
**Pengembangan Bahan Ajar Akhlak Berbasis *Make a Match*
Kelas XI di MA AL Bairuny**

Nur Hidayatul Laili*, Novia Ayu Sekar Pertiwi, Hilyah Ashoumi

Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: Lelylaili31@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop Moral teaching materials based on the Make a Match learning model for class XI at MA Al Bairuny and evaluate the level of validity and feasibility. Apart from that, this research also aims to assess students' responses to the teaching materials developed. It is hoped that the results of this research can provide benefits in improving the quality of Moral learning for students, teachers, schools and researchers. The method used in this research is the ADDIE development model, which includes the steps of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used were validation questionnaires and student response questionnaires. Data analysis techniques include validation questionnaire data analysis and user response data analysis. Based on the research conducted, the results show that the Make a Match-based Moral teaching materials at MA Al Bairuny received a percentage of scores from validators of 87.1% and 77.7%, which shows that these teaching materials are valid and very suitable for use. Apart from that, students' responses to the teaching materials also showed positive results. The conclusion of this research is that Make a Match-based Moral teaching materials are effective and suitable for use in the learning process at MA Al Bairuny Jombang.

Keywords: *Development of Teaching Materials; Learning model; Make a Match*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Akhlak berbasis model pembelajaran Make a Match untuk kelas XI di MA Al Bairuny serta mengevaluasi tingkat validitas dan kelayakannya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai respons peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akhlak bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang meliputi langkah-langkah Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi dan angket respons siswa. Teknik analisis data meliputi analisis data angket validasi dan analisis data respons pengguna. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil menunjukkan bahwa bahan ajar Akhlak berbasis Make a Match di MA Al Bairuny mendapatkan persentase nilai dari validator sebesar 87,1% dan 77,7%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini valid dan sangat layak untuk digunakan. Selain itu, respons peserta didik terhadap bahan ajar tersebut juga menunjukkan hasil yang positif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa bahan ajar Akhlak berbasis Make a Match efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di MA Al Bairuny Jombang.

Kata Kunci: *Pengembangan Bahan Ajar; Model Pembelajaran; Make a Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang terorganisasi, terencana, dan berlangsung secara terus-menerus untuk membina anak didik menjadi manusia yang lebih dewasa dan berbudaya. Empat belas abad yang lalu, dalam sejarah peradaban Islam, Nabi Muhammad SAW. memiliki misi utama mendidik umat manusia untuk menyempurnakan akhlak yang mulia dan membentuk karakter yang baik. Dalam konteks pembelajaran, bahan ajar adalah komponen penting yang mampu memperkuat motivasi siswa. Bahan ajar

yang dirancang dengan baik dan memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses belajar siswa berjalan optimal. Oleh karena itu, bahan ajar perlu dikembangkan secara konsisten agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai.

Akhlak adalah aspek krusial dalam kehidupan. Tanpa akhlak, manusia akan bertindak sesuka hati tanpa memperhatikan nilai dan norma dalam masyarakat. Akhlak merupakan pondasi dasar bagi manusia untuk menjalani kehidupan sesuai dengan syariat Islam. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan akhlak diajarkan sejak dini agar nilai-nilai ini benar-benar melekat pada individu. (Bahroni, 2018)

Mata pelajaran Akhlak sangat penting dalam membentuk etika peserta didik menjadi generasi yang berbudi luhur. Dalam pendidikan Islam, pelajaran Akhlak juga bertujuan untuk membentuk kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam, memungkinkan mereka untuk berpikir, memutuskan, dan berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai tersebut. (Asfahani, 2019)

Guru berperan penting dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang membuat pembelajaran lebih aktif. Metode atau model yang digunakan guru sangat mempengaruhi aktivitas siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat pelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Rosy, 2020). Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah "*Make a Match*" (Rosidha, 2020). Model ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, mendorong kerja sama antar siswa, dan mengembangkan pengetahuan mereka melalui belajar sambil bermain. (Sulistiawati, 2019)

Namun, kenyataannya, banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah konvensional, yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Fenomena ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang inovatif dan variatif, yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan membuat siswa aktif selama pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi. Di MA Al Bairuny Jombang, penerapan bahan ajar berbasis "*Make a Match*" dalam pembelajaran Akhlak sangat diperlukan karena pendidikan akhlak menjadi komponen krusial dalam membentuk karakter generasi muda.

