

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan upaya yang sangat strategis untuk meningkatkan kualitas hidup umat manusia. Perubahan zaman, yang ditandai dengan kemajuan teknologi, akses informasi yang sangat cepat, dan persaingan global menuntut dunia Pendidikan untuk mampu menyiapkan generasi yang memiliki kompetensi tidak hanya di bidang pengetahuan, tetapi juga sikap keterampilan hidup.

Melalui empat pilar pendidikannya, dikutip dari Edy Mulyuadi, dalam Jurnalnya, UNESCO menegaskan bahwa pendidikan harus mencakup *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama).¹ Keempat pilar ini menunjukkan bahwa pendidikan bermakna bukan hanya transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga membentuk manusia seutuhnya yang mampu beradaptasi, bekerja sama, dan berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Sejalan dengan pandangan global tersebut, tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi belajar peserta

¹ Edy, M. Farhan Wahid, and Zaenal Abidin, 'Pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan Dengan Aplikasi Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smp Plus Muda Prakarya', *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1.2 (2022), 1–14

didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.² dengan demikian, Pendidikan di Indonesia tidak semata-mata berfokus pada pencapaian aspek akademik, tetapi juga menekankan pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik secara menyeluruh. di sisi lain, pendidikan juga memiliki fungsi ganda, yakni sebagai sarana mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus sebagai tempat pembinaan moral dan akhlak peserta didik.

Pada hakikatnya Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar.³ Proses tersebut tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga meliputi pembentukan sikap, nilai dan keterampilan. Oleh karena itu pembelajaran di rancang secara terstruktur agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menghadirkan belajar yang bermakna.

Dalam konteks keberhasilan pembelajaran, Hasil belajar yang baik tidak hanya tercermin dari nilai angka semata, tetapi juga perubahan perilaku dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata. hasil belajar siswa juga menjadi tolok ukur yang penting. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga

² Pelaw j tyson, Idris, and Is M Fadhlan, 'Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Upaya Pencegahan Pernikahan Dini (Dibawah Umur)', *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.Vol 9 No 2 (2021): Vol.9.No.2.2021 (2021), 562–66

³ Sormin, Masdelima Azizah, and Fatma Suryani Harahap. "Hakikat Guru, Peserta Didik, Dan Interaksi Edukatif." *Horizon Pendidikan: Filsafat, Teori Dan Ide-Ide Baru*: 95.

ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang masing-masing menggambarkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.⁴

Menurut Kanusta Maria dalam karyanya, Dimiyati dan Mudjiono memberikan penjelasan yang lebih mendalam serta menyatakan bahwa hasil belajar merupakan produk dari interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari perspektif pendidik, tindakan mengajar berakhir dengan proses evaluasi terhadap hasil belajar, dari perspektif peserta didik hasil belajar manandai puncak dari proses belajar.⁵ definisi ini menegaskan bahwa keberhasilan siswa tidak dapat dilepaskan dari strategi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil belajar yang efektif tidak hanya tercermin dalam nilai numerik atau nilai angka, tetapi juga dalam perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidik berperan sangat penting dalam menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada ceramah cenderung menurunkan keterlibatan siswa, sedangkan pembelajaran yang bervariasi dan interaktif lebih berpeluang menghasilkan capaian belajar yang maksimal. Proses hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh strategi, metode, dan model yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

⁴ Ulfah, and Opan Arifudin. "Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4.1 (2023): 13-22.

⁵ Kanusta, Maria. *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. CV. Azka Pustaka, 2021.

Berdasarkan dokumen rekapitulasi nilai mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII-A MTs Nurul Islam, diperoleh data nilai pada aspek pengetahuan untuk 22 peserta didik yang tercatat lengkap. Analisis terhadap nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai ≥ 78 dinyatakan tuntas dan nilai < 78 dinyatakan tidak tuntas.⁶

Dari hasil analisis tersebut diperoleh bahwa hanya 4 siswa (18,18%) yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu berada pada rentang nilai 78–85, sehingga termasuk kategori tuntas. Sementara itu, 18 siswa (81,81%) lainnya berada pada kategori tidak tuntas karena memperoleh nilai di bawah 78. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan terhadap hasil belajar siswa yang tergolong rendah, untuk itu perlu adanya sebuah analisis tindakan yang harus di dasarkan pada teori.

