

GAMIFIKASI MAKE A MATCH BERBASIS SISTEM POIN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SKI

Maulidiah¹, Ning Mukaromah²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan,
Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email : dia68082@gmail.com ¹, mukaromahning17@gmail.com ²

E-Issn: 3063-8313

Received: Juli 2026	Accepted: Juli 2026	Published: Juli 2026
---------------------	---------------------	----------------------

Abstract:

This study is motivated by the low level of student learning engagement in the Islamic Cultural History (SKI) subject in class X at MA Sunan Giri Branang, Lekok, Pasuruan, caused by limited school facilities that push teachers toward lecture-based instruction, requiring a simple (low-cost) innovation, namely the Make a Match model with a point system, to actively boost student engagement. This study aims to describe the implementation of this model on the topic of the Prophet Muhammad's da'wah in Mecca, the resulting student engagement, and the supporting and inhibiting factors of its implementation. A qualitative descriptive approach was used, with data collected through observation, interviews, and documentation, analyzed through data reduction, display, and conclusion drawing, with triangulation for data validity. Results show implementation was carried out through planning, implementation, and evaluation stages: teachers prepared teaching tools and media; learning opened with introductory activities, continued with core activities of matching cards and collecting points, then closed with reflection, reinforcement, and appreciation; while in evaluation, teachers assessed students' understanding, engagement, cooperation, and points earned. This model improved student engagement through discussion, cooperation, and card-matching activities. Supporting factors included the game element, point system, and simple media, while inhibiting factors included the need for closer supervision and limited instructional time.

Keywords: Make a Match, Point System, Student Engagement, SKI

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MA Sunan Giri Branang, Lekok, Pasuruan, akibat keterbatasan fasilitas sekolah yang membuat guru dominan menggunakan metode ceramah, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran sederhana (*low-cost*) berupa model *Make a Match* dengan sistem poin untuk meningkatkan keterlibatan siswa aktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model tersebut pada materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah, keaktifan siswa selama penerapannya, serta faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta triangulasi untuk keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan implementasi dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi: guru menyiapkan perangkat dan media pembelajaran; pembelajaran diawali kegiatan pendahuluan, dilanjutkan kegiatan inti berupa mencari pasangan kartu dan mengumpulkan poin, lalu ditutup dengan refleksi, penguatan materi, dan apresiasi; sedangkan pada tahap evaluasi guru menilai pemahaman, keaktifan, kerja sama, dan perolehan poin siswa. Penerapan model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa



melalui diskusi, kerja sama, dan aktivitas mencari pasangan kartu. Faktor pendukungnya meliputi unsur permainan, sistem poin, dan media sederhana, sedangkan faktor penghambatnya meliputi kebutuhan pengawasan guru yang lebih intensif dan keterbatasan waktu pembelajaran.

Kata Kunci: *Make a Match*, *Sistem Poin*, Keaktifan Siswa, SKI.

PENDAHULUAN

Di era teknologi dan informasi abad ke-21, gaya belajar siswa berubah menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyukai pembelajaran yang dinamis (Nurbayanni et al., 2023), sehingga pembelajaran perlu bergeser dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* dengan keterlibatan siswa sebagai indikator utama keberhasilannya. Tuntutan tersebut juga berlaku pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan menyampaikan fakta-fakta sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islam melalui keteladanan Rasulullah SAW. Salah satu materi penting dalam SKI adalah *Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah* yang memuat nilai-nilai kesabaran, keteguhan, kerja sama, strategi dakwah, dan akhlak mulia. Oleh karena itu, pengajaran materi tersebut memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya tidak hanya dipahami secara intelektual, tetapi juga dapat dihayati dalam kehidupan sehari-hari. (Pratiwi, 2018).

Salah satu pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah gamifikasi, yaitu strategi yang memasukkan unsur permainan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, gamifikasi tidak sekadar menghadirkan hiburan, tetapi juga menjadi sarana menanamkan nilai-nilai Islami seperti kerja sama (*ta'awun*) dan kompetisi dalam kebaikan (*musabaqah fil khairat*), sekaligus membantu siswa menginternalisasi keteladanan (*uswah hasanah*) dari materi yang dipelajari, bukan sekadar menghafal fakta sejarah (Pratiwi, 2018).