Madrasah Aliyah (MA) Al Bairuny, pendidikan akhlak mendapatkan perhatian khusus karena nilai-nilai moral dan etika sangat penting bagi perkembangan siswa dalam menghadapi tantangan zaman. Namun, metode pengajaran akhlak yang konvensional sering kali kurang efektif dalam menarik minat dan perhatian siswa, sehingga dibutuhkan inovasi dalam pengembangan bahan ajar.

Berdasarkan observasi sementara di MA Al Bairuny, ditemukan bahwa banyak siswa kelas XI menunjukkan minat rendah terhadap pembelajaran akhlak. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Studi internal di sekolah menunjukkan bahwa metode pengajaran akhlak yang konvensional, seperti ceramah dan hafalan, kurang mampu meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari siswa. Metode ini lebih bersifat satu arah dan tidak mendorong partisipasi aktif siswa.

Metode "*Make a Match*" merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Metode ini telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian sebelumnya di bidang lain, seperti pelajaran sains dan matematika, namun belum banyak diterapkan dalam pengajaran akhlak. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara berpasangan atau kelompok, mencari pasangan kartu yang sesuai dengan konsep yang dipelajari, sehingga mendorong kerja sama dan komunikasi yang lebih baik.

Di MA Al Bairuny, terdapat kebutuhan mendesak untuk pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru-guru merasa bahwa bahan ajar yang ada saat ini kurang mendukung metode pembelajaran yang inovatif dan tidak memfasilitasi pembelajaran aktif. Penelitian awal menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak pada siswa. Dengan menggunakan metode "*Make a Match*," diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep akhlak secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan fakta dan observasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar akhlak berbasis "*Make a Match*" untuk siswa kelas XI di MA Al Bairuny. Diharapkan pengembangan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, serta memperkuat pemahaman dan aplikasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan akhlak dan menjadi model bagi pengembangan bahan ajar di sekolah-sekolah lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan dan menguji bahan ajar dalam dunia pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick and Carey. (Maydiantoro, 2019) Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Keunggulan model ADDIE terletak pada tahapan kerjanya yang sistematis, dengan evaluasi dan revisi di setiap fase untuk menghasilkan produk yang valid dan siap digunakan dalam pembelajaran (Shakila, 2020).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE. Tahap pertama adalah Analisis, yang melibatkan analisis permasalahan di MA Al Bairuny Jombang melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak. Hasil wawancara menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar baru untuk membuat pembelajaran lebih variatif dan interaktif. Pada tahap Desain, beberapa langkah dilakukan, termasuk pemilihan media bahan ajar dan model pembelajaran, membuat desain bahan ajar Aqidah Akhlak dan kartu soal berpasangan, serta memilih warna yang menarik. Tahap Pengembangan melibatkan uji validitas media dan materi oleh ahli media dan ahli materi, memberikan nilai dan saran untuk pengembangan bahan ajar. Pada tahap Penerapan, pengembangan bahan ajar akhlak berbasis "*Make a Match*" diterapkan pada siswa kelas XI di MA Al Bairuny Jombang. Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi serta menentukan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan (Sugiyono, 2013).

