

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI DI MAN 4 AGAM KEC. TANJUNG RAYA

Linia Chindi Chaniago¹, Darul Ilmi², Supratman Zakir³, Jasmienti⁴

UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

liniachindi301@gmail.com ; darulilmi719@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the implementation of the make a match learning model which has not been running properly. The make a match model (looking for pairs of cards) requires media in the form of cards containing questions and answers. Question and answer card material that should have been made by the teacher was in fact made by the students. This causes some students to be less precise in making questions. They also asked each other about the questions and answers they made, so they already knew the questions and answers beforehand. Determination of time and student confidence are also needed so that students do not carelessly match cards without being guided by the topic of the material being studied. The purpose of this study was to determine the implementation of the make a match model in class XI SKI learning at MAN 4 Agam Kec. Tanjung Raya. The type of research used is field research (field research). This research is descriptive qualitative which aims to describe the research results in accordance with the actual data. The informants in this study were divided into two, namely key informants and supporting informants. The key informants were class XI SKI teachers, while the supporting informants were class XI MIPA 2 students and Waka. Curriculum MAN 4 Religion. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results of the research can be stated that the implementation or implementation of the make a match model used by the teacher in the material "Reform Movement in Islam" has been carried out properly and correctly. This can be seen from the steps of the make a match model carried out by the teacher in SKI learning in the right class.

Keywords: *Make A Match Learning Model, Islamic Cultural History Learning*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan model pembelajaran make a match yang belum berjalan dengan semestinya. Model make a match (mencari pasangan kartu) diperlukan media berupa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Materi kartu pertanyaan dan jawaban yang seharusnya dibuat oleh guru pada kenyataannya dibuat oleh siswa. Hal ini menyebabkan ada beberapa siswa yang kurang tepat dalam membuat pertanyaan. Mereka juga saling bertanya mengenai pertanyaan dan jawaban yang mereka buat, jadi mereka sudah mengetahui pertanyaan dan jawabannya terlebih dahulu. Penentuan waktu dan kepercayaan diri siswa juga dibutuhkan agar siswa tidak asal-asalan dalam mencocokkan kartu tanpa berpedoman pada topik materi yang

dipelajari. Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model make a match pada pembelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Agam Kec. Tanjung Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research). Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan hasil penelitian sesuai dengan data yang sebenarnya. Informan dalam penelitian ini terbagi dua yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci adalah guru SKI kelas XI, sedangkan informan pendukung adalah siswa/i kelas XI MIPA 2 dan Waka. Kurikulum MAN 4 Agam. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan atau implementasi dari model make a match yang digunakan oleh guru pada materi “Gerakan Pembaruan dalam Islam” telah dilaksanakan dengan baik dan benar. Hal ini terlihat dari langkah-langkah model make a match yang dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran SKI di kelas yang sudah tepat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Make A Match, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat, pendidikan sebagai suatu proses dengan menggunakan strategi tertentu, sehingga seseorang akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan komponen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Definisi pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” (Nanang Purwanto, 2014)

Tujuan pendidikan yaitu membantu peserta didik untuk masuk dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh A. Tresna Sastrawijaya, tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, memanfaatkan waktu secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda (Adi Widya, 2019). Melihat tujuan pendidikan di atas, pendidikan yang dimaksud tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan saja.

Potensi-potensi manusia dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi secara efektif dan efisien antara manusia dan lingkungannya,

baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial manusia (Syafri dan Zellendri, 2017). Interaksi yang efektif dapat terjadi dalam penyelenggaraan proses pembelajaran yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara terstruktur agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Bafadal, pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya belajar mengajar yang efektif dan berjalan lancar (Bafadal, 2005). Pembelajaran adalah modal usaha untuk membelajarkan juga bemakna sebagai upaya untuk membelajarkan individu atau kelompok orang melalui berbagai strategi, metode, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan (Romat Efendi, 2019). Belajar dan mengajar merupakan dua konsep dalam proses pembelajaran. Belajar menunjukkan apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjukkan apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Pemusatan proses pembelajaran dapat terlihat dalam suatu kurikulum, dimana kurikulum merupakan rencana tentang jenis pengalaman belajar yang diharapkan dapat diperoleh siswa selama mengikuti pendidikan di sekolah (Muhammad Ali, 2009). Kurikulum sebagai suatu rencana belajar bagi siswa yang mengikuti pendidikan di suatu lembaga pendidikan atau sekolah tertentu. Rencana belajar ini merupakan pegangan dalam melaksanakan pembelajaran yang merupakan implementasi kurikulum.

Berdasarkan kurikulum Pendidikan Agama Islam dibagi kepada beberapa sub yaitu Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah hingga Perguruan Tinggi Islam. Konteks tersebut menyampaikan gagasan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran dan fungsi yang cukup penting dalam dunia pendidikan bahkan dapat dikatakan penting bagi kehidupan umat manusia, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan umat manusia ke depan. Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Aliyah dimaksud untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap kebudayaan Islam (Sufirmansyah, 2016).

Menurut Alif, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa atau catatan peristiwa masa lampau yang berupa perkembangan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa Islam atau dipengaruhi oleh Islam mulai sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang. Pendidikan sejarah mengajarkan peserta didik dalam mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lalu, dipertahankan, dan disesuaikan untuk kehidupan masa kini, dan lebih lanjut dikembangkan untuk kehidupan masa depan (Amang Fathurrohman, et. al, 2020).

Seorang guru harus menyesuaikan antara bahan ajar dengan kemampuan peserta didik yang akan menerimanya, sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran SKI dapat diterima dengan baik. Saat berinteraksi dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar, guru memvariasikan dengan model yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan motivasi bagi peserta didik di kelas tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu model pembelajaran Make A Match.

Make a match artinya mencari pasangan, merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif, model make a match (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) yaitu model pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari, setiap siswa menerima kartu, kartu itu bisa berisi pertanyaan dan berisi jawaban yang telah dipersiapkan oleh guru. Selanjutnya siswa mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Miftahul Huda, 2014).

Penggunaan model pembelajaran make a match diperlukan media pembelajaran yang mendukung, yaitu media yang berupa kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dibuat oleh guru. Kartu soal dan kartu jawaban boleh dibuat sesuai dengan kreativitas guru (Muhammad Afandi, et. al, 2013). Proses pelaksanaan menggunakan model make a match siswa akan dibagi menjadi dua kelompok (A dan B) untuk mencocokkan pasangannya.

Tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran make a match adalah agar pembelajaran tersebut tidak hanya berpusat pada guru saja, namun siswa juga turut aktif dalam proses belajar. Melalui cara ini diharapkan interaksi guru dan siswa berlangsung

dengan baik dalam suasana menyenangkan dan tidak monoton untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran make a match ini merupakan tipe model yang mencari pasangan kartu antara pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran ini sangat inovatif dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan pada pembelajaran SKI, inilah yang menjadi alasan pemilihan model make a match di kelas XI MIPA 2. Model pembelajaran make a match ini benar-benar telah diterapkan di MAN 4 Agam kelas XI MIPA 2 hal ini dibuktikan dengan adanya rencana pembelajaran atau RPP pada materi “Gerakan Pembaharuan dalam Islam” yang menggunakan model make a match.