Salah satu model gamifikasi yang dirasa cocok diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah *Make a Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dalam suasana menyenangkan (Mubayyinah et al., 2023). Untuk memperkuat keterlibatan siswa, model ini dapat dilengkapi dengan sistem poin sebagai elemen gamifikasi tambahan yang berfungsi sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) atas partisipasi aktif siswa, sekaligus membangun kepercayaan diri dan kompetisi positif (Palupi & Suaedi, 2025).

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, penerapan *Make a Match* dan penggunaan sistem poin terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian di MAN 1 Kebumen menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat memperkuat kerja sama tim melalui kegiatan kooperatif yang menyenangkan (Hikmawati, 2025), sedangkan studi lain menemukan bahwa sistem poin sebagai bentuk penghargaan kompetitif pada pembelajaran PAI dasar meningkatkan motivasi siswa (Yulianti & Satria, 2025). Meski demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mempelajari tiap unsur

secara terpisah dan belum menelaah secara khusus integrasi kedua pendekatan pada pembelajaran materi dakwah Rasulullah SAW di Makkah pada jenjang Madrasah Aliyah.

Berdasarkan tinjauan tersebut, terdapat beberapa gap diantaranya, minimnya penelitian yang memadukan model Make a Match dengan sistem poin dalam satu desain pembelajaran, keterbatasan studi pada jenjang Madrasah Aliyah dibandingkan SD atau MTs, sedikitnya fokus pada peningkatan keaktifan siswa (fisik, mental, emosional) dalam pembelajaran SKI khususnya materi dakwah Rasulullah SAW, dan kurangnya penelitian yang mengaitkan gamifikasi dengan internalisasi nilai-nilai Islam secara eksplisit.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan desain gamifikasi Islami, yaitu implementasi Make a Match yang diperkuat dengan sistem poin dan berorientasi pada internalisasi nilai dakwah Rasulullah SAW, dengan musabaqah fil khairat sebagai dasar sistem poin dan ta'awun sebagai dasar kerja sama kelompok. Berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada hasil belajar kognitif semata, penelitian ini membedah keaktifan siswa secara menyeluruh baik fisik, mental, dan emosional melalui transformasi kelas menjadi ruang belajar yang kompetitif namun tetap bermakna secara nilai.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pengamatan awal peneliti pada September 2025 di kelas X MA Sunan Giri Branang, Lekok, Pasuruan menemukan gejala rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Siswa cenderung memposisikan diri sebagai pendengar pasif dan kurang terlibat dalam dialektika kelas. Wawancara dengan guru SKI (Silatur Rohmi, S.Pd.) menguatkan temuan ini: metode ceramah masih dominan akibat keterbatasan fasilitas sekolah, sehingga guru kesulitan mengembangkan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Rendahnya partisipasi ini bersumber dari penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat searah. Padahal, keaktifan belajar mencakup dimensi fisik dan psikis yang saling berkaitan, mulai dari antusiasme bertanya hingga keterlibatan mental dalam memahami materi. Guna mengatasi persoalan ini, penelitian ini menerapkan model pembelajaran Make a Match dengan sistem poin sebagai solusi inovatif dan rendah biaya (low-cost) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Penelitian ini secara khusus bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Make a Match dengan sistem poin pada materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah, keaktifan siswa selama penerapan model tersebut, dan (3) faktor pendukung serta penghambat implementasinya di kelas X MA Sunan Giri Branang, Lekok, Pasuruan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung kemajuan Pendidikan Agama Islam, terutama dalam penyampaian ajaran yang menarik dan menghibur yang menekankan pada penegakan prinsip-prinsip Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang dilaksanakan di MA Sunan Giri Branang, Kecamatan Lekok, Kabupaten Pasuruan. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran SKI, Ibu Silatur Rohmi, S.Pd., serta dua siswa kelas X, yaitu Diyanatun Nadifah dan Abida 'Iklil Fahira, yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran Make a Match dengan sistem poin.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan terstruktur terhadap jalannya implementasi dan keaktifan siswa, wawancara mendalam semi terstruktur dengan guru dan siswa (Kamaruddin et al., 2022), serta dokumentasi berupa modul ajar, media kartu, dan foto kegiatan (Ayumsari Ratri, 2022).