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis. Pertama, Validitas Produk yang meliputi validitas media untuk menilai media bahan ajar menurut ahli media dan validitas materi untuk menilai materi guna memastikan kebenaran dan kelengkapan informasi. Kedua, Respon Pengguna yang digunakan untuk mendapatkan data tentang respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket validasi ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sementara angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran. (Sugiyono, 2013)

Data kuantitatif dari angket validasi dan respon dianalisis dengan rumus:

$$P = \left(\frac{\sum x_i}{\sum x} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

PPP = Persentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum x_i$ = Jumlah nilai ideal

Untuk kevalidan produk, kriteria tingkat validasi dan revisi produk adalah sebagai berikut: persentase 76-100% dinyatakan valid dan tidak perlu revisi, 56-75% cukup valid dan tidak perlu revisi, 40-55% kurang valid dan perlu revisi, serta 0-39% tidak valid dan perlu revisi. Untuk respon pengguna, persentase 86-100% dikategorikan sangat baik, 76-85% baik, 60-75% cukup baik, 55-59% kurang baik, dan 0-54% tidak baik. (Mardian, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada kelas XI di MA Al Bairuny Jombang dan bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Akhlak berbasis *Make a Match*. Pengembangan ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi.

Hasil

Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam mengembangkan bahan ajar. Metode atau model pembelajaran sangat berpengaruh pada aktivitas siswa. Peneliti melakukan analisis dan menemukan permasalahan yang terjadi, diperoleh informasi bahwa di MA Al Bairuny kelas XI proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dengan model pembelajaran yang monoton. Model pembelajaran yang variatif dan inovatif agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa serta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Desain (Design)

Setelah tahap analisis dilakukan, peneliti membuat desain dengan beberapa tahapan:

- a. *Pertama*, Pemilihan Media, Peneliti menentukan media pembelajaran yang cocok yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Make a Match*. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar akhlak berbasis *Make a Match*.
- b. *Kedua*, Membuat desain bahan ajar, Peneliti menyesuaikan desain gambar dan warna yang menarik sesuai dengan materi yang disampaikan.

Pengembangan

Pada tahap ini, validasi terbagi menjadi 2 bagian yaitu validasi ahli materi, dan validasi ahli desain:

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun ahli materi dalam pengembangan bahan ajar ini adalah 2 guru mata pelajaran di MA Al Bairuny yaitu Bapak Nanang Nasrullah S.Pd, dan Ibu Miftahul Jannah S.Pd. Ahli materi melakukan penilaian terhadap bahan ajar dalam 7 aspek dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa persentase tingkat kelayakan bahan ajar dari aspek materi adalah 85,7% dan 88,5%. Dari kedua persentase tersebut menghasilkan total persentase yang diperoleh yaitu 87,1%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil tersebut berada pada tingkat valid. Namun masih terdapat kritik dan saran dari ahli materi sebagai dasar revisi media sebelum digunakan dalam tahap implementasi.

Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun ahli desain dalam pengembangan bahan ajar ini adalah 2 guru mata pelajaran di MA Al Bairuny yaitu Bapak Nanang Nasrullah S.Pd, dan Ibu Miftahul Jannah S.Pd. Ahli desain melakukan penilaian terhadap bahan ajar dalam 9 aspek dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Bapak Nanang Nasrullah S.Pd.

No	Kriteria Penilaian	Skor	%
1	Tingkat relevansi materi ajar dengan kurikulum yang berlaku	5	100
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar	3	60
3	Bahasa dalam bahan ajar mudah dipahami	5	100
4	Mempermudah siswa memahami materi	3	60
5	Ketepatan petunjuk Latihan soal dengan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	4	80
6	Bahan ajar mudah digunakan	5	100
7	Meningkatkan motivasi belajar siswa	5	100
	Jumlah		600
	Rata-rata		85,7

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Ibu Miftahul Jannah S.Pd.

