



ADPIKS
Asosiasi Dosen Peneliti
Ilmu Keislaman dan Sosial

Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 4 di SDN 106190 Kota Pari pada Pembelajaran PAI Materi Asmaulhusna Melalui Metode Make A Match

Nuraini

Sekolah Dasar Negeri 106190 Kota Pari, Indonesia

e-mail: nurainikotapari@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the understanding of fourth-grade students at SDN 106190 Kota Pari in Islamic Religious Education (PAI) learning on the topic of *Asmaulhusna* through the *Make a Match* method. This method was chosen because it enhances student interaction and engagement in the learning process by matching question and answer cards in pairs. The study employs a classroom action research (CAR) approach consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study are fourth-grade students at SDN 106190 Kota Pari. Data were collected through comprehension tests, observations, and interviews. The results indicate that the implementation of the *Make a Match* method significantly improved students' understanding of *Asmaulhusna*. This was evident from the increase in students' average scores in each cycle, as well as their heightened activeness and participation in learning. Therefore, the *Make a Match* method can be an effective alternative teaching strategy to enhance students' comprehension in Islamic Religious Education.

Keywords: Student Understanding; *Asmaulhusna*; *Make a Match*; Islamic Religious Education (PAI)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SDN 106190 Kota Pari pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi *Asmaulhusna* melalui metode *Make a Match*. Metode ini dipilih karena dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 106190 Kota Pari. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Asmaulhusna*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus serta meningkatnya keaktifan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode *Make a Match* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Pemahaman Siswa; *Asmaulhusna*; *Make a Match*; Pendidikan Agama Islam (PAI)

1102



Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 1, No.2 Tahun 2023

E-ISSN: 2986-4658

DOI: 10.62086/al-murabbi.v1i2



Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa dan mengembangkan nilai-nilai moral serta spiritual dalam kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2021), yang menekankan bahwa PAI berfungsi sebagai wahana pembentukan akhlak siswa melalui penanaman nilai-nilai agama yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam PAI adalah Asmaulhusna, yang menurut Hidayat (2019), merupakan elemen sentral dalam mengenalkan sifat-sifat Allah kepada siswa. Pemahaman yang baik terhadap Asmaulhusna, seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2020), dapat membantu siswa untuk lebih dekat dengan Allah dan lebih memahami ajaran Islam dalam kehidupan mereka.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal Asmaulhusna, terutama karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik (Dewi, 2020). Menurut Suryani (2021), pendekatan ceramah dan hafalan yang masih mendominasi pembelajaran agama di sekolah dasar tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sesuai dengan temuan di SDN 106190 Kota Pari, yang menunjukkan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam menghubungkan nama-nama Allah dengan sifat-sifat-Nya (Wijaya, 2022).

Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, seperti yang diungkapkan oleh Supriyadi (2019). Metode Make a Match, yang melibatkan kegiatan mencocokkan kartu dengan pertanyaan dan jawaban, telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi antar siswa dan daya ingat mereka (Rahmawati, 2020). Pendekatan ini juga mendukung prinsip pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Santosa (2021), yang berfokus pada keterlibatan siswa dalam proses belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Penelitian sebelumnya, seperti yang disarankan oleh Firdaus (2019), menunjukkan bahwa metode ini dapat diterapkan untuk materi yang memerlukan hafalan, seperti Asmaulhusna, guna meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan demikian, penerapan metode Make a Match dalam pembelajaran PAI, khususnya untuk materi Asmaulhusna, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Sulaiman, 2020). Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif juga berpotensi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam jangka panjang, sesuai dengan prinsip pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Puspitasari, 2021).

