

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE
A MATCH BERBANTUAN MEDIA SMART BOX UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR MURID DALAM
MATERI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS IV SDN 16 SAMPODDO PALOPO**

Anggun Meisyka¹, Hasriadi², Firman Patawari³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Jalan Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 2202010081@uinpalopo.ac.id

Article History

Received: 07-08-2026

Revision: 22-08-2026

Accepted: 26-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. Students' understanding in Islamic Religious Education and Character Building lessons needs to be enhanced through active learning. This study aims to describe the implementation of the "Make A Match" cooperative learning model—supported by "Smart Box" media—and the resulting improvement in understanding among fourth-grade students at SDN 16 Sampoddo, Palopo. The study employed the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research model across two cycles, comprising planning, action, observation, and reflection. Data were collected through tests, observations of teacher and student activities, and documentation, then analyzed both qualitatively and quantitatively. The results indicate that implementing this model improved student understanding. Learning mastery increased from 79% in Cycle I to 92% in Cycle II. Student activity rose from 68.75% to 84.38%, while teacher activity increased from 76.68% to 80.66%. Thus, the "Make A Match" model, supported by "Smart Box" media, is effective in enhancing student understanding and engagement in Islamic Religious Education and Character Building lessons.

Keywords: Cooperative Learning, Make a Match, Smart Box, Learning Comprehension, Islamic Religious Education and Character Education.

Abstrak. Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti perlu ditingkatkan melalui pembelajaran aktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* berbantuan media *Smart Box* serta peningkatan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model tersebut meningkatkan pemahaman peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 79% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari 68,75% menjadi 84,38%, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 76,68% menjadi 80,66%. Dengan demikian, model *Make A Match* berbantuan media *Smart Box* efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, *Make a Match*, *Smart Box*, Pemahaman Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

How to Cite: Meisyka, A., Hasriadi., & Patawari, F. (2026). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Murid dalam Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3701-3708. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7343>

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman keagamaan sekaligus membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan kemampuan mengingat materi, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghubungkan pengetahuan keagamaan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik dapat membantu guru menyampaikan materi sekaligus meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Arsyad, 2020).

Pada pembelajaran PAI kelas IV, pemahaman terhadap materi rukun iman, rukun Islam, dan sejarah Nabi Muhammad saw. menjadi bagian penting karena materi tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengenal dan mengamalkan ajaran Islam. Namun, pembelajaran yang masih didominasi ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks berpotensi membuat peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut ditemukan pada pembelajaran PAI di kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih lebih banyak berlangsung secara verbal dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester tahun ajaran 2025/2026 pada materi rukun iman dan rukun Islam, tidak terdapat peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui interaksi dan pengalaman konkret. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Model ini melibatkan peserta didik dalam aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai sehingga pembelajaran berlangsung melalui interaksi, kerja sama, dan aktivitas pencocokan informasi. Karakteristik tersebut memungkinkan materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan hafalan disajikan melalui aktivitas yang lebih menarik. Selain model pembelajaran, penggunaan media konkret juga diperlukan agar informasi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Smart Box*, yaitu media berbentuk kotak yang memuat materi atau aktivitas pembelajaran dan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Make A Match* dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian sebelumnya mengenai penerapan *Make A Match* menunjukkan bahwa aktivitas mencari pasangan mendorong interaksi antarpeserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih aktif. Penelitian lain mengenai penggunaan media konkret dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa media yang dapat diamati dan digunakan secara langsung membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya disampaikan secara abstrak. Namun, kajian yang secara khusus mengombinasikan model *Make A Match* dengan media *Smart Box* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada jenjang sekolah dasar, khususnya untuk mengatasi rendahnya pemahaman peserta didik, masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menerapkan model *Make A Match*, tetapi mengintegrasikannya dengan *Smart Box* sebagai media konkret untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya pemahaman peserta didik melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* berbantuan media *Smart Box*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* berbantuan media *Smart Box* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dan (2) mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo setelah penerapan model dan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas. Penelitian melibatkan 24 peserta didik kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo. Media pembelajaran yang digunakan dalam tindakan adalah *Smart Box* dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Mei 2026. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas murid, dan tes pemahaman belajar.

Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe Make a Match* berbantuan media *Smart Box*. Aspek yang diamati meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, termasuk penyampaian tujuan dan materi, penggunaan media, pemberian bimbingan dan stimulasi, pengelolaan partisipasi murid, pemberian umpan balik, serta kegiatan refleksi dan penutup. Penilaian aktivitas guru menggunakan skala 1–4, yaitu 4 untuk kategori sangat baik, 3 untuk kategori baik, 2 untuk kategori kurang, dan 1 untuk kategori sangat kurang.

