



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Adiankoting Kabupaten Tapanuli Utara

Sriwani Hutabarat¹, Sudirman Lase², Damayanti Nababan³, Raihkapoor⁴, Oloria Malau⁵

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3,4,5}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: aniwani14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Adiankoting Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian berjumlah 90 siswa kelas IX beragama Kristen, sedangkan sampel sebanyak 60 siswa ditentukan melalui purposive sampling, terdiri atas 30 siswa kelas IX-3 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas IX-2 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup berskala Likert empat pilihan berdasarkan enam indikator minat belajar. Instrumen penelitian terdiri atas 21 butir valid dengan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,890. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji homogenitas, dan *Pooled Variances t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran *Make a Match* mencapai 3,34, sedangkan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 2,79. Pengujian hipotesis menghasilkan t_{hitung} sebesar 26,368, lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,67155 pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 58. Dengan demikian, penerapan *Make a Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar PAK dan Budi Pekerti. Model ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Kata kunci: *Make a Match*, minat belajar, pembelajaran kooperatif, Pendidikan Agama Kristen

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti memiliki posisi strategis dalam pembentukan pengetahuan, nilai, spiritualitas, dan karakter peserta didik. Pembelajaran PAK karena itu tidak memadai apabila hanya berorientasi pada kemampuan peserta didik mengingat konsep, doktrin, atau informasi keagamaan. Proses pembelajaran perlu

memberi ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, merefleksikan nilai, membangun pemahaman, dan menghubungkan iman Kristen dengan kehidupan sehari-hari. Studi mengenai pembelajaran PAK menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang lebih aktif diperlukan agar pembelajaran agama tidak berhenti pada transmisi pengetahuan, tetapi melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang bermakna. Dalam konteks tersebut, model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting karena menentukan pola interaksi antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan belajar (Nababan et al., 2023; Wardhani, 2021). Penelitian Wardhani (2021), misalnya, menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* dalam pembelajaran PAK dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Salah satu aspek afektif yang penting dalam proses tersebut adalah minat belajar. Minat belajar tercermin melalui perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan, antusiasme, dan kemauan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Minat membuat peserta didik tidak sekadar hadir secara fisik di kelas, tetapi mengarahkan perhatian dