

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN CARD SORT DITINJAU DARI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PADANG

Ruri Albersa^{1✉}, Remiswal², Rozi Fitriza³

¹²³Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

✉ Corresponding author (rurialbersa01@gmail.com)

Received: March 4, 2026. Accepted: March 29, 2026. Published: April 2, 2026

This work is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SMP Negeri 10 Padang, khususnya pada elemen Sejarah Kebudayaan Islam materi ilmuwan muslim masa Dinasti Abbasiyah. Penelitian bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar serta membandingkan efektivitas model pembelajaran kooperatif Make a Match dan Card Sort berbantuan media komik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment design bentuk non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen 1 yang menerapkan Make a Match dan kelas eksperimen 2 yang menerapkan Card Sort. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, serta N-Gain dengan bantuan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua model secara signifikan meningkatkan hasil belajar (Sig. 0,000 < 0,05). Namun, terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas (Sig. 0,047 < 0,05) dengan rata-rata post-test kelas Card Sort (85,47) lebih tinggi dibandingkan Make a Match (81,06). Nilai N-Gain kedua kelas berada pada kategori sedang, dengan Card Sort sedikit lebih unggul. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua model efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi Card Sort relatif lebih efektif untuk materi yang bersifat faktual dan konseptual karena mendorong pengorganisasian konsep secara sistematis melalui klasifikasi informasi.

Kata Kunci: Model Kooperatif, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student participation and learning outcomes in Islamic Religious Education and Character (PAIBP) among eighth-grade students at SMP Negeri 10 Padang, particularly in the Islamic Cultural History component on Muslim scholars during the Abbasid Dynasty. The research aimed to analyze the improvement in learning outcomes and to compare the effectiveness of the Make a Match and Card Sort cooperative learning models assisted by comic media. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of two experimental classes: Experiment 1 implemented the Make a Match model, while Experiment 2 applied the Card Sort model. Data were collected through objective pre-test and post-test instruments and analyzed using Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, and N-Gain analysis with SPSS version 23. The findings revealed that both models significantly improved students' learning outcomes (Sig. 0.000 < 0.05). However, a significant difference was found between the two classes (Sig. 0.047 < 0.05), with the Card Sort class achieving a higher post-test mean score (85.47) compared to the Make a Match class (81.06). The N-Gain results for both groups were in the moderate category, with Card Sort showing slightly higher effectiveness. These results indicate that while both cooperative models are effective, Card Sort is relatively more effective for factual and conceptual materials due to its emphasis on systematic classification and conceptual organization.

Keywords: Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Islamic Cultural History.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku dan kemampuan individu yang berlangsung melalui pengalaman, interaksi, serta aktivitas mental, bukan semata-mata sebagai akibat pertumbuhan biologis atau faktor bawaan sejak lahir. Proses belajar telah dimulai sejak manusia dilahirkan, bahkan diyakini telah berlangsung sejak masa prenatal, sehingga belajar dan perkembangan merupakan dua aspek yang saling berkaitan secara erat. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran menjadi inti dari seluruh aktivitas sekolah karena di dalamnya terjadi proses interaksi terencana antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20).¹ Pembelajaran juga dipahami sebagai usaha sadar untuk menciptakan kondisi agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan bermakna.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi ajar, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik dituntut tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan mampu mengelola proses pembelajaran agar berlangsung aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Ketidaktepatan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.² Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman operasional dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran, mencakup seluruh rangkaian aktivitas sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran serta pemanfaatan berbagai sumber dan media yang relevan. Ketepatan penggunaan model pembelajaran akan membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis dan mendalam, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, dan berkomunikasi.³ Dalam perspektif Islam, prinsip metodologis pembelajaran juga berlandaskan pada nilai-nilai Al-Qur'an sebagaimana ditegaskan dalam Q.S. an-Nahl ayat 125. Ayat ini menunjukkan bahwa proses pendidikan menuntut pendekatan yang bijaksana, persuasif, dan humanis yang menghargai kondisi psikologis serta karakteristik peserta didik.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki peran strategis dalam membentuk keimanan, ketakwaan, akhlak, serta kepribadian peserta didik (PP No.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia, "Sistem Pendidikan Nasional," Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum 8 (2003).

² Sri Rahayu, S Pd Sd, And Ananta Vidya, *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)* (Ananta Vidya, 2022).

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Pers/Pt Raja Grafindo Persada, 2011).