Analisis data dilaksanakan dalam tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan seperti yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman. Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Ratna et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Sistem Poin pada Materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah

Implementasi model pembelajaran Make a Match dengan sistem poin pada materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah di kelas X MA Sunan Giri Branang dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Model ini dirancang guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan berfokus pada siswa, sehingga siswa tidak hanya mempelajari materi melalui cerita, tetapi juga dapat mengalami kegiatan praktis dengan mencocokkan kartu dan mengumpulkan poin.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru SKI terlebih dahulu memikirkan strategi yang paling sesuai untuk memudahkan siswa memahami materi, sebagaimana dituturkan guru SKI: *"Sebelum pembelajaran, biasanya saya mikir dulu kira-kira cara apa yang memudahkan anak-anak untuk memahami materi. Nah, dari situ saya mencoba memadukan Make a Match dengan sistem poin. Jadi, anak-anak itu dapat belajar sambil bermain, agar mereka tidak merasa bosan dengan materi sejarah ini."* Guru kemudian menyusun modul ajar, menetapkan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan media berupa kartu pertanyaan dan jawaban dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, dilengkapi kartu poin yang didesain menarik sesuai tingkat kesulitan soal. Sebagai alat bantu, guru juga menyiapkan kertas karton, spidol, selotip, dan kotak yang berfungsi sebagai sarana tantangan awal bagi siswa sebelum mencocokkan kartu dan mengumpulkan poin.

2. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga kegiatan utama, yaitu

pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan ucapan salam, dilanjutkan doa bersama, absensi, dan apersepsi. Guru menjelaskan alur pembelajaran, kemudian membentuk kelompok menggunakan metode berhitung angka satu sampai enam secara berurutan, sehingga siswa yang menyebutkan angka yang sama berada dalam satu kelompok. Guru selanjutnya menyiapkan kotak, spidol, kertas karton, serta kartu pertanyaan dan jawaban di meja bagian depan kelas.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, siswa terlebih dahulu diberi waktu sepuluh menit untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok. Guru SKI menjelaskan, *"Untuk pelaksanaan pembelajaran, biasanya saya jalankan secara bertahap. Awalnya anak-anak saya kasih waktu untuk berdiskusi dan mengeksplor materi bersama kelompoknya biar mereka paham materinya. Setelah itu, menerapkan model Make a Match dengan sistem poin."* Setiap kelompok kemudian secara bergiliran melewati tantangan awal berupa memasukkan spidol ke dalam kotak, dilanjutkan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang benar kemudian ditempelkan pada kertas karton yang disediakan untuk mengumpulkan poin. Aktivitas ini berlangsung berulang selama dua puluh lima menit secara bergantian antar anggota kelompok, dengan kelompok berpoin tertinggi memperoleh nilai harian 100, 90, 80, dan 70 sebagai bentuk penghargaan. Sistem poin ini menciptakan suasana kompetitif yang memotivasi siswa untuk terlibat, meskipun guru tetap menekankan bahwa tujuan utamanya bukan sekadar mengumpulkan poin, melainkan memahami materi dan mengambil hikmah dari perjuangan dakwah Rasulullah SAW. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif sebagai fasilitator; ketika ada siswa yang tampak bingung atau pasif, guru langsung membimbingnya, sebagaimana dituturkan guru SKI, *"Kalau ada siswa yang masih bingung atau pasif, biasanya saya panggil ke depan, saya tanya bagian mana yang belum dipahami. Jadi, mereka tetap terlibat dan nggak cuma diam saja."*

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, serta memberikan apresiasi kepada kelompok dengan performa terbaik. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan hamdalah dan salam.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan guru secara menyeluruh melalui empat teknik. Pertama, evaluasi proses dengan mengamati keaktifan siswa selama mencocokkan kartu dan mengumpulkan poin. Kedua, evaluasi hasil belajar dengan membahas bersama hasil kecocokan kartu, mengoreksi bagian yang salah,

dan memberikan penguatan pada jawaban yang benar. Ketiga, refleksi bersama untuk mengukur sejauh mana siswa mampu berpikir mendalam, berkolaborasi, dan mengaitkan nilai-nilai dakwah Rasulullah SAW dengan kehidupan sehari-hari. Keempat, evaluasi tertulis berupa ulangan harian pada pertemuan berikutnya. Guru SKI menegaskan, *"Dalam mengevaluasi pembelajaran saya memperhatikan dua hal, yaitu proses dan hasilnya. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung saya mengamati bagaimana keaktifan siswa dalam berdiskusi, mencocokkan kartu, dan antusias dalam mengumpulkan poin. Setelah kegiatan selesai, saya bahas bersama hasil kecocokan kartu mereka dengan menjelaskan yang salah, dan memberikan penguatan pada jawaban yang benar agar pemahaman siswa semakin meningkat"*. Dengan keempat teknik ini, evaluasi tidak hanya mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman serta memotivasi siswa untuk terus terlibat aktif.

Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran Make a Match dengan sistem poin bisa menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan pendekatan ceramah. Aktivitas mencari pasangan kartu memotivasi siswa untuk saling berdiskusi, berkolaborasi, dan berpartisipasi secara antusias saat menemukan jawaban yang tepat. Hal ini sejalan dengan ciri khas model pembelajaran *Make a Match* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan mencocokkan kartu, kerja sama antarsiswa, dan interaksi selama proses pembelajaran (Jufri, 2021). Selain itu, sistem poin berfungsi sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) yang mampu meningkatkan keinginan dan antusiasme siswa untuk belajar (Nurniswah et al, 2025).

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Make a Match dengan Sistem Poin

Hasil observasi menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan sistem poin dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah. Semasa proses pembelajaran, siswa bukan hanya mengikuti penjelasan guru, tetapi juga ikut serta secara aktif selama kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan kelompok, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan tugas untuk memperoleh poin. Aktivitas tersebut mengakibatkan kondisi kelas menjadi lebih hidup dan mendorong hampir seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Terlebih, sebagian siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menampilkan keberaniannya untuk berinteraksi dengan teman sekelompok dan menyampaikan hasil diskusinya.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Guru menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan membuat siswa tampak lebih bersemangat, lebih antusias, dan lebih menikmati proses pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan metode ceramah, diskusi biasa, maupun tanya jawab. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sistem poin mendorong mereka untuk lebih aktif menjawab pertanyaan dan terlibat secara spontan dalam setiap aktivitas

pembelajaran karena termotivasi untuk memperoleh poin bagi kelompoknya.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa implementasi model *Make a Match* dengan sistem poin bisa menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Aktivitas mencocokkan kartu memberikan peluang kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar pendapat dalam menemukan jawaban yang tepat, sedangkan sistem poin meningkatkan antusiasme siswa melalui kompetisi yang sehat. Kondisi tersebut menjadikan siswa tidak lagi semata-mata menerima informasi, tetapi turut ikut serta dalam membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman sekelompok. Temuan ini sejalan dengan konsep keaktifan belajar yang menekankan keterlibatan fisik, mental, dan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka mampu membangun pengetahuannya sendiri (Rosmaini et al., 2025). Dengan demikian, implementasi model pembelajaran *Make a Match* dengan sistem poin berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode belajar yang lebih interaktif dan inovatif.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Sistem Poin

Hasil observasi dan wawancara mengungkap sejumlah faktor pendukung dan penghambat implementasi model ini. Dari sisi pendukung, karena adanya unsur permainan dan sistem poin sehingga suasana kelas menjadi hidup dan kompetitif secara sehat hal ini menjadi faktor utama yang mendorong keterlibatan seluruh siswa (Nurniswah et al, 2025), sementara kesederhanaan media kartu yang tidak membutuhkan fasilitas teknologi kompleks menjadikan model ini cocok diterapkan di madrasah dengan keterbatasan sarana (Jufri, 2021).

Guru SKI menegaskan, *"Menurut saya faktor pendukung implementasi model ini, itu karena adanya sistem poin, mereka lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran... serta cocok untuk madrasah ini yang fasilitasnya terbatas karena dari model ini, kita tidak butuh alat-alat yang canggih atau mahal. Cukup dengan kartu-kartu sederhana yang bisa kita buat sendiri, anak-anak sudah bisa belajar dengan cara yang menyenangkan."* Dari sudut pandang siswa, Diyanatun Nadifah menyampaikan, *"pembelajaran ini sangat menarik karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan, dan tidak membosankan... adanya permainan dan pengumpulan poin membuat saya lebih semangat untuk belajar dan memahami materi"*, sementara Abida 'Ikhlil Fahira menambahkan, *"pembelajaran seperti ini seru banget kak, karena suasananya bikin deg-degan, kita berlomba-lomba sama teman buat ngumpul poin sebanyak mungkin tapi tetap harus mikir dan ingat materi."*