Adapun rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh model atau metode pembelajaran. John B Biggs menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran di pengaruhi oleh bagaimana guru merancang metode pembelajaran yang sesejar (aligned) dengan tujuan pembelajaran siswa.⁷ Jika metode yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa, maka aktivitas belajar menjadi kurang bermakna dan hasil belajar bisa menjadi rendah.

⁶ Dokumen Rekap Nilai Akidah Akhlak Kelas VIII-A, guru mata pelajaran Akidah Akhlak MTs Nurul Islam, Tahun Pelajaran 2025/2026.

⁷ J O H N Biggs, 'Enhancing Teaching through Constructive Alignment', 2006, 347–64.

Selain itu, penyebab rendahnya hasil belajar juga bisa dikarenakan oleh pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan intruksional dengan tujuan menstimulasi kognisi, emosi, perhatian dan motivasi belajar dikalangan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.⁸

Berdasarkan realitas di lapangan, selama proses Pelajaran Akidah Akhlak, guru menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu ceramah dan berpusat pada guru (teacher-centered). Hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan akademik semata, tetapi juga oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini menekankan pada aktivitas peserta didik dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Aktivitas pembelajaran tersebut menyerupai permainan, sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Anita lie menjelaskan bahwa "*Make A Match* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk memperkuat

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 20.

pemahaman siswa dengan cara mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang cocok. Selain meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, model ini juga melatih kecepatan berpikir serta kerja sama dalam suasana yang menyenangkan”.⁹Dengan demikian, *Make A Match* merupakan salah satu model yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial siswa.

Efektivitas model *Make A Match* akan lebih optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang relevan adalah media *Smart Card*. Media ini berupa kartu pintar berisi konsep, pertanyaan, atau jawaban yang dapat digunakan sebagai alat bantu siswa untuk memahami materi secara lebih cepat. Smart card memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas mencari dan mencocokkan informasi.¹⁰ Dengan demikian, perpaduan *Make A Match* dan *Smart Card* berpotensi besar menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, sekaligus menyenangkan, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai **“Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* melalui Media *Smart Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah**

⁹ Wilda Amananti, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Smpn 1 Punggur’, 2024.

¹⁰ Astuti, Nur Aini Indah. "Keefektifan Metode Inkuiri Berbantu Media Smart Card (Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambiyon Pada Pembelajaran Tematik." *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12.1 (2020): 69-75.

Akhlaq Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri” menjadi sangat penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Implementasi Model Pembelajaran *Make A Macth* Melalui Media *Smart Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri?
2. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Make A Macth* Melalui Media *Smart Card* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Menganalisis Implementasi Model Pembelajaran *Make A Macth* Melalui Media *Smart Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri?
2. Untuk Mengklasifikasikan peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Make A Macth* Melalui Media *Smart Card* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoris
Secara teroris, hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber informasi terkait peningkatkan Hasil belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Akidah Akhlak

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi mengenai model pembelajaran *Make a Macth* melalui media *smart card* yang dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dan juga sebagai bahan masukan penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baru dalam dunia Pendidikan dan juga dapat digunakan sebagai tambahan wawasan serta pengetahuan yang baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran tertentu.
- c. Manfaat bagi siswa, melalui model pembelajaran *Make a macth* melalui media *smart card* diharapkan siswa dapat memahami lebih mendalam terkait persoalan sejarah khususnya mata Pelajaran akidah akhlak
- d. Manfaat bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan rujukan pengembangan penelitian pada aspek lain yang belum dialami. Selain itu penelitian ini juga diharapkan bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai macam macam model pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitan

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Macth* melalui media *Smart Card*

2. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri pada tahun ajaran 2025/2026.
3. Pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Memuliakan Orang tua dan Guru semester genap pada tahun ajaran 2025/2026.