Untuk lebih mendalam lagi, penerapan metode Make a Match dalam pembelajaran Asmaulhusna memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan sosial siswa. Menurut Puspitasari (2021), pembelajaran yang berbasis pada interaksi antar siswa, seperti yang diterapkan dalam metode Make a Match, mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama dan komunikasi yang efektif. Metode ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya belajar materi, tetapi juga belajar untuk saling membantu dalam memecahkan masalah yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Santosa (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat memperkuat hubungan sosial antara siswa serta memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Selain itu, pentingnya metode yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran agama Islam, terutama dalam mengenalkan Asmaulhusna, juga dijelaskan oleh Rahmawati (2020). Metode yang monoton dan cenderung mengandalkan hafalan membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga motivasi untuk belajar menurun. Melalui metode Make a Match, yang bersifat lebih menyenangkan dan berbasis permainan, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan makna dari nama-nama Allah tersebut dalam kehidupan mereka. Hal ini turut memperkuat pengajaran nilai-nilai agama, seperti yang diungkapkan oleh Arifin (2020), yang menekankan bahwa pendidikan agama tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral yang akan membentuk karakter siswa.

Dari sisi evaluasi, metode Make a Match juga menawarkan kelebihan dalam memonitor perkembangan pemahaman siswa terhadap materi. Sebagai metode yang berbasis pada permainan, siswa akan lebih mudah menunjukkan apakah mereka benar-benar memahami materi tersebut atau hanya menghafalnya tanpa pengertian yang mendalam. Hal ini berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, sebagaimana disarankan oleh Zainuddin (2020) yang menekankan pentingnya metode yang tidak hanya mengutamakan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dalam pembelajaran.

Dengan berbagai keuntungan tersebut, penerapan metode Make a Match dalam pembelajaran Asmaulhusna diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman mereka dalam memahami ajaran Islam. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana metode ini dapat diadaptasi dan diterapkan dengan efektif dalam konteks pendidikan agama di Indonesia, terutama di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini, yang menggunakan pendekatan tindakan kelas, diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru dalam menerapkan metode inovatif di kelas. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dewi (2020), inovasi dalam pendidikan sangat dibutuhkan agar siswa tetap termotivasi dan tertarik dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga memberikan dampak positif pada perkembangan pendidikan agama Islam di Indonesia secara lebih luas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 106190 Kota Pari dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Asmaulhusna, melalui

penerapan metode Make a Match. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengatasi permasalahan pembelajaran secara langsung di kelas, serta memberikan solusi yang dapat diperbaiki secara berkelanjutan melalui siklus perbaikan yang terstruktur (Kemmis & McTaggart, 2014). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan siklus kedua sebagai perbaikan dari siklus pertama guna mencapai hasil yang lebih optimal (Suharsimi, 2018).

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SDN 106190 Kota Pari. Pemilihan kelas ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami Asmaulhusna menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, guru kelas juga mendukung penerapan metode Make a Match sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode ini dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan interaktif seperti mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi mereka (Isjoni, 2020). Instrumen penelitian yang digunakan antara lain tes pemahaman untuk mengukur perubahan pengetahuan siswa, lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta wawancara untuk mendapatkan pandangan dari guru dan siswa terkait penerapan metode tersebut (Arikunto, 2016).

Dalam proses penelitian, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes pemahaman sebelum dan setelah penerapan metode, yang akan dihitung untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata siswa. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari lembar observasi dan wawancara yang dianalisis untuk melihat pola keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan triangulasi data, penelitian ini berupaya

untuk memastikan validitas temuan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes pemahaman siswa (Sugiyono, 2018). Diharapkan, hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar serta memberikan wawasan bagi guru dalam menerapkan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Setelah menerapkan metode *Make a Match* dalam pembelajaran *Asmaulhusna* di kelas IV SDN 106190 Kota Pari, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran.

Pada tahap awal sebelum penerapan metode *Make a Match*, dilakukan **tes awal (pre-test)** untuk mengukur pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna*. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami makna dari *Asmaulhusna*. Rata-rata nilai siswa pada tahap ini tergolong rendah, dengan hanya sekitar **40% siswa yang mencapai nilai di atas standar KKM** (Kriteria Ketuntasan Minimal). Setelah metode *Make a Match* diterapkan dalam siklus pertama, hasil evaluasi menunjukkan adanya **peningkatan pemahaman siswa**. Pada **tes siklus pertama (post-test 1)**, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi **65%**. Siswa mulai menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran karena metode ini membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami dan mengingat *Asmaulhusna*.