Sementara itu, dari sisi penghambat, sebagian kecil siswa masih memerlukan arahan guru agar tetap fokus mengikuti alur kegiatan, sehingga menuntut pengawasan guru yang lebih intensif dibandingkan metode konvensional. Guru SKI menuturkan, *"Suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi ada sedikit kendala dimana masih ada beberapa siswa yang perlu diarahkan agar tetap fokus."* Keterbatasan waktu pembelajaran turut menjadi kendala, mengingat tahapan yang harus dilalui cukup panjang, mulai dari penyiapan media,

diskusi kelompok, tantangan awal, pencocokan kartu, hingga evaluasi. Guru SKI menjelaskan, “Pembelajaran dengan model ini sebenarnya sangat bagus untuk meningkatkan keaktifan siswa, tetapi terkadang waktu yang tersedia terasa kurang.” Temuan ini sejalan dengan kelemahan model Make a Match yang dikemukakan oleh Ningrum, sebagaimana dikutip dari Huda, bahwa persiapan yang tidak matang dapat menyebabkan banyak waktu terbuang dalam pelaksanaannya (Mega Puri, 2020). Meski demikian, hambatan-hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui pengelolaan kelas yang baik, sehingga tidak mengurangi efektivitas implementasi model secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Make a Match dengan sistem poin pada materi Peristiwa Penting dalam Dakwah Rasulullah SAW di Makkah di kelas X MA Sunan Giri Branang dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa yang terlihat dari keterlibatan aktif dalam mengeksplorasi materi, mencocokkan kartu, dan mengumpulkan poin secara berkelompok, termasuk pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Faktor pendukung utama berupa adanya unsur permainan dan sistem poin serta kesederhanaan media kartu menjadikan model ini relevan diterapkan di madrasah dengan keterbatasan sarana, sementara faktor penghambatnya, yaitu kebutuhan pengawasan guru yang lebih intensif dan keterbatasan waktu. Hal ini dapat diminimalkan melalui pengelolaan kelas yang baik. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match dengan sistem poin efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayumsari Ratri. (2022). Peran Dokumentasi Informasi Terhadap Keberlangsungan Kegiatan Organisasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 63–78.
- Hikmawati, Y. (2025). Penerapan Model Make A Match dalam Meningkatkan Kerjasama Tim pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). 2(2), 234–244.
- Jufri, I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i1.1868>
- Kamaruddin, I., Firmansah, D., Zulkifli, Aman, A. P. O., Nasarudin, Samad, M. A., & Haerudin. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN.pdf*. https://www.r4esearchgate.net/profile/Nasarudin-Nas4arudin-2/publication/371834542_Bab_54_Teknik_Pengumpulan_Data/links/6497f341ab9ed6874a5d73b7e/Bab-5-Teknik-Pengumpulan-Data.pdf
- Mega Puri, L. (2020). *PENGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS X PEMASARAN*. 8(1), 101–105.
- Mubayyinah, L., Muslim, M., & Hasan Ed, N. M. (2023). Pengaruh Model

- Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sman 1 Malang. *Vicratina*, 8(6), 147–156. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi di lingkungan belajar abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Nurniswah et al. (2025). Penerapan Sistem Point Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam. *JlPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(02), 470–476.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. 9, 13123–13131.
- Pratiwi, R. H. (2018). METODE PEMBELAJARAN “MAKE A MATCH” DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. 5(1), 37–43.
- Ratna, D., Astutik, P., & Supratno, H. (2024). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN. 08, 238–254.
- Rosmaini, Ariyanto, S. Y., & Muttaqin. (2025). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING PADA MATA PELAJARAN Rosmaini Institut Agama Islam Yasni Bungo Soni Yuda Ariyanto Institut Agama Islam Yasni Bungo Muttaqin Institut Agama Islam Yasni Bungo Abstrak el-Ma. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.51311/el-madib.v5i1.1094>
- Yulianti, S., & Satria, I. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan Metode Make A Match pada Siswa SD Negeri 2 Bengkulu Selatan. 1(1), 62–69.