55 Tahun 2007 Pasal 1 Ayat 1). Pendidikan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembinaan sikap, nilai, dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran Islam secara nyata dalam kehidupan sehari-hari (PP No. 55 Tahun 2007 Pasal 1 Ayat 1). Salah satu elemen penting dalam mata pelajaran PAIBP adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang berfungsi menanamkan nilai-nilai peradaban, keteladanan tokoh, serta dinamika perkembangan umat Islam sebagai sumber pembelajaran karakter dan wawasan historis bagi peserta didik, khususnya pada era generasi Z yang menghadapi tantangan kompleks dalam aspek moral dan sosial.⁴

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran PAIBP memerlukan penerapan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi keragaman karakteristik peserta didik dan mendorong keaktifan belajar secara optimal. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif yang berlandaskan falsafah *homo homini socius*, yaitu pandangan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan kerja sama dalam proses belajar. Di antara model kooperatif yang dinilai potensial adalah model *Make a Match* dan *Card Sort*. Model *Make a Match* menekankan aktivitas mencari pasangan kartu secara interaktif untuk memahami konsep dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model *Card Sort* mengembangkan kemampuan mengelompokkan dan mengklasifikasikan konsep melalui kegiatan kolaboratif yang melibatkan diskusi dan aktivitas fisik, sehingga mampu menghidupkan suasana kelas. Kedua model ini berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menuntut partisipasi aktif, kreativitas, kerja sama, serta kemampuan mengambil keputusan secara kolektif.⁵

Namun, realitas pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 10 Padang menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII masih belum optimal. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh pendidik melalui metode ceramah, sehingga interaksi berlangsung satu arah dan peserta didik relatif pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dalam diskusi, presentasi, serta pemahaman materi, khususnya pada elemen Sejarah Kebudayaan Islam (Observasi, 5 Agustus 2024). Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik PAIBP yang menunjukkan rendahnya antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Ermaneli, wawancara, 5 Agustus 2024). Dampak kondisi ini tercermin pada capaian hasil Penilaian Harian (PH) yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Sebagai gambaran awal kondisi hasil belajar, distribusi ketuntasan peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PAIBP dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Penilaian Harian (PH) Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 10 Padang

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas (≥ 76)	Tidak Tuntas (< 76)
----	-------	----------------------	----------------------	-------------------------

⁴ “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan” (Jakarta, 2007).

⁵ Abdul Aziz Wahab, “Metode Dan Model-Model Pembelajaran” (Bandung: Alfabeta, 2007).

1	VIII.1	32	10	22
2	VIII.2	32	5	27
3	VIII.3	31	7	24
4	VIII.4	30	7	23
5	VIII.5	30	6	24
6	VIII.6	30	5	25
7	VIII.7	30	9	21
8	VIII.8	30	8	22
9	VIII.9	30	6	24

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP, yang mengindikasikan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang lebih tepat dan efektif.

Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa penerapan model *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penerapan model *Card Sort* juga dilaporkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Irham). Berdasarkan kondisi empiris di SMP Negeri 10 Padang serta dukungan hasil penelitian tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai penerapan dan efektivitas model *Make a Match* dan *Card Sort* sebagai alternatif strategis untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP, khususnya pada elemen Sejarah Kebudayaan Islam.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dan *Card Sort* yang secara spesifik dikolaborasikan dengan penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar pada elemen Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Di tengah dominasi metode ceramah yang menyebabkan rendahnya aktivitas peserta didik, penelitian ini menawarkan pendekatan komparatif untuk menguji efektivitas kedua model tersebut dalam mengelola materi yang kaya akan informasi faktual dan konseptual, seperti tokoh ilmuwan muslim masa Dinasti Abbasiyah. Pemanfaatan media komik sebagai instrumen pendukung dalam skema kartu bertujuan untuk memberikan visualisasi yang menarik sekaligus membantu peserta didik mengorganisasi "peta konsep" sejarah secara sistematis, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru mengenai strategi pembelajaran aktif yang paling optimal bagi generasi Z di lingkungan SMP

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pengukuran variabel secara objektif serta analisis statistik berbasis data numerik sejak tahap pengumpulan, pengolahan, hingga penafsiran hasil penelitian.⁶ Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen karena bertujuan menguji perbedaan pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini

⁶ Mpppk Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Vol. 200 (Bandung, 2007).