MAN 4 Agam yang merupakan salah satu madrasah favorit yang beralamatkan di Jorong Pasar Rabaa, Jln. Raya Maninjau-Lubuk Basung. Km. 7. MAN 4 Agam merupakan peralihan dari nama MAN Koto Kecil. Adapun visi MAN 4 Agam adalah sebagai berikut “Terwujudnya Generasi Islam yang beriman, bertaqwa, berprestasi, berbudaya, dan berwawasan lingkungan”.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lingkungan sekolah MAN 4 Agam pada tanggal 19 Januari 2022, model pembelajaran make a match benar-benar sudah diterapkan di kelas XI MIPA 2. Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model make a match terungkap bahwa proses penerapannya belum berjalan dengan baik. Hal ini menyebabkan siswa kurang serius mengikuti pembelajaran. Materi kartu soal (pertanyaan) dan jawaban yang seharusnya dibuat oleh guru pada kenyataannya dibuat oleh siswa. Hal ini menyebabkan ada beberapa siswa yang kurang tepat dalam membuat pertanyaan dan ada juga siswa yang saling bertanya mengenai soal dan jawaban yang mereka buat, jadi mereka sudah mengetahui pertanyaan dan jawabannya terlebih dahulu. Selain itu, guru juga lupa dalam menentukan batas waktu sehingga ketika waktu habis terlihat ada siswa yang asal-asalan dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban tanpa berpedoman pada topik materi yang dipelajari. Selama pembelajaran juga terlihat ada beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk memilih pasangan kartu.

Hasil wawancara dengan guru SKI MAN 4 Agam ibu Erawati, S.Ag mengatakan bahwa:

“Model make a match ini sangat menyenangkan dan membuat siswa jadi aktif dalam kelas dan hasil belajar mereka juga bagus, makanya bunda tertarik memakai model ini. Untuk kartu memang seharusnya bunda yang buat, tapi bunda menyuruh siswa membuat soal dan jawabannya, ternyata itu salah banyak siswa yang saling bertanya mengenai soal dan jawaban jadi anak-anak sudah mengetahui soal dan jawabannya, itu yang membuat penerapannya kurang tepat”.

Meskipun demikian, setelah diamati secara langsung siswa sangat suka belajar menggunakan model make a match, mereka sangat aktif dan antusias karena rata-rata siswa sangat senang belajar sambil bermain sehingga tidak membuat mereka bosan.

Jadi, dengan adanya model make a match pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI MIPA 2, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada aspek model pembelajaran yang diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri 4 Agam yang dituangkan dalam format judul “Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 4 Agam Kec. Tanjung Raya”.

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian lapangan (field research) yaitu pengumpulan data dilakukan secara langsung dilokasi penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Lexy J. Moloeng, 2014). Informan kunci dalam penelitian ini adalah guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI MIPA 2 MAN 4 Agam (Ibu Erawati S.Ag). Dari informan kunci guru kelas XI MIPA 2 dapat diketahui bagaimana implementasi model pembelajaran make a match pada pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 Agam Kec. Tanjung Raya. Informan pendukung dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 2 dan Waka Kurikulum MAN 4 Agam. Siswa kelas XI MIPA 2 berjumlah 16 orang yang terdiri 5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan merupakan pelaku kegiatan yang dapat dijadikan sebagai indikator dalam pengimplementasian model make a match pada pembelajaran SKI. Waka Kurikulum MAN 4 Agam (Ibu Melvi S.Pd) merupakan sumber informan data secara

umum dan menyeluruh. Data tersebut berupa data yang berkaitan dengan sekolah serta gambaran umum pelaksanaan pembelajaran di MAN 4 Agam. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Miles dan Huberman, aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang peneliti lakukan untuk membahas permasalahan yang ada sesuai dengan rumusan masalah. Peneliti menganalisis data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait implementasi model *make a match* pada pembelajaran SKI di kelas XI MIPA 2. Peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, peneliti akan menjelaskan lebih lanjut mengenai penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MIPA 2 MAN 4 Agam. Selain itu, peneliti melakukan penelitian sesuai dengan jadwal pelajaran yang sudah disepakati oleh pihak sekolah.

Model *make a match* dalam proses pembelajarannya siswa mencari pasangan kartu sambil mempelajari suatu konsep dalam situasi yang menyenangkan. Dalam prakteknya ada 3 (tiga) langkah dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match*, yaitu langkah persiapan, langkah pelaksanaan/kegiatan inti, dan langkah penutup. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

A. Langkah Persiapan

Langkah persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Pada langkah ini berisi hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Huda langkah awal pada model *make a match* yaitu pemberian materi untuk dipelajari siswa di rumah, persiapan kartu pertanyaan dan jawaban yang berasal guru, dan terakhir pembagian kelompok.