Lembar Pengamatan Aktivitas Murid

Lembar pengamatan aktivitas murid digunakan untuk mengetahui keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru dan penggunaan media *Smart Box*, partisipasi dalam kegiatan *Make a Match* dan diskusi kelompok, keberanian mempresentasikan hasil diskusi, pemahaman terhadap materi melalui kemampuan menjawab dan menjelaskan konsep, serta kemampuan bekerja sama dan menghargai pendapat teman. Aktivitas murid dinilai berdasarkan persentase ketercapaian dengan kategori sangat baik (90%–100%), baik (80%–89%), cukup baik (75%–79%), dan kurang baik (0%–74%).

Tes Pemahaman Belajar

Tes pemahaman belajar digunakan untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi kisah Nabi Muhammad saw. membangun kota Madinah. Tes berbentuk pilihan ganda dan mencakup empat aspek materi, yaitu kedatangan Nabi Muhammad saw. di Madinah dan pembangunan masjid, ukhuwah Muhajirin dan Ansar, Piagam Madinah, serta hikmah dan nilai-nilai kepemimpinan dan persatuan. Butir soal disusun berdasarkan indikator kemampuan menyebutkan, menjelaskan, dan mengambil pelajaran dari materi yang dipelajari.

HASIL

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *Smart Box* dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan dan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada 5, 7, dan 11 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 18, 21, dan 25 Mei 2026. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I.

Hasil tes pemahaman belajar menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 79%, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 76% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP. Pada Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 92% sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes pada kedua siklus, terjadi peningkatan pemahaman belajar peserta didik setelah penerapan tindakan. Selain peningkatan hasil tes, observasi menunjukkan adanya perubahan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Pada Siklus I, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil kegiatan. Pada Siklus II, keterlibatan peserta didik terlihat lebih merata. Peserta didik lebih aktif mencari dan mencocokkan kartu, berdiskusi dengan anggota kelompok, mempresentasikan hasil, serta memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

Keterlaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Aktivitas guru meningkat dari 55,51% pada Siklus I menjadi 88,85% pada Siklus II. Sementara itu, aktivitas peserta didik meningkat dari 73,90% menjadi 97,06% dan berada pada kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas guru terlihat pada kemampuan guru dalam memberikan petunjuk penggunaan *Smart Box*, mengorganisasi kegiatan *Make a Match*, membimbing kelompok, memberikan umpan balik, dan mengelola waktu pembelajaran. Peningkatan aktivitas peserta didik terlihat pada perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam pencarian pasangan kartu, diskusi, presentasi, menjawab pertanyaan, dan kerja sama antarpeserta didik.

DISKUSI

Peningkatan ketuntasan klasikal dari 79% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Temuan ini tidak hanya menunjukkan peningkatan nilai, tetapi juga memperlihatkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang pada Siklus I masih memerlukan banyak arahan menjadi lebih mampu mengikuti prosedur *Make a Match* pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pada siklus pertama membantu peserta didik memahami aturan kegiatan dan menggunakan media *Smart Box* secara lebih mandiri. Secara pedagogis, *Make a Match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh dan mengolah informasi melalui aktivitas mencari pasangan kartu. Kegiatan tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi harus mengenali informasi, mencocokkan konsep dengan jawaban yang sesuai, dan mendiskusikan hasilnya bersama teman. Pola aktivitas tersebut dapat menjelaskan mengapa peningkatan aktivitas peserta didik

berjalan searah dengan peningkatan pemahaman belajar. Temuan ini sejalan dengan Huda (2014) yang menjelaskan bahwa *Make a Match* mendorong interaksi, kerja sama, dan keaktifan peserta didik dalam menemukan pasangan jawaban. Shoimin (2017) juga menjelaskan bahwa karakter permainan dalam *Make a Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan media *Smart Box* turut mendukung pelaksanaan model tersebut karena materi disajikan dalam bentuk media konkret yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Pada materi kisah Nabi Muhammad saw. membangun kota Madinah, kartu dapat digunakan untuk menghubungkan informasi mengenai pembangunan Masjid Nabawi, persaudaraan Muhajirin dan Ansar, Piagam Madinah, serta nilai-nilai kepemimpinan dan persatuan. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian dari aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi.

Temuan tersebut dapat dipahami berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Piaget dan Inhelder (1969) menjelaskan bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui objek atau pengalaman yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu dan *Smart Box* memberikan pengalaman konkret yang mendukung proses memahami materi. Namun, peningkatan pemahaman tidak semata-mata dapat dikaitkan dengan media, karena tindakan penelitian menerapkan model *Make a Match* dan media *Smart Box* secara bersamaan. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini lebih tepat diinterpretasikan sebagai temuan mengenai penerapan kombinasi kedua komponen tersebut.

Peningkatan aktivitas guru dari 55,51% menjadi 88,85% juga menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada Siklus II tidak hanya terjadi pada peserta didik, tetapi juga pada pelaksanaan tindakan oleh guru. Pada Siklus I, rendahnya keterlaksanaan menunjukkan bahwa guru masih perlu menyesuaikan pengelolaan kelas, pemberian instruksi, pembagian kelompok, dan penggunaan media. Hasil refleksi kemudian menjadi dasar untuk memberikan arahan yang lebih jelas dan meningkatkan pendampingan selama kegiatan *Make a Match*. Perubahan tersebut penting karena keberhasilan model pembelajaran kooperatif tidak hanya bergantung pada desain aktivitas, tetapi juga pada kemampuan guru mengelola interaksi dan memberikan bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan.

Aktivitas peserta didik yang meningkat dari 73,90% menjadi 97,06% memperlihatkan bahwa perbaikan pengelolaan pembelajaran diikuti oleh peningkatan keterlibatan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mencari pasangan kartu, menyampaikan

jawaban, dan bekerja sama. Temuan ini memperkuat penelitian Atisah (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas mencari pasangan, bekerja sama, dan berdiskusi. Akan tetapi, penelitian ini memiliki konteks yang lebih spesifik karena menggunakan media *Smart Box* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi kisah Nabi Muhammad saw. membangun kota Madinah. Dengan demikian, peningkatan pemahaman belajar dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari perubahan proses pembelajaran yang lebih aktif, konkret, dan kolaboratif. Meskipun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada penerapan tindakan di kelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo selama dua siklus. Oleh karena itu, temuan tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa model *Make a Match* berbantuan *Smart Box* secara umum selalu meningkatkan pemahaman belajar pada semua konteks pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada konteks kelas dan materi yang diteliti, penerapan tindakan tersebut diikuti oleh peningkatan ketuntasan klasikal dan aktivitas pembelajaran hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* berbantuan media *Smart Box* mampu meningkatkan hasil pemahaman belajar peserta didik.

- Penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* berbantuan Media *Smart Box* dapat meningkatkan Pemahaman Belajar Murid Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meningkat dari ketuntasan klasikal sebesar 79% pada Siklus I ke Siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%. bahwa penggunaan media *Smart Box* yang dipadukan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih efektif. Media *Smart Box* membantu murid memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret.
- Keterlaksanaan pembelajaran model *cooperative learning tipe make a match* berbantuan media *Smart Box* dikelas IV SDN 16 Sampoddo Palopo dilihat dari aktivitas guru dan murid sudah sangat baik. Aktivitas guru meningkat dari rata-rata 55,51% pada siklus I menjadi 88,85%, pada Siklus II. Sedangkan aktivitas murid meningkat dari rata-rata 73,90% pada Siklus I menjadi 97,06% pada Siklus II. Kedua indikator tersebut berada pada kategori baik dan sangat baik di siklus akhir. Sedangkan model *Make a Match* mendorong murid untuk aktif, bekerja sama, dan saling berdiskusi dalam proses pembelajaran. Kombinasi keduanya tidak hanya meningkatkan pemahaman belajar murid,

tetapi juga meningkatkan keaktifan murid dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

REFERENSI

- Arifuddin, & Karim, A. R. (2021). Konsep pendidikan Islam: Ragam metode PAI dalam meraih prestasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(1), 13–22. <https://doi.org/10.58230/27454312.76>
- Atqiyaa, N. A., Maulidina, S., Burhani, M. Z., Utami, S. D., & Andine, S. (2023). Kedudukan penelitian tindakan kelas untuk mengubah perilaku peserta didik. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 174–184.
- Atisah. (2021). Penerapan model pembelajaran *Make A-Match* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik sekolah dasar. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 108–115. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v1i1.23637>
- Curran, L. (1994). *Methods for cooperative learning*. Resources for Teachers.
- Kusumaw, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., et al. (2023). *Pengantar pendidikan*. CV Rey Media Grafika.
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa Arab. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(1), 129–138. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Makmur, H., & Pajarianto, H. (2023). *Pendidikan karakter di perguruan tinggi Islam*. LPPI UM Palopo.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia. (n.d.). *Surah An-Nahl ayat 125 dan terjemahnya*. Retrieved February 16, 2026, from <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=125&to=125>
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Zuairiyah, Z., Tsaniyah, R. I., Hidayah, N., Saputri, I. A., Sahara, M. L., & Achmad, S. (2025). Rekonstruksi kurikulum Pendidikan Islam adaptif: Integrasi tauhid, teknologi dan sains untuk mewujudkan generasi Qur'ani modern. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(4), 370–383. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i4.554>