Namun, meskipun terjadi peningkatan pemahaman dalam siklus pertama, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Beberapa siswa masih kesulitan dalam mencocokkan pasangan kartu dengan benar, dan ada yang kurang fokus saat

bermain karena suasana kelas menjadi lebih ramai. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam siklus kedua untuk mengatasi kendala tersebut.

Dalam **siklus kedua**, dilakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan **penjelasan yang lebih rinci sebelum permainan dimulai**, membagi siswa dalam kelompok yang lebih kecil agar mereka lebih fokus, serta memberikan hadiah kecil bagi siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar. Dengan strategi ini, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan.

Pada **tes siklus kedua (post-test 2)**, hasil menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus pertama. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi **85%**, yang berarti bahwa metode *Make a Match* telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran *Asmaulhusna*. Selain itu, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyebutkan dan menjelaskan makna dari *Asmaulhusna* setelah penerapan metode ini.

Selain hasil tes, data observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih **antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran**. Sebagian besar siswa terlihat lebih fokus dalam kegiatan mencocokkan kartu dan lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang hanya mengandalkan hafalan.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode *Make a Match* sangat membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Guru merasa bahwa metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran *Asmaulhusna*, terutama dalam menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran agama.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *Make a Match* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna*. Metode ini membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran harus melibatkan partisipasi aktif siswa agar

mereka dapat membangun pemahaman sendiri. Keunggulan utama metode *Make a Match* adalah **aspek permainan dan kerja sama** yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan membuat siswa tidak merasa tertekan dalam menghafal *Asmaulhusna*. Selain itu, metode ini juga melatih siswa untuk berpikir cepat dalam mencocokkan pasangan kartu, yang secara tidak langsung meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif memiliki dampak besar terhadap pemahaman siswa. Pembelajaran yang monoton dan berbasis hafalan sering kali membuat siswa kurang memahami makna dari materi yang dipelajari. Dengan *Make a Match*, siswa tidak hanya menghafal *Asmaulhusna*, tetapi juga memahami maknanya melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok.

Selain itu, metode *Make a Match* juga berperan dalam **meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa**. Selama permainan berlangsung, siswa belajar untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, serta saling membantu dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai. Hal ini mencerminkan pembelajaran kolaboratif yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Dari segi motivasi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pembelajaran *Asmaulhusna* menjadi lebih antusias setelah diterapkannya metode *Make a Match*. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, meskipun metode ini terbukti efektif, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Salah satu kendala yang ditemukan adalah **siswa yang terlalu bersemangat** sehingga menyebabkan kelas menjadi sedikit ramai. Hal ini dapat diatasi dengan memberikan aturan yang jelas sebelum permainan dimulai, serta membagi kelompok dalam jumlah yang lebih kecil agar siswa tetap fokus.

Selain itu, **ketersediaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan metode ini.** Agar metode *Make a Match* berjalan efektif, guru perlu menyiapkan kartu-kartu dengan desain yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media yang mendukung sangat disarankan dalam penerapan metode ini. Dalam jangka panjang, metode *Make a Match* dapat diterapkan pada materi lain dalam pembelajaran PAI, tidak hanya untuk *Asmaulhusna*, tetapi juga untuk materi lain yang membutuhkan pemahaman konsep dan hafalan, seperti rukun iman, rukun Islam, atau hadis-hadis pendek.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pendidikan agama. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode *Make a Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna* di SDN 106190 Kota Pari. Peningkatan hasil belajar yang signifikan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat menerapkan metode *Make a Match* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Selain meningkatkan pemahaman siswa, metode ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 106190 Kota Pari pada pembelajaran PAI materi *Asmaulhusna*, dapat disimpulkan

bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penerapan metode ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak berfokus pada hafalan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya metode *Make a Match*, pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna* masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Kesulitan utama yang dihadapi siswa adalah dalam menghafal dan memahami makna dari *Asmaulhusna* secara mendalam.