Temuan yang peneliti temukan di lapangan bahwa guru sudah melakukan langkah persiapan dengan baik dan benar. Guru memberikan apersepsi kepada siswa sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi, siswa diarahkan untuk mempelajari materi dan mencatat poin penting (kesimpulan) di rumah sebelum melaksanakan model *make a match*. Catatan poin penting (kesimpulan) dari materi bertujuan untuk pemantapan materi di kelas. Tujuan

pembelajaran di sampaikan guru guna memberikan stimulus serta pemahaman siswa akan materi yang akan dipelajari. Tujuan pembelajaran sudah terdapat dalam RPP yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh guru. RPP ini yang akan menjadi acuan mengajar guru.

Berdasarkan pendapat Suprijono bahwa *make a match* merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan kartu. Persiapan alat dan bahan sudah dilakukan oleh guru dengan media utama yang digunakan yaitu kartu. Kartu sudah dipersiapkan langsung oleh guru yang berisi pertanyaan mengenai materi yang dipelajari berdasarkan sumber belajar yang digunakan yaitu menggunakan LKS. Siswa akan belajar dan memahami materi dan tidak bisa saling bertanya karena kartu pertanyaan dibuat langsung oleh guru. Referensi atau sumber belajar yang digunakan yaitu LKS dan beberapa poin penting PPT yang dibagikan.

Terkait pembagian kelompok bahwa guru sudah melakukan pembagian kelompok dengan adil, hal ini dilakukan dengan cara berhitung. Pembagian kelompok terbagi menjadi dua, kelompok kartu pertanyaan (A) dan kartu jawaban (B).

Pada tahap persiapan ini harus dilakukan secara matang agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Dimulai dari persiapan media, materi ajar yang berkaitan dengan pembelajaran serta alat dan bahan sebagai penunjang proses pembelajaran.

B. Langkah Pelaksanaan/Kegiatan Inti

Kegiatan inti meliputi siswa menyimak materi dari guru yang akan dipelajari secara garis besar saja. Selanjutnya menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model *make a match*. Proses pembagian kartu dilakukan sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Kelompok A mendapatkan kartu berisi pertanyaan dan kelompok B mendapatkan kartu berisi jawaban.

Model pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran yang sangat menyenangkan. Kegiatan ini pada dasarnya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa saat proses belajar mengajar, oleh karena itu guru dituntut untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan memfasilitasi siswa agar berperan aktif. Mencari pasangan kartu sangat menyenangkan jika siswa sudah

mempelajari topik materi yang akan dibahas, sehingga ketika mulai sudah memiliki bekal pengetahuan (Hisyam Zaini, 2008).

Temuan yang peneliti dapat dilapangan, kegiatan pelaksanaan ini sudah dilaksanakan dengan baik oleh guru terlihat bahwa tidak hanya siswa yang dituntut aktif tetapi guru ikut serta dalam membimbing dan mengarahkan siswa ketika mencocokkan kartu. Walaupun proses mencocokkan kartu pasangan terjadi keributan, menurut wawancara dengan guru hal tersebut masih wajar karena pembelajaran yang aktif membuat siswa semangat dalam belajar. Selama tidak mengganggu dan mengusik teman lainnya, keributan pada pelaksanaan make a match masih bisa di kontrol oleh guru.

C. Langkah Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan penutup meliputi siswa mempresentasikan hasil kartu yang mereka dapat di depan kelas, hal ini dilakukan supaya siswa benar-benar paham dengan materi yang dipelajari, setelah itu siswa akan menerima konfirmasi jawaban yang benar dari guru terhadap kartu yang mereka temukan. Di akhir pembelajaran siswa menyimak serta memahami kesimpulan yang disampaikan guru dari keseluruhan materi yang telah dipelajari.