diarahkan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar peserta didik sebagai akibat dari penerapan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Penelitian ini membandingkan pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media komik (X_1) dan model pembelajaran *Card Sort* berbantuan media komik (X_2) terhadap hasil belajar peserta didik (Y_1) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 10 Padang. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment Design* bentuk *Non-Equivalent Control Group Design* karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengendalian penuh terhadap seluruh variabel luar sebagaimana pada eksperimen murni. Rancangan desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Rancangan Penelitian (Non-Equivalent Control Group Design)

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen 1	O1	X1	O2
Eksperimen 2	O3	X2	O4

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padang pada semester II (genap) tahun ajaran 2024/2025 dengan pelaksanaan eksperimen pada bulan Mei 2025. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 10 Padang. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *random sampling* setelah populasi memenuhi syarat berdistribusi normal, memiliki variansi homogen, dan memiliki kesamaan rata-rata. Uji normalitas populasi menggunakan Kolmogorov–Smirnov dengan kriteria signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk soal objektif yang diberikan sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) pada masing-masing kelas. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus K-R 20 untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Keputusan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60 yang menunjukkan instrumen reliabel. Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Prosedur pengolahan data statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23 sesuai langkah analisis data kuantitatif.

Tabel 3 Kategori Perolehan N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padang pada kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen 2 pada bulan Mei sampai

Juli 2025. Masing-masing kelas memperoleh tiga kali pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran setiap minggu. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan pre-test guna mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan, yaitu model *Make a Match* pada kelas eksperimen 1 dan model *Card Sort* pada kelas eksperimen 2. Pada akhir pertemuan ketiga, peserta didik pada kedua kelas diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Data pre-test dan post-test inilah yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam masing-masing kelas serta untuk membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Hasil post-test kedua kelas dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan capaian belajar peserta didik setelah perlakuan. Ringkasan statistiknya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4 Rata-Rata Post-test Kelas Eksperimen

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen 1 (<i>Make a Match</i>)	32	61	98	81.06	8.890
Eksperimen 2 (<i>Card Sort</i>)	32	79	100	85.47	8.459

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model *Card Sort* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan model *Make a Match*. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 4,41 poin. Selain itu, nilai minimum kelas eksperimen 2 juga lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan terendah peserta didik pada kelas *Card Sort* berada pada level yang lebih baik dibandingkan kelas *Make a Match*.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 5 Uji Normalitas

Data	Sig.
Pre-test Eksperimen 1	0.083
Post-test Eksperimen 1	0.200
Pre-test Eksperimen 2	0.187
Post-test Eksperimen 2	0.103

Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat kesamaan variansi kedua kelompok.

Tabel 6 Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.
1.106	0.350

Nilai signifikansi sebesar 0,350 lebih besar dari 0,05, sehingga data kedua kelas memiliki variansi yang homogen. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji *t* terpenuhi.

Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 (Make a Match)

Tabel 7 Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen 1

Sig. (2-tailed)	Mean Difference
0.000	8.750

Nilai signifikansi 0,000 menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 72,31 menjadi 81,06. Hal ini membuktikan bahwa model *Make a Match* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah.

Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 2 (Card Sort)

Tabel 8 Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen 2

Sig. (2-tailed)	Mean Difference
0.000	8.594

Nilai signifikansi juga menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Rata-rata meningkat dari 76,88 menjadi 85,47. Hal ini menunjukkan bahwa model *Card Sort* memberikan peningkatan hasil belajar yang sangat kuat.

Perbandingan Hasil Belajar Antar Kelas

Tabel 9 Uji Independent Sample T-Test

Sig. (2-tailed)	Mean Difference
0.047	4.406

Nilai signifikansi $0,047 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Rata-rata kelas eksperimen 2 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1.

Tabel 10 Rata-Rata Post-test

Kelas	Mean
Eksperimen 1	81.06
Eksperimen 2	85.47

Data ini menguatkan bahwa pembelajaran dengan model *Card Sort* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model *Make a Match*.