No	Kriteria Penilaian	Skor	%
1	Tingkat relevansi materi ajar dengan kurikulum yang berlaku	5	100
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar	4	80
3	Bahasa dalam bahan ajar mudah dipahami	5	100
4	Mempermudah siswa memahami materi	4	80
5	Ketepatan petunjuk Latihan soal dengan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	4	80
6	Bahan ajar mudah digunakan	4	80
7	Meningkatkan motivasi belajar siswa	5	100
	Jumlah		620
	Rata-rata		88,5

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain oleh Bapak Nanang Nasrullah S.Pd

No	Kriteria Penilaian	Skor	%
1	Kemenarikan desain cover	5	100
2	Ketepatan pemakaian jenis huruf	4	80
3	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4	80
4	Ketepatan penempatan gambar	4	80
5	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf untuk sub bab	4	80
6	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3	60
7	Konsistensi penggunaan sistem penomoran	5	100
8	Ketepatan pemilihan warna pada desain	3	60
9	Ketepatan layout pengetikan	4	80
Jumlah		720	
Rata-rata		80	

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain oleh Ibu Miftahul Jannah S.Pd

No	Kriteria Penilaian	Skor	%
1	Kemenarikan desain cover	4	80
2	Ketepatan pemakaian jenis huruf	4	80
3	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4	80
4	Ketepatan penempatan gambar	5	100
5	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf untuk sub bab	4	80
6	Ketepatan penggunaan ilustrasi	3	60
7	Konsistensi penggunaan sistem penomoran	4	80
8	Ketepatan pemilihan warna pada desain	3	60
9	Ketepatan layout pengetikan	3	60
Jumlah		680	
Rata-rata		75,5	

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa persentase tingkat kelayakan bahan ajar dari aspek desain adalah 80% dan 75,5%. Dari kedua persentase tersebut menghasilkan total persentase yang diperoleh yaitu 77,7%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil tersebut berada pada tingkat valid. Namun masih terdapat kritik dan saran dari ahli desain sebagai dasar revisi media sebelum digunakan dalam tahap implementasi.

Penerapan (Implementation)

Validasi respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar ini adalah siswa kelas XI IPA di MA Al Bairuny Jombang yang berjumlah 20 anak. Siswa melakukan penilaian terhadap bahan ajar dalam 7 aspek dengan menggunakan instrumen berupa angket validasi.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa Kelas XI IPA di MA Al Bairuny

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Skor Max	%	% Rata-rata
R1	3	4	3	4	5	5	4	28	35	80	84,4
R2	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100	
R3	5	4	4	3	4	4	3	27	35	77,1	
R4	3	5	3	3	4	4	5	27	35	77,1	
R5	3	3	5	5	4	4	3	27	35	77,1	
R6	3	4	4	4	4	4	5	28	35	80	
R7	3	4	4	4	4	3	5	27	35	77,1	
R8	5	5	3	2	4	3	3	25	35	71,4	
R9	3	5	3	4	3	4	2	24	35	68,5	
R10	2	2	4	4	5	5	4	26	35	74,2	
R11	2	2	4	4	3	4	4	23	35	65,7	
R12	4	4	5	5	5	4	4	31	35	88,5	
R13	4	5	5	4	5	5	5	33	35	94,2	
R14	4	5	4	4	5	5	5	32	35	91,4	
R15	5	3	5	5	5	5	5	33	35	94,2	
R16	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100	
R17	5	5	5	5	4	5	4	33	35	94,2	
R18	4	4	5	5	4	5	4	31	35	88,5	
R19	5	5	4	4	4	5	5	32	35	91,4	
R20	5	5	5	4	5	5	5	34	35	97,1	

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa persentase tingkat kelayakan bahan ajar dari aspek respon siswa adalah 84,4%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil tersebut berada pada tingkat baik. Sehingga produk siap dimanfaatkan di lapangan untuk kegiatan pembelajaran.

Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, berikut adalah rincian revisi produk bahan ajar berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli desain, dan respon siswa, serta kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Validasi oleh Ahli Materi

Validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87,1%. Nilai ini berada dalam kategori valid, namun memerlukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli materi untuk memastikan kualitas yang optimal. Kritik dan saran dari validator adalah sebagai berikut:

Validator 1: a) Siswa perlu diberikan lebih banyak ruang waktu untuk bertanya, menjawab, menanggapi pertanyaan, dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b) Untuk menghindari tuduhan plagiat, modul harus menyertakan sumber referensi yang jelas.

Validator 2: a) Karena metode ini cenderung berbasis permainan, alokasi waktu belajar harus disesuaikan agar siswa tidak hanya fokus pada permainan tetapi juga tetap fokus pada pemahaman materi. b) Metode pembelajaran ini lebih efektif digunakan sebagai selingan dan harus dilanjutkan dengan metode diskusi untuk pendalaman materi.

Validasi oleh Ahli Desain

Validasi oleh ahli desain menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 77,7%, yang juga berada dalam kategori valid namun membutuhkan revisi sesuai dengan masukan yang diterima. Kritik dan saran dari ahli desain mencakup:

Perbaikan Tata Letak dan Desain Visual: a) Memperbaiki tata letak agar lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. b) Menyesuaikan penggunaan warna dan font untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan belajar.

Interaktivitas: Menambah elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan dan Respon Siswa

Respon siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 84,4%, yang berada dalam kategori baik. Bahan ajar ini siap digunakan di lapangan dengan kemungkinan perbaikan kecil berdasarkan umpan balik dari siswa. Beberapa poin perbaikan berdasarkan respon siswa meliputi:

- a. *Pertama*, Keberagaman Aktivitas: Menambahkan variasi dalam aktivitas pembelajaran untuk menghindari kebosanan dan meningkatkan minat belajar.
- b. *Kedua*, Feedback: Memberikan umpan balik yang lebih cepat dan mendetail terhadap tugas dan latihan yang diberikan.
- c. *Ketiga*, Aksesibilitas: Memastikan bahan ajar mudah diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang mungkin memiliki keterbatasan teknologi.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Sebelum implementasi penuh dari metode pembelajaran "*Make a Match*", bahan ajar harus direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli desain. Langkah-langkah revisi yang diperlukan antara lain:

- a. *Pertama*, Revisi Konten: a) Menyempurnakan materi dengan memberikan ruang waktu lebih bagi siswa untuk berinteraksi (bertanya, menjawab, menanggapi pertanyaan, menyimpulkan), b) Menyertakan sumber referensi yang jelas untuk menghindari tuduhan plagiat, c) Menyesuaikan alokasi waktu agar siswa tetap fokus pada pemahaman materi selain bermain.
- b. *Kedua*, Perbaikan Desain: a) Mengoptimalkan desain visual dan tata letak agar lebih menarik dan mudah dipahami, b) Menambah elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- c. *Ketiga*, Implementasi Berkelanjutan: Menggunakan metode ini sebagai selingan dan melanjutkannya dengan metode diskusi untuk pendalaman materi.

Selain itu, penting untuk terus mengumpulkan umpan balik dari siswa selama penerapan bahan ajar untuk melakukan perbaikan berkelanjutan. Dengan demikian, bahan ajar dapat mencapai efektivitas maksimal dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan hasil yang optimal bagi siswa.

Pembahasan

Kelayakan Bahan Ajar Akhlak Berbasis *Make a Match* yang Telah Dikembangkan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar Akhlak berbasis *Make a Match* yang dikembangkan di MA Al Bairuny Jombang menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Penilaian kelayakan ini diperoleh melalui beberapa tahapan evaluasi yang melibatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, serta respons dari siswa pengguna bahan ajar.

Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi:

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,1% dari ahli media dan 77,7% dari ahli materi. Angka ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi melibatkan penilaian terhadap aspek desain, kejelasan materi, dan keterpaduan antara metode *Make a Match* dengan konten akhlak, hal ini selaras dengan teori yang disampaikan oleh Dick dan Carey bahwa validasi produk adalah langkah penting dalam model pengembangan ADDIE untuk memastikan keefektifan dan efisiensi bahan ajar yang dihasilkan (Dick, 2005). Proses validasi ini melibatkan berbagai aspek penilaian:

a. Aspek Desain:

Tata Letak dan Visualisasi: Validasi oleh ahli media menekankan pentingnya tata letak yang menarik dan visualisasi yang mendukung pemahaman siswa. Desain yang baik membantu siswa untuk lebih fokus dan memahami materi dengan lebih mudah. Menurut teori multimedia *learning* oleh Mayer, desain yang baik memaksimalkan efektivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teks dan gambar secara efektif (Mayer, 2009).

Kesesuaian dengan Prinsip Desain Instruksional: Validasi ini juga mengacu pada prinsip-prinsip desain instruksional yang baik, seperti yang diuraikan oleh Reiser dan Dempsey, prinsip ini mencakup kesederhanaan, konsistensi, dan keseimbangan antara teks dan gambar (Reiser, 2017).

b. Kejelasan Materi:

Pemahaman Konsep: Ahli materi menilai kejelasan konsep yang disampaikan dalam bahan ajar. Materi akhlak harus disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pemahaman konsep harus dibangun melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bermakna (Piaget, 1973).

Struktur Materi: Validasi juga mencakup penilaian terhadap struktur materi, memastikan bahwa urutan penyajian logis dan progresif. Menurut teori *scaffolding* oleh Vygotsky, struktur yang baik mendukung pembelajaran dengan menyediakan kerangka yang memandu siswa dalam memahami konsep yang kompleks (Vygotsky, 1978).

c. Keterpaduan Metode *Make a Match* dengan Konten Akhlak:

Integrasi Metode dengan Materi: Validasi oleh ahli media dan materi menilai sejauh mana metode *Make a Match* diintegrasikan dengan konten akhlak. Integrasi yang baik memastikan bahwa aktivitas pencocokan kartu tidak hanya menjadi permainan, tetapi juga alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak. Menurut Prince, metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti *Make a Match*, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman (Prince, 2004).

Relevansi Aktivitas dengan Tujuan Pembelajaran: Validasi juga mencakup penilaian relevansi aktivitas *Make a Match* dengan tujuan pembelajaran. Aktivitas harus dirancang sedemikian rupa sehingga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut teori belajar berbasis aktivitas oleh Dewey, aktivitas pembelajaran yang relevan membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya (Dewey, 1938).

d. Respon Siswa:

Penggunaan bahan ajar berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran akhlak di MA Al Bairuny Jombang mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran akhlak dengan metode ini. Evaluasi terhadap respon siswa dilakukan melalui angket yang mengukur aspek keterlibatan, pemahaman, dan minat terhadap materi yang disampaikan.

e. Keterlibatan Siswa

Metode *Make a Match* mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dalam angket yang disebar, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih terlibat dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah. Keterlibatan ini penting karena, menurut teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget, siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar (Piaget, 1973). Selain itu, teori pembelajaran aktif yang diuraikan oleh Prince mendukung

temuan ini. Prince mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Prince, 2004). Dalam konteks ini, *Make a Match* memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka.

f. Pemahaman Konsep

Siswa juga melaporkan peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep akhlak setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Make a Match*. Angket evaluasi menunjukkan bahwa siswa merasa metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan teori scaffolding oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan dukungan dari teman sebaya dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks (Vygotsky, 1978). Metode *Make a Match* menyediakan struktur yang mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis.

g. Minat terhadap Materi

Minat siswa terhadap materi akhlak juga meningkat signifikan. Sebagian besar siswa yang mengisi angket menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan materi akhlak ketika diajarkan melalui *Make a Match*. Menurut teori motivasi belajar oleh minat intrinsik sangat penting untuk keberhasilan belajar. Metode *Make a Match*, dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, mampu meningkatkan minat intrinsik siswa terhadap pembelajaran akhlak. Selain itu, metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung cenderung meningkatkan motivasi belajar (Cheung, 2012). Penelitian mereka mendukung temuan bahwa *Make a Match* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap bahan ajar akhlak berbasis *Make a Match* sangat positif. Siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih memahami konsep-konsep akhlak. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Dengan dukungan teori-teori pembelajaran terbaru dan relevan, seperti konstruktivisme, scaffolding, dan motivasi belajar, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Make a Match* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akhlak di MA Al Bairuny Jombang.

