dapat meminta siswa menjelaskan alasan memilih pasangan kartu, menyebutkan kembali arti Asmaul Husna, atau memberikan contoh sederhana penerapan maknanya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut dapat membantu guru mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajari (Oktavianingrum dkk., 2025). Perhatian juga perlu diberikan kepada siswa yang masih malu, kurang percaya diri, atau mengalami kesulitan membaca kartu agar mereka tetap memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, penggunaan Make a Match memberikan ruang bagi

siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas mencari kartu dan menyampaikan hasilnya. Temuan ini menunjukkan adanya respons dan partisipasi positif, meskipun belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi atau pemahaman dalam tingkat yang sama (Viergiawati dkk., 2025).

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Model Make a Match

Penerapan model Make a Match dipengaruhi oleh kesiapan guru, kondisi siswa, ketersediaan media, dan pengelolaan suasana kelas selama pembelajaran (Efendi dkk., 2025). Model ini membutuhkan persiapan yang sesuai agar kegiatan mencari pasangan dapat berjalan terarah. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, JWF, menunjukkan bahwa terdapat faktor yang mendukung sekaligus kendala dalam penerapannya. Guru menyampaikan:

"Penerapan Make a Match cukup didukung oleh antusiasme siswa, tetapi masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa antusiasme siswa menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan Make a Match. Ketertarikan siswa terhadap kegiatan mencocokkan kartu dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini juga sesuai dengan tanggapan MAN dan MAK yang menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar menggunakan kartu karena dapat mencari pasangan jawaban sambil menghafal Asmaul Husna. Hasil observasi peneliti turut memberikan gambaran mengenai keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kartu. Respons tersebut memperlihatkan bahwa media kartu menjadi salah satu unsur yang mendukung ketertarikan siswa selama pembelajaran.

a. Faktor Pendukung
   1) Persiapan kartu yang sesuai dengan materi. Kartu nama dan arti Asmaul Husna membantu siswa mengenali hubungan antara istilah dan maknanya. Tulisan yang jelas serta pasangan jawaban yang tepat memudahkan siswa mengikuti kegiatan.
   2) Arahan guru yang mudah dipahami. Penjelasan mengenai aturan permainan, batas waktu, dan cara menentukan pasangan membantu siswa memahami kegiatan yang harus dilakukan. Guru juga berperan meluruskan jawaban yang belum tepat.
   3) Antusiasme dan kerja sama siswa. Kesediaan siswa membaca kartu, mencari pasangan, serta berdiskusi dengan teman mendukung kelancaran pembelajaran. Kerja sama membuat kegiatan tidak hanya berpusat pada guru.
   4) Materi yang dapat dipasangkan. Nama-nama Asmaul Husna dan artinya memiliki hubungan yang dapat dituangkan dalam kartu. Bentuk materi tersebut sesuai untuk kegiatan mencocokkan dan membantu siswa mengingat isi pelajaran.

b. Faktor Penghambat
   1) Perbedaan kemampuan siswa. Tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca dan memahami arti Asmaul Husna yang sama. Siswa yang masih kesulitan membutuhkan bantuan guru agar tetap dapat mengikuti kegiatan.
   2) Waktu pembelajaran yang terbatas. Pembagian kartu, pencarian pasangan, pemeriksaan jawaban, dan penjelasan ulang membutuhkan pengaturan waktu. Kegiatan yang terlalu lama dapat mengurangi waktu untuk memperdalam materi.
   3) Suasana kelas yang kurang terkendali. Aktivitas bergerak dan mencari pasangan berpotensi membuat kelas ramai. Guru perlu menetapkan aturan yang jelas agar

suasana tetap kondusif dan siswa tidak kehilangan fokus.

4) Kesalahan dalam mencocokkan kartu. Siswa dapat memilih pasangan berdasarkan tebakan atau mengikuti jawaban teman tanpa memahami artinya. Guru perlu memeriksa setiap pasangan dan meminta siswa menjelaskan jawabannya.

Conclusion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berkontribusi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas III MI Darul Hikmah Menganti. Penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan membaca kartu, mencari pasangan yang sesuai, berdiskusi dengan teman, dan menunjukkan hasil pencocokan di depan kelas. Kegiatan tersebut membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil melakukan aktivitas permainan. Model ini juga mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi serta membantu mereka mengenali dan mengingat nama-nama Asmaul Husna. Meskipun demikian, manfaat tersebut perlu didukung dengan pembahasan ulang agar siswa tidak hanya mengingat nama-nama Allah, tetapi juga memahami maknanya.

Penerapan Make a Match masih menghadapi tantangan praktis, terutama berkaitan dengan kesiapan media, perbedaan kemampuan siswa, pengaturan waktu, dan pengelolaan kelas. Guru perlu menyiapkan kartu dengan tulisan yang jelas, menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan kemampuan siswa, menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan dimulai, serta memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan menemukan pasangan kartu. Guru juga perlu menyediakan waktu untuk membahas jawaban dan menghubungkan nama-nama Asmaul Husna dengan perilaku sehari-hari. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan Make a Match pada materi dan jenjang pendidikan Islam yang berbeda, serta membandingkannya dengan model pembelajaran kooperatif lainnya. Penelitian dengan waktu pengamatan yang lebih panjang juga diperlukan untuk mengetahui perkembangan keterlibatan, kerja sama, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

References

Alim, P. … Rahman, M. N. bin A. (2024). Application of the stad cooperative model to improve learning outcomes on asmaul husna in islamic education. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *4*(3), 185–192.