Analisis N-Gain

Tabel 11 Hasil N-Gain

Kelas	Mean N-Gain	Kategori
Eksperimen 1	30.02	Sedang
Eksperimen 2	30.27	Sedang

Kedua kelas berada pada kategori peningkatan sedang, namun kelas *Card Sort* memiliki nilai N-Gain sedikit lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua model efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi *Card Sort* memiliki efektivitas relatif lebih baik.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Eksperimen Design* bentuk *Non-Equivalent Control Group Design* untuk membandingkan pengaruh dua model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI BP. Rancangan ini relevan ketika peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi tetap menguji perbedaan hasil berdasarkan perlakuan yang diterapkan pada kelompok yang berbeda. Konsekuensinya, interpretasi temuan harus berfokus pada perbedaan capaian hasil belajar yang muncul setelah penerapan perlakuan, dengan tetap mempertimbangkan bahwa kelompok berasal dari kelas yang sudah ada sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran sama-sama meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan berdasarkan uji *Paired Sample T-test*. Pada kelas eksperimen 1, penerapan *Make a Match* menghasilkan kenaikan rerata dari 72,31 menjadi 81,06 dengan signifikansi 0,000. Pada kelas eksperimen 2, penerapan *Card Sort* menghasilkan kenaikan rerata dari 76,88 menjadi 85,47 dengan signifikansi 0,000. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kartu, interaksi, dan kerja sama kelompok dapat mendorong perbaikan capaian pengetahuan peserta didik pada materi ilmuwan muslim masa Dinasti Abbasiyah.

Perbedaan yang paling menonjol tampak pada hasil post-test antar kelas. Rerata post-test kelas eksperimen 2 (85,47) lebih tinggi daripada kelas eksperimen 1 (81,06), dengan selisih 4,41 poin. Secara praktis, selisih ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas *Card Sort* mencapai capaian pengetahuan yang lebih kuat setelah pembelajaran. Rentang nilai juga menggambarkan perbedaan kualitas capaian minimal antarkelas, karena nilai minimum kelas eksperimen 2 (79) lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 (61). Kondisi ini mengindikasikan bahwa *Card Sort* tidak hanya mengangkat capaian rata-rata, tetapi juga cenderung “mengamankan” capaian peserta didik pada level bawah agar tidak tertinggal terlalu jauh.

Agar kesimpulan komparatif dapat dipertanggungjawabkan, uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu. Hasil uji normalitas menunjukkan semua data pre-test dan post-test pada kedua kelas memiliki signifikansi di atas 0,05, sehingga distribusi data memenuhi asumsi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan signifikansi 0,350 yang berarti variansi data antarkelompok homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, pengujian komparatif antar kelompok menjadi layak dilakukan secara statistik.

Bagian yang perlu ditegaskan secara akurat adalah interpretasi uji *Independent Sample T-test* yang ditampilkan pada tabel. Pada tabel *Independent Samples Test*, angka 0,858 adalah signifikansi Levene untuk kesamaan varians, bukan signifikansi perbedaan rata-rata hasil belajar. Pada tabel yang sama, signifikansi perbedaan rata-rata (Sig. 2-tailed) tercantum 0,047 yang berada di bawah 0,05, sehingga secara statistik terdapat

perbedaan rata-rata post-test antara kelas *Make a Match* dan kelas *Card Sort*. Artinya, keputusan yang tepat berdasarkan tabel adalah menyatakan adanya perbedaan hasil belajar post-test antarkelas, dan perbedaan itu mengarah pada keunggulan capaian kelas *Card Sort*.

Jika ditinjau dari karakteristik model, *Make a Match* menekankan permainan mencari pasangan kartu untuk melatih interaksi sosial, kerja sama, dan kecepatan berpikir peserta didik. Model ini dirancang agar peserta didik aktif membangun pemahaman melalui proses menemukan pasangan pertanyaan dan jawaban. Secara konseptual, proses “mencari pasangan” mendorong peserta didik melakukan pemindaian informasi secara cepat dan menguji kecocokan konsep yang dimiliki. Kondisi tersebut sejalan dengan definisi *Make a Match* yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial dan respons cepat melalui permainan kartu. Tahap pencarian pasangan juga menuntut peserta didik berkolaborasi agar dapat menemukan jawaban yang tepat dan menyepakati pasangan yang sesuai.⁷

Namun, karakter interaksi dalam *Make a Match* juga berpotensi membuat fokus peserta didik terpecah apabila pengelolaan waktu, aturan permainan, dan kontrol kelas tidak benar-benar stabil. Situasi kelas yang terlalu dinamis dapat membuat sebagian peserta didik lebih terlibat pada aktivitas mencari pasangan daripada pada pendalaman alasan konseptual mengapa pasangan itu benar. Dalam konteks materi yang menuntut pemahaman fakta dan klasifikasi tokoh-ilmuwan, pembelajaran perlu memastikan bahwa aktivitas permainan tetap diarahkan untuk memperkuat struktur pengetahuan. Oleh karena itu, kualitas *scaffolding* pendidik saat memvalidasi pasangan kartu dan mengaitkannya dengan konsep materi menjadi faktor krusial.⁸ Pada titik ini, jika validasi konsep kurang intens, peningkatan hasil belajar tetap terjadi tetapi tidak maksimal.