Secara teori pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang setelah pelaksanaannya diadakan evaluasi untuk menjadi tolak ukur kemampuan siswa apakah proses pembelajaran berhasil atau tidak (M. Ngalim Purwanto). Temuan yang peneliti lihat untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan, guru menggunakan sistem quiz, ulangan harian, atau memberikan tugas (PR) sebagai pencapaian hasil belajar.

Secara teori model pembelajaran make a match yaitu belajar sambil bermain dengan mencocokkan kartu soal dan jawaban, sehingga membuat siswa menjadi lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam pembelajaran. Model make a match mengajak siswa menjadi aktif dan memberi kesempatan berinteraksi dengan teman-temannya (Melchano Topandra dan Humimah). Dilihat dari evaluasi hasil pelaksanaan model make a match dengan melihat hasil pencapaian siswa, model make a match ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan kartu siswa mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

Belajar sambil bermain menjadikan siswa menikmati kelas pembelajaran. Dampak positif lainnya adalah meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika tampil mempresentasikan hasil yang mereka dapat di depan kelas. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar siswa sangat baik pada pembelajaran SKI materi “Gerakan Pembaharuan dalam Islam”. Kesulitan yang dihadapi guru masih bisa diatasi dan terkontrol dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa serta di dukung dengan dokumentasi terlihat bahwa guru telah melaksanakan tahapan-tahapan model make a match dengan baik dan benar dan terlihat bahwa hasil belajar siswa sangat baik pada pembelajaran SKI materi “Gerakan Pembaharuan dalam Islam”.

Penelitian ini fokus menjelaskan implementasi atau pelaksanaan model make a match di kelas XI MIPA 2 dengan menarik dan efektif. Perbedaan penelitian ini terlihat adanya media kartu yang dikreasikan oleh guru dengan sangat menarik sehingga memberi semangat dan respon yang baik dari siswa. Sebelum belajar guru juga terlebih dahulu memberikan powerpoint mengenai materi ajar untuk dipelajari siswa dirumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Implementasi atau penerapan model make a match pada pembelajaran SKI di kelas XI MIPA 2 MAN 4 Agama telah berjalan dengan baik. Seluruh langkah-langkah yang telah dipersyaratkan untuk sistem pembelajaran make a match dapat dijalankan dengan baik oleh guru SKI. 2) Persiapan dalam pengimplementasian model make a match sudah dilakukan dengan baik oleh guru, guru telah mempersiapkan semua alat dan perlengkapan yang dibutuhkan mulai dari media kartu yang berisi soal dan jawaban, waktu yang dibutuhkan. Guru telah melakukan hubungan yang baik dengan siswa, saling bekerja sama, serta menjadikan proses pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa. 3) Kegiatan pelaksanaan ini terlihat guru ikut serta aktif dalam membimbing dan mengarahkan siswa. Sehingga pelaksanaan model make a match berjalan dengan baik. Evaluasi yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik terlihat berdasarkan nilai siswa yang meningkat dalam menggunakan model make a match, ini merupakan daya unggul yang diberikan dari penggunaan make a match. Siswa belajar dengan senang, bahagia dan menarik

perhatiannya. Mengenai kesulitan dalam penerapan model make a match masih bisa diatasi oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa pengimplementasian model make a match dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran SKI materi gerakan pembaharuan dalam Islam kelas XI. Model ini mampu memicu semangat siswa serta pengetahuannya dalam memahi materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2006). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern. Jakarta: Pustaka Anmani.
- Bafadal. (2005). Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Efendi, R. (2019). Model Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan. *Edu Riligia*, 3, 152.
- Fathurrohman, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5 (2), 8.
- Huda, M. (2014). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Humimah, M. T. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1259.
- Moloeng, L. J. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2014). Pengantar Pendidikan . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sufirmansyah. (2016). Manajemen Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam. *Jurnal Al-Markrifat*, 1 (1), 130.
- Widya, A. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 30.
- Zaini, Hisyam. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zelhendri, S. D. (2017). Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Depok: Kencana.