Ardini, R., & Efendi, R. (2026). Implementation Of The Make-A-Match Model Assisted By Flashcards To Improve The Learning Outcomes Of Fourth-Grade Elementary School Students. *Kiprah Pendidikan*, *5*(3), 459–473.

Assagaf, S. R. P. … Rahmaniah. (2026). The Effect of Make a Match Cooperative Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in Social Studies Subjects UPT SPF SDN Baddoka, Makassar City. *PBUP*, *6*(2), 821–836. https://doi.org/10.35965/bje.v6i2.6152

Barkah, S. … Aca, R. (2026). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *06*(01), 153–162.

Cahyanti, T. I. … Ayu, P. E. S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Aktivitas Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Paket Agung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(3), 331–341.

Efendi, I. K. … Oktaviani, A. M. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Model Make a Match terhadap Hasil Belajar IPAS pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*,

4(3), 551–562.
Fatah, N. A., & Lestari, P. (2026). Strengthening Students ' Islamic Character Through The Anak Beriman And Kepribadian Program At Sdn 2 Pangenrejo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(2), 604–618.
Fauzianur, A., & Saefulloh, A. (2023). Peningkatan Karakter Semangat Belajar melalui Metode Make A Match di MTsN 2 Kota Palangka Raya. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *2*(1), 46–51.
Hadi, A. … Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. CV. Pena Persada.
Hafiza, R., & Amaliyah, A. (2026). Improving Elementary School Students' Learning Outcomes in Islamic Religious Education on the Topic of Asmaulhusna Using the Make a Match Method. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, *3*(1), 43–51. https://doi.org/10.64420/ijitl.v3i1
Haloho, E. … Pasaribu, E. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 091608 Sinaksak. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(4).
Indah, A., & Salamah, U. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Couple Card Terhadap Kemampuan Komunikasi Bahasa Arab Kelas IV MIS Nurul Huda Tahun Pelajaran 2025/2026. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(1), 70–79.
Juwita, Z. … Agustian, M. (2024). The use of card sort media to overcome boredom in learning islamic cultural history. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *3*(4), 165–177.
Kartikasari, R. I. … Fardani, M. A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Kegoji Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, *9*(2), 140–149.
Maulana, P. S. … Alwi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, *3*(4), 530–535.
Mulyani, L. P. … Setiawati, T. (2021). Analisis Kesesuaian Artikel yang Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berdasarkan Teori pada Buku Cooperative Learning Karya Robert E. Slavin. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, *1*(3), 222–231.
Niam, M. F. … Farid, W. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Widina Media Utama.
Nurhayati, R. (2025). Learning By Doing (John Dewey) Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, *4*(2), 176–185.
Nurhayati, S. … Indrianto, N. (2026). *Penerapan Metode Cooperative Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Asmaul Husna*. *2*(2), 388–397.
Oktavianingrum, N. H. … Indrapangastuti, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(1).
Pangestu, A. A. … Muanayah, N. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif Tlogomulyo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *1*(2), 70–83.
Prihatin, T. (2026). Implementation of the Spiral Curriculum Principle in Akidah and Akhlak Learning to Strengthen Student Character in Islamic Junior High Schools. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(3), 1901–1911.
Putri, K. Y. … Nirwana, H. (2024). Pandangan Teori Belajar Sosial Kognitif Albert Bandura. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(3), 1163–1167.
Ramadhani, A. D. … Arifin, Z. (2026). Implementing the Jigsaw Cooperative Learning Model to Suport Mathematics Learning Outcomes : A Qualitative Study at Eighth-Grade Student SMP Muhammadiyah Lumajang. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(3), 1050–1059.
Rany, N., & Yunita, J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Bidang Kesehatan*. CV. Global Aksara Pers.

Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. IAIN Kediri Press.

Safiinatunnaja, & Farhana, H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Make A Match Berbantuan Demonstrasi pada Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *8*(9), 10457–10462.

Saleh, S. (2023). *Mengenal Penelitian Kualitatif: Panduan bagi Peneliti Pemula*. Agma.

Sholehah, N. B. … Husni, M. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran tipe Kooperatif Think-Pair-Share terhadap Keaktifan dan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PKn DiKelas V SDN 3 Masbagik Utara. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(4), 3351–3366.

Sholihah, R. E. … Ratih. (2026). The Effect Of Interactive Learning Models On Students' Learning Outcomes In Islamic Religious Education And ETHICS At Senior High School Negeri 1 Girimarto In The 2025/2026 Academic Year. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *4*(3), 179–192.

Sinaga, D. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. UKI Press.

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1).

Viergiawati, W. … Kripsiyadi, G. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Negeri Cijoho Tahun Ajaran 2024/2025). *JSSP (Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan)*, *11*(1), 1–9.

Viyolia, V. … Irawan, D. B. (2026). Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD Negeri 008 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(3), 449–459.

Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, *16*(1), 7–19. https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251

Zainul, A. … Santosa, T. (2026). Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Talking Chips Pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI Di Sekolah Menengah Atas Dalam Membentuk Interdependensi Sosial Murid. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, *5*(3), 2301–2314.