Sementara itu, *Card Sort* menekankan kegiatan mengelompokkan, mengklasifikasikan, dan menata konsep atau fakta melalui kartu, sehingga aktivitas belajar lebih terstruktur menuju pembentukan kategori pengetahuan. Model ini secara desain menciptakan pembelajaran yang menuntut tanggung jawab kelompok, kerja sama, dan saling menolong untuk menyelesaikan tugas klasifikasi.⁹ Proses klasifikasi mendorong peserta didik menilai kesesuaian informasi dengan kategori tertentu, sehingga peserta didik tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga memahami hubungan antar fakta. Orientasi *Card Sort* untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi membuat peserta didik terdorong mengorganisasi pengetahuan secara lebih sistematis. Tujuan model ini yang menekankan pengungkapan daya ingat terhadap materi yang telah

⁷ Nana Sudjana, “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,” 2010.

⁸ Donni Juni Priansa, “Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik,” 2017.

⁹ Rima Rikmasari, “Pengembangan Model Pembelajaran Patriot Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif,” 2026.

dipelajari juga selaras dengan kebutuhan evaluasi berbentuk pilihan ganda yang menguji ketepatan pengenalan konsep dan fakta.¹⁰

Keunggulan *Card Sort* pada penelitian ini dapat dipahami karena materi “ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah” memiliki karakter informasi faktual dan konseptual yang kuat, seperti tokoh, bidang keilmuan, kontribusi, dan konteks peradaban. Materi semacam ini cenderung lebih mudah dikuatkan melalui aktivitas pengelompokan dan pemetaan kategori daripada sekadar pencocokan pasangan secara cepat. Dengan kata lain, ketika peserta didik menyusun kategori, peserta didik membangun “peta konsep” internal yang membantu proses pengambilan jawaban saat post-test. Hal ini dapat menjelaskan mengapa nilai minimum post-test pada kelas *Card Sort* lebih tinggi, karena struktur klasifikasi membantu peserta didik yang lemah agar tetap memiliki pegangan konsep dasar.

Temuan N-Gain memperlihatkan peningkatan pada kedua kelas berada pada kategori sedang. Nilai rerata N-Gain kelas eksperimen 1 sebesar 30,0228 dan kelas eksperimen 2 sebesar 30,2716. Secara makna, N-Gain menunjukkan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah perlakuan. Kategori sedang pada kedua kelas menandakan bahwa kedua model efektif, tetapi efektivitasnya belum mencapai tingkat peningkatan tinggi.¹¹ Situasi ini wajar karena jumlah pertemuan yang dilaksanakan relatif terbatas, sehingga penguatan konsep secara bertahap mungkin belum sepenuhnya optimal dalam jangka pendek.

Walaupun sama-sama berada pada kategori sedang, *Card Sort* tetap menunjukkan rerata N-Gain yang sedikit lebih tinggi daripada *Make a Match*. Perbedaan kecil pada N-Gain dapat dimaknai sebagai indikasi bahwa kedua model sama-sama berfungsi sebagai intervensi aktif, tetapi *Card Sort* lebih konsisten dalam memperbaiki capaian pengetahuan untuk materi yang membutuhkan klasifikasi fakta. Pada tahap implementasi, model yang menuntun peserta didik mengelompokkan informasi biasanya lebih selaras dengan tuntutan evaluasi pilihan ganda yang memerlukan pengenalan kategori dan pembeda antar opsi.¹² Hal ini membuat peningkatan skor lebih “stabil” pada sebagian besar peserta didik.

Pembahasan berikutnya perlu menempatkan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang mengorganisasi pengalaman belajar peserta didik secara sistematis. Model pembelajaran dipahami sebagai prosedur yang menggambarkan langkah-langkah pengorganisasian pengalaman peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketika pengalaman belajar terorganisasi dengan baik, peserta didik cenderung lebih mudah mengingat, memahami, dan menggunakan kembali pengetahuan saat evaluasi. Pada penelitian ini, aktivitas kartu pada kedua model berperan sebagai pemicu pengalaman

¹⁰ Paulina Iwanggin, Agustinus Kwaktolo, And Sandra Anike Jitmau, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa,” *Neria* 2, No. 2 (2024): 395–413.