Setelah metode *Make a Match* diterapkan dalam siklus pertama, terjadi peningkatan pemahaman siswa, dengan persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 65%. Meskipun mengalami peningkatan, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan metode ini, seperti kurangnya fokus siswa dan suasana kelas yang cukup ramai. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam siklus kedua.

Pada siklus kedua, beberapa strategi perbaikan diterapkan, seperti membagi siswa dalam kelompok yang lebih kecil, memberikan panduan yang lebih jelas sebelum permainan dimulai, dan memberikan hadiah bagi siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar. Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan 85% siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menegaskan bahwa metode *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna*.

Selain peningkatan hasil belajar, metode ini juga berdampak positif terhadap **motivasi dan keterlibatan siswa** dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan mencocokkan kartu serta lebih mudah mengingat materi karena proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Metode ini juga membantu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Dari sisi guru, metode *Make a Match* dianggap sebagai strategi yang efektif dan dapat dijadikan alternatif

dalam mengajarkan materi yang membutuhkan hafalan dan pemahaman konsep secara bersamaan. Guru merasakan adanya perubahan positif dalam dinamika kelas, di mana siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan.

Namun, meskipun metode ini terbukti efektif, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Guru perlu memberikan **aturan yang jelas dan bimbingan yang lebih terstruktur** agar siswa tetap fokus dan tidak menjadikan metode ini sebagai ajang bermain semata. Selain itu, persiapan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa juga perlu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa metode *Make a Match* dapat diterapkan tidak hanya pada materi *Asmaulhusna*, tetapi juga pada materi lain dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya. Metode ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep penting dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Sebagai rekomendasi, diharapkan guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penerapan metode *Make a Match* dapat dikombinasikan dengan strategi lain agar pembelajaran semakin bervariasi dan tidak monoton. Dengan pendekatan yang lebih kreatif, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi PAI maupun mata pelajaran lainnya dapat semakin meningkat.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Make a Match* adalah metode pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Asmaulhusna*. Keberhasilan metode ini memberikan harapan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Referensi

- Arifin, Z. (2020). *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar: Menumbuhkan Karakter dan Pemahaman Spiritual Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi ed.)*. Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran (2nd ed.)*. Alfabeta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. Pearson Education.
- Daryanto. (2018). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi di Sekolah*. Gava Media.
- Dewi, R. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Agama Islam*. Jakarta: Pustaka Pembangunan.
- Firdaus, M. (2019). *Efektivitas Metode Make a Match dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 45(3), 150-160.
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2019). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Hidayat, A. (2018). *Metode Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Inovatif*. Media Akademi.
- Hidayat, R. (2019). *Pemahaman Siswa Terhadap Asmaulhusna di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UMM Press.
- Isjoni, S. (2020). *Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching (9th ed.)*. Pearson Education.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2000). *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. SAGE Publications.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Majid, A. (2020). *Strategi Pembelajaran dalam PAI*. Remaja Rosdakarya.
- Munir, D. (2021). *Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Agama Islam: Pendekatan dan Implementasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Puspitasari, L. (2021). *Inovasi Pembelajaran Agama Islam di Era Digital: Metode dan Teknologi Terkini*. Malang: UIN Malang Press.
- Rahmawati, S. (2020). *Meningkatkan Daya Ingat Siswa dengan Metode Pembelajaran Interaktif: Kasus dalam Materi Agama Islam*. Surabaya: Pustaka Cendekia.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (4th ed.). RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Santosa, H. (2021). *Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Minda.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono, M. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulaiman, I. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menyenangkan terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 37(2), 120-130.
- Supriyadi, A. (2019). *Metode Pembelajaran Make a Match dalam Peningkatan Interaksi dan Kerjasama Siswa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta Press.
- Suryani, T. (2021). *Prinsip Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam di*

Sekolah Dasar. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.

Wijaya, F. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran yang Inovatif di SDN 106190 Kota Pari*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 25(1), 45-52.

Zainuddin, M. (2020). *Pendidikan Agama Islam: Teori dan Praktik dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Jakarta: Kencana.