Pengamatan Lapangan:

Selama proses penerapan di kelas, terdapat pengamatan yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif siswa. Metode pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis *Make a Match* terbukti memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang sebelumnya digunakan. Guru-guru juga melaporkan bahwa siswa-siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dan lebih terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Observasi ini sejalan dengan teori belajar aktif yang diajukan oleh Bonwell dan Eison, bahwa aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman serta retensi materi yang dipelajari (Bonwell, 1991). Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, metode *Make a Match* menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran, mengaktifkan kognisi mereka, dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, teori terbaru yang relevan dalam konteks ini adalah teori keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan partisipasi yang lebih aktif dan antusiasme yang meningkat dari siswa, efektivitas pengajaran akhlak di kelas dapat ditingkatkan secara signifikan. Dengan demikian, penerapan bahan ajar berbasis *Make a Match* tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang dicapai.

Secara keseluruhan, bahan ajar Akhlak berbasis *Make a Match* yang dikembangkan di MA Al Bairuny Jombang telah terbukti layak digunakan. Validasi dari para ahli dan respon positif dari siswa menunjukkan bahwa bahan ajar ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran akhlak di kelas XI.

Respon Siswa Setelah Menggunakan Bahan Ajar Akhlak Berbasis *Make a Match*

Penelitian mengenai respon siswa setelah menggunakan bahan ajar Akhlak berbasis *Make a Match* di MA Al Bairuny Jombang menunjukkan hasil yang sangat positif. Penggunaan metode pembelajaran ini berhasil meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat siswa terhadap materi Akhlak yang diajarkan. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci berdasarkan data yang diperoleh dan teori-teori pendukung terbaru dalam bidang pendidikan:

Keterlibatan Siswa:

- a. **Aktivitas dalam Kelas:** Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran dengan bahan ajar berbasis *Make a Match*. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelas dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Melalui model ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas mencari pasangan memerlukan partisipasi aktif dari semua siswa, yang berarti bahwa mereka tidak hanya mendengarkan instruksi tetapi juga mengambil bagian dalam kegiatan belajar yang dinamis dan interaktif (Mutmainnaha, 2022).
- b. **Pembelajaran Kolaboratif:** Menurut Johnson (Johnson, 2014), pembelajaran kolaboratif, seperti yang diterapkan dalam metode *Make a Match*, mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Peningkatan Pemahaman:

- a. **Internalisasi Materi:** Siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep-konsep akhlak melalui metode *Make a Match*. Aktivitas yang mengharuskan mereka mencocokkan kartu soal dengan jawaban yang tepat membantu menginternalisasi materi secara lebih efektif. Teori konstruktivis oleh Piaget menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas konstruktif meningkatkan pemahaman siswa. Model ini membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Aktivitas mencari pasangan memerlukan siswa untuk mengenali dan menghubungkan konsep-konsep yang terkait, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Mutmainnaha, 2022).

Motivasi dan Minat Belajar:

- a. **Lingkungan Belajar yang Menarik:** Penggunaan bahan ajar berbasis *Make a Match* berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar akhlak. Siswa melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, yang membantu mereka tetap fokus dan tertarik selama pelajaran. Hal ini selaras dengan teori bahwa Aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif dalam model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang secara kognitif (Mutmainnaha, 2022).

Feedback Positif:

- a. **Umpan Balik Siswa:** Mayoritas siswa memberikan umpan balik positif mengenai bahan ajar ini, menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas. Mereka juga merasa bahwa bahan ajar tersebut membantu mereka memahami dan mengingat materi akhlak dengan lebih baik, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hattie umpan balik yang diterima dari siswa adalah indikator penting dari efektivitas bahan ajar. Umpan balik positif menunjukkan bahwa siswa merasa bahan ajar tersebut membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Hattie, 2008).

Peningkatan Keterampilan Sosial dan Kerjasama:

- a. **Kolaborasi dan Interaksi:** Salah satu manfaat signifikan dari metode *Make a Match* adalah peningkatan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Siswa didorong untuk bekerja dalam kelompok, berbagi informasi, dan membantu satu sama lain untuk menemukan jawaban yang benar. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif meningkatkan hubungan sosial dan keterampilan interpersonal siswa (Slavin, 2015).
- b. **Pembelajaran Berbasis Tim:** Menekankan bahwa pembelajaran berbasis tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan komitmen siswa terhadap pembelajaran, karena mereka merasa bagian dari komunitas belajar yang saling mendukung (Michaels, 2012).

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap bahan ajar Akhlak berbasis *Make a Match* sangat positif. Peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman, motivasi belajar, dan keterampilan sosial mencerminkan efektivitas metode ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan metode ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep akhlak tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar akhlak berbasis *Make a Match* di MA Al Bairuny Jombang mendapatkan persentase nilai yang diberikan validator sebesar 87,1% dan 77,7% sehingga dapat dinyatakan valid dan sangat layak. Respon peserta didik terhadap bahan ajar akhlak berbasis *Make a Match* di MA Al Bairuny Jombang mendapatkan hasil persentase nilai sebesar 84,4% sehingga dinyatakan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adabia, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Micro Teaching Di Mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar. 7787.
- Asfahani. (2019). Model Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak (Studi Kasus Di Kelas Reguler Dan Kelas Akselerasi MTs Negeri Ponorogo). *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, Vol 11, No 1*, 83-92.
- Bahroni, M. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Kitab Taisirul Khalaq Karya Syaikh Khafidh Hasan Al-Mas'udi. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman, Vol 8, No 3*, 343-356.
- Bonwell, C. C. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Cheung, A. C. (2012). How Features of Educational Technology Programs Affect Student Reading Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Research Review, Vol 7, No 3*, 198-215.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa: Kappa Delta Pi.
- Dick, W. C. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. perason.
- Hattie, J. (2008). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Johnson, D. W. (2014). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching, Vol 25 No 3&4*, 85-118.
- Mardian, A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pokok Bahasan Evolusi pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XII MAN Trenggalek. *Malang : Skripsi Tidak Diterbitkan*, 50.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian, Vol 10*, 1-9.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Michaels, S. &. (2012). *Talk Science Primer*. Cambridge: MA: TERC.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement, Vol 42 No 5*, 34-36.
- Mutmainnaha, W. N. (2022). Implementation of *Make a Match* (MaM) Learning Model to the Nomenclature of Common Chemical Compounds on Motivation and Learning Activities of Class X SMA Negeri 1 Turi. *InternationalJournalofChemistryEducationResearch-Vol.6,Iss.1.*, 45-51.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Grossman Publishers.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education, Vol 93 No 3*, , 223-231.
- Reiser, R. A. (2017). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy, Vol 7, No 4*, 393.
- Rosy, H. F. (2020). Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol 9. No 2*, 321-341.

- Shakila, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Jambi*, 22.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning in Elementary Schools. *Education 3-13, Vol 43, No 1*, 5-14.
- Sugiyono. (2013). Metode Dan Tehnik Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling, Vol 53, No 9*, 1689–99.
- Sulistiawati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Learning Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas III MI YPI Umbul Bandung Desa Tanjung Ratu Kec. Katibung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi*, 100.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard: Harvard University Press.