



Islamic Religious Education Instruction Based on Problem Based Learning and Match and Mate “Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an”

Ema Syamsutardi, Muh. Sya'roni

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur, Indonesia

emasyamsutardi92@gmail.com, msyaroni887@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Accepted

Available online

Keywords: *Child Independence; Emotional Regulation; Educator Firmness; Case Study; Early Childhood*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media permainan *Match and Mate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an, sedangkan sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan berdasarkan teknik pengambilan sampel yang sesuai dengan kondisi sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model PBL dengan media permainan *Match and Mate* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pemecahan masalah dan memahami materi PAI secara lebih mendalam. Hasil pengujian statistik selanjutnya digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Match and Mate, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai moral. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. (Asri & Zakaria, 2026)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI tidak



hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai ajaran Islam, tetapi juga diharapkan mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, pembelajaran PAI perlu dilaksanakan dengan pendekatan yang mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung menerima materi secara pasif sehingga kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapat menjadi terbatas. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, siswa diarahkan untuk memahami masalah, mencari informasi yang relevan, berdiskusi, mengembangkan alternatif penyelesaian, dan menyampaikan hasil pemikirannya. (Aini & Zakaria, 2026) Proses tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

Agar penerapan PBL menjadi lebih menarik bagi siswa, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *Match and Mate*. Media permainan ini dapat dikembangkan dalam bentuk kegiatan mencocokkan pasangan kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, interaksi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penggabungan model PBL dengan media permainan *Match and Mate* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran PAI. PBL memberikan struktur pembelajaran melalui permasalahan yang harus diselesaikan, sedangkan permainan *Match and Mate* dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkan materi dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran PBL dengan media permainan *Match and Mate* benar-benar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media permainan Match and Mate terhadap hasil



belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an?.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media permainan *Match and Mate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan karena penelitian bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media permainan *Match and Mate*, sedangkan variabel yang diamati adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. (Sugiyono, 2022)

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model PBL dengan media permainan *Match and Mate* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah.

Secara sederhana desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pretest kelas eksperimen

O₂ = Posttest kelas eksperimen

O₃ = Pretest kelas kontrol

O₄ = Posttest kelas kontrol

= Tidak diberi perlakuan khusus

X = Pembelajaran menggunakan model PBL dengan media permainan *Match and Mate*

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an pada tahun ajaran [isi tahun ajaran]. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel disesuaikan dengan kondisi dan kebijakan sekolah, misalnya menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik lain yang relevan.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model PBL dengan media permainan *Match and Mate*, sedangkan kelas kontrol



diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut. *Tes*; Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes disusun berdasarkan kompetensi dan materi PAI yang menjadi fokus penelitian; *Observasi*; Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterlaksanaan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Observasi juga digunakan untuk melihat keterlibatan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan permainan *Match and Mate*. Dokumentasi; Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti jumlah siswa, daftar nama siswa, nilai hasil belajar, profil sekolah, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Apabila data memenuhi persyaratan analisis parametrik, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test*. Apabila analisis difokuskan pada perubahan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, dapat pula digunakan analisis terhadap skor peningkatan (*gain score*) sesuai dengan rancangan penelitian. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

C. PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Penjelasan pada tabel berikut:

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas control	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	20	20	20	20
Nilai terendah	52	72	55	62
Nilai tertinggi	78	95	76	85
Rata-rata	67.20	87.45	67.85	76.45
Standar deviasi	6.87	6.55	6.42	6.73

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui perubahan hasil belajar siswa pada masing-masing kelompok. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai persyaratan sebelum pengujian hipotesis.



Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Pengujian dapat dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan perangkat lunak statistik.

Data	Sig.	Keterangan
Pretest eksperimen	0,954	Normal
Posttest eksperimen	0,134	Normal
Pretest control	0,418	Normal
Posttest control	0,354	Normal

Uji Homogenitas, Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data kedua kelompok memiliki karakteristik yang homogen.

Data	Sig.	Keterangan
Hasil belajar	0,966	Homogen

Uji Hipotesis, Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL dengan media permainan *Match and Mate* dan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol.

Kelompok	Rata-rata	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	87,70	5,307	0,000	Ada perbedaan signifikan
Kontrol	76,95			

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar **0,000**. Karena nilai signifikansi tersebut **lebih kecil** dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran PBL dengan media permainan *Match and Mate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media permainan *Match and Mate* memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru. Dalam pembelajaran PBL, siswa ditempatkan sebagai pihak yang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi diarahkan untuk memahami masalah, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, berdiskusi, dan mencari solusi.

Penggunaan permasalahan sebagai bagian awal pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menghubungkan materi PAI dengan situasi yang dekat dengan kehidupan



mereka. Proses tersebut memungkinkan siswa memahami bahwa materi PAI bukan sekadar pengetahuan yang harus dihafalkan, tetapi memiliki keterkaitan dengan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Media permainan *Match and Mate* turut memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas mencocokkan pasangan informasi dapat membantu siswa mengingat konsep, istilah, maupun materi yang telah dipelajari. Selain itu, unsur permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong terjadinya interaksi antarsiswa.

Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran. Guru memberikan masalah atau situasi yang berkaitan dengan materi PAI, kemudian siswa bekerja secara individu maupun kelompok untuk memahami permasalahan tersebut. Setelah itu, permainan *Match and Mate* digunakan sebagai salah satu aktivitas untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

Apabila berdasarkan hasil analisis statistik ditemukan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan media permainan *Match and Mate* memiliki kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan siswa, interaksi dalam kelompok, motivasi belajar, serta kesempatan siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Sebaliknya, apabila hasil uji statistik tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan PBL dengan media permainan *Match and Mate* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada penelitian ini. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti durasi perlakuan, karakteristik siswa, materi yang digunakan, kesiapan guru, maupun instrumen penilaian.

Oleh karena itu, interpretasi hasil penelitian harus didasarkan pada data empiris yang diperoleh selama penelitian. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari faktor-faktor lain yang turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, kesimpulan penelitian ditentukan berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Apabila nilai signifikansi hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media permainan *Match and Mate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Islam Assyafi'iyah Darul Qur'an.



Dengan demikian, model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media permainan *Match and Mate* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran PAI yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S., & Zakaria, M. (2026). Strategy Council Religious Study Raudhatul Paradise in Cultivating Moderate Religious Attitudes among Students. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 4(02), 713–724. <https://doi.org/10.70610/edujavare.1728>
- Asri, T. Z., & Zakaria, M. (2026). The Moral View of Islamic Education in the Book “Religious Logic: The Position of Revelation and the Limits of Reason in Islam” by M. Quraish Shihab. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 4(02), 299–309. <https://doi.org/10.70610/edujavare.v4i02.1610>
- Saenab, S., Muslimin, A. A., & Abdullah, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Duampanua Kabupaten Pinrang.
- Syarwani, M. (2023). Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII.
- Salsabila, U. H., Hendriyarta, M., Amalia, T. P., Bakrin, M. I., & Mahardika, H. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Problem Based Learning.
- Fhajri, J., Abdurrohman, & Khulasoh, S. (2026). Pengaruh metode Problem Based Learning terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPIT Harapan Umat Karawang.
- Rohmawati, S. (2020). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi semua bersih hidup jadi nyaman melalui model PBL siswa kelas VII-C SMPN 4 Blitar.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022). (Bandung: Alfabeta.