¹¹ Muhammad Fathurrohman, “Model-Model Pembelajaran,” *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*, 2015.

¹² Saiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Rineka Cipta, 2000).

belajar yang menuntut peserta didik mengaktifkan kembali pengetahuan yang telah diperoleh selama pembelajaran. Proses mengingat dan mengaktifkan kembali pengalaman belajar melalui kegiatan kartu selaras dengan karakter pembelajaran yang diharapkan dalam penerapan *Make a Match*. Proses serupa juga menjadi inti *Card Sort* karena peserta didik diminta mengungkapkan kembali daya ingat materi melalui klasifikasi informasi.

Berdasarkan keseluruhan temuan, interpretasi yang paling kuat adalah bahwa kedua model sama-sama efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi *Card Sort* menunjukkan capaian post-test yang lebih tinggi dan perbedaan antarkelas yang signifikan pada uji komparatif. Keunggulan *Card Sort* secara empiris didukung oleh rerata post-test yang lebih tinggi, nilai minimum yang lebih baik, serta hasil uji beda rata-rata yang menunjukkan signifikansi. Dengan demikian, untuk konteks materi faktual-konseptual seperti ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah, model *Card Sort* cenderung lebih menguntungkan karena memfasilitasi pengorganisasian konsep melalui klasifikasi yang sistematis. Sementara itu, *Make a Match* tetap layak digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif, terutama ketika pendidik menguatkan tahap verifikasi konsep agar permainan pencocokan tidak berhenti pada aktivitas mencari pasangan, tetapi berkembang menjadi penguatan pemahaman konseptual.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 10 Padang. Aktivitas kooperatif berbantuan media kartu terbukti mampu mengaktifkan proses kognitif serta memperkuat pemahaman materi sejarah melalui peningkatan skor yang signifikan dari pre-test ke post-test. Meskipun kedua model berkontribusi positif, model *Card Sort* ditemukan lebih unggul dibandingkan *Make a Match* dalam membantu peserta didik mengorganisasi konsep dan fakta secara sistematis, sehingga menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dan terstruktur di seluruh tingkatan kemampuan. Dengan demikian, efektivitas relatif *Card Sort* yang lebih tinggi pada materi sejarah kebudayaan Islam menegaskan pentingnya sinkronisasi antara karakteristik model pembelajaran dengan karakteristik materi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faiz, Remiswal, & Rivdya Eliza. (2025). Perbandingan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Vii. *Irfani*, 21(1), 142–150. <https://doi.org/10.30603/ir.V21i1.6203>
- Alfian Erwinsyah, & Aljunaid Bakari. (2025). Penguatan Keterampilan Abad 21 Melalui Pengabdian Berbasis Pelatihan Internet Of Things (Iot) Dan Sains Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Irfani*, 21(3), 1349–1365.

<https://doi.org/10.30603/Irfani.V21i3.7511>

- Djamarah, Saiful Bahri. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta, 2000.
- Fathurrohman, Muhammad. "Model-Model Pembelajaran." *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*, 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia. "Sistem Pendidikan Nasional." *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum* 8 (2003).
- Iwanggin, Paulina, Agustinus Kwaktolo, And Sandra Anike Jitmau. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa." *Neria* 2, No. 2 (2024): 395–413.
- "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan." Jakarta, 2007.
- Priansa, Donni Juni. "Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik," 2017.
- Rahayu, Sri, S Pd Sd, And Ananta Vidya. *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Ananta Vidya, 2022.
- Rikmasari, Rima. "Pengembangan Model Pembelajaran Patriot Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif," 2026.
- Riri Susanti, Fitri Wahyuningsih, Wedra Aprison, Abdul Rahman, & Budi Harto. (2025). Transformasi Pendidikan Islam Di Indonesia: Analisis Kebijakan, Implementasi, Dan Tantangan Masa Depan. *Irfani*, 21(3). <https://doi.org/10.30603/Irfani.V21i3.7412>
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers/Pt Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sudjana, Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar," 2010.
- Sugiyono, Mpppk. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. Vol. 200. Bandung, 2007.
- Wahab, Abdul Aziz. "Metode Dan Model-Model Pembelajaran." Bandung: Alfabeta, 2007.