F. Definisi Operasional

Untuk menyelaraskan persepsi antara pembaca dan penulis, maka konsep-konsep dalam penelitian ini akan diuraikan. Definisi-definisi yang akan disajikan bertujuan untuk mengukur konsep-konsep tersebut sehubungan dengan masalah penelitian.

1. Model pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang diciptakan oleh Lorna Curran dengan memanfaatkan kartu yang mengandung pertanyaan dan jawaban.¹¹ Siswa diminta untuk mencocokkan kartu yang tepat dalam waktu yang telah ditentukan agar tercipta suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan aktif.

Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya diharuskan untuk memahami materi, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir dengan cepat. Dengan cara ini, *Make a Match* dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti.

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 212.

2. Media *Smart Card*

Media *Smart Card* merupakan alat pembelajaran berupa kartu sederhana yang berisi pertanyaan dan jawaban, dirancang menarik, praktis, dan mudah digunakan dalam aktivitas belajar.¹² *Smart Card* berperan sebagai instrumen visual dan medium interaksi yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, meningkatkan pengetahuan kognitif atau hasil belajar dan juga melatih kolaborasi. Dalam pelaksanaannya, siswa memegang kartu soal atau jawaban dan mencari pasangan yang tepat dalam waktu yang ditentukan, sehingga terbentuk suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada transformasi kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada domain kognitif, yaitu tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Transformasi ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk memahami materi dan mengingat konsep-konsep terkait, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

¹² Wulan, Sinar, et al. "Pengembangan media pembelajaran smart card pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VI di MI 01 Bonepute." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.4 (2024): 211-222.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang membekali siswa dengan keyakinan keagamaan sekaligus pembiasaan sikap terpuji. Secara sederhana, akidah berarti keyakinan atau iman yang tertanam di dalam hati, seperti iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, dan takdir. Sedangkan akhlak berarti budi pekerti atau perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai Islam. melalui pembelajaran Akidah Akhlak, siswa di harapkan bukan hanya memahami pokok-pokok keimanan, tetapi juga membiasakan diri bersikap jujur, amanah, disiplin, serta menjaga hubungan baik dengan sesama. Tujuan akhirnya adalah membentuk pribadi muslim yang beriman kuat sekaligus berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihati menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas IV di MI Walisongo Kranji 02 Kabupaten Pekalongan. Hasil penelitian ini membuktikan efektivitas model *Make a Match* dalam membangkitkan minat dan partisipasi siswa.¹³ Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fokus variabel yang diteliti, di mana penelitian Sholihati lebih menekankan pada peningkatan motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan

¹³ Sholihati, Ilmi. *Implementasi Metode Pembelajaran Make A Match Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di MI Walisongo Kranji 02 Kabupaten Pekalongan*. Diss. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024.

pada penerapan media smart card sebagai penunjang model pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Artini, Adnyana, & Warpala menyimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media *couple card* dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar Biologi pada materi sistem ekskresi di tingkat SMA. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu dalam pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan keaktifan siswa.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan dan fokus variabel, di mana penelitian Artini dkk berfokus pada Biologi di tingkat SMA serta meneliti motivasi, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs dengan fokus hasil belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Asrial, & Alirmansyah menemukan bahwa model *Make a Match* dengan bantuan media kartu pintar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi cara kerja pernapasan manusia di sekolah dasar. Artinya, media kartu dapat mempermudah pemahaman konsep melalui kegiatan mencocokkan informasi¹⁵. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada subjek dan mata pelajaran, di mana penelitian Dewi dkk dilakukan pada siswa sekolah dasar dengan materi IPA, sedangkan penelitian ini

¹⁴ Rai Juni Artini, I. W. Budi Adnyana, and Sukra Warpala, 'Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Couple Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Siswa Kelas XI Sma Negeri 2 Banjar', *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 6.1 (2019), 33–43

¹⁵ Dewi, Dewi Fitria, Asrial Asrial, and Alirmansyah Alirmansyah. "Pengaruh Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cara Kerja Pernapasan Manusia Kelas V Sdn 13/Iv Kota Jambi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.01 (2025): 132-145.

dilakukan pada peserta didik madrasah tsanawiyah pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rosidha (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis kartu pintar dapat meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.¹⁶ Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang dikaji, di mana penelitian Rosidha berfokus pada Biologi, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Raihan (2023) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media couple card dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi model kooperatif dengan media kartu mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷ Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada jenjang dan media yang digunakan, di mana penelitian Raihan berfokus pada siswa SMA dengan media couple card, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa madrasah tsanawiyah dengan menggunakan media smart card.

¹⁶ Ainur Rosidha, 'Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar', *Jurnal Paedagogy*, 7.4 (2020), 393

¹⁷ intan Raihan, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Couple Card Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia', *Accident Analysis and Prevention*, 2023.

6. Penelitian oleh Erta Alvani, Agus Muharam, dan Hisny Fajrussalam membuktikan bahwa penggunaan model *Make a Match* dengan media flashcard berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Berdasarkan data, rata-rata nilai siswa meningkat dari 70% ke 92% setelah dua siklus. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan dan media yang digunakan, di mana penelitian tersebut diterapkan pada tingkat SD dengan materi membaca permulaan, sementara penelitian ini akan diterapkan di MTs dengan materi Akidah Akhlak.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sholihati. <i>Implementasi Metode Pembelajaran Make a Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI Walisongo Kranji 02 Pekalongan.</i>	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	Penelitian Sholihati berfokus pada motivasi belajar Matematika siswa SD/MI, sedangkan penelitian ini menekankan penggunaan media Smart Card untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di MTs.
2.	Artini, Adnyana, & Warpala. <i>Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Couple Card terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Siswa SMA.</i>	Sama-sama meneliti model <i>Make a Match</i> dengan bantuan media kartu.	Penelitian Artini dkk dilakukan di SMA dengan mata pelajaran Biologi, menekankan motivasi & hasil belajar; penelitian ini di MTs dengan mata pelajaran Akidah Akhlak, fokus pada hasil belajar.
3.	Dewi, Asrial, & Alirmansyah. <i>Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Kartu Pintar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Cara</i>	Sama-sama menggunakan media kartu pintar dalam model <i>Make a Match</i> untuk meningkatkan hasil belajar.	Penelitian Dewi dkk dilakukan di SD dengan materi IPA, sedangkan penelitian ini di MTs dengan materi Akidah Akhlak.

	<i>Kerja Pernapasan Manusia.</i>		
4.	Rosidha. <i>Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi melalui Model Make a Match Berbasis Media Kartu Pintar.</i>	Sama-sama mengukur aktivitas dan hasil belajar melalui model <i>Make a Match</i> .	Penelitian Rosidha berfokus pada mata pelajaran Biologi, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
5.	Raihan. <i>Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Couple Card terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia.</i>	Sama-sama menggunakan model <i>Make a Match</i> berbantuan media kartu.	Penelitian Raihan dilakukan di SMA dengan media couple card dan fokus motivasi, penelitian ini di MTs dengan media Smart Card dan fokus hasil belajar.
6.	Erta Alvani, Agus Muharam, & Hisny Fajrussalam. <i>Penggunaan Model Make a Match dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I.</i>	Sama-sama memakai model <i>Make a Match</i> dengan media kartu sebagai penunjang pembelajaran.	Penelitian Erta dkk dilakukan di SD kelas I dengan fokus membaca permulaan, sedangkan penelitian ini di MTs dengan fokus hasil belajar Akidah Akhlak.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini memiliki unsur kebaruan yang terletak pada penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan media *Smart Card* yang dikembangkan secara digital melalui aplikasi Canva, sehingga menghadirkan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Inovasi ini belum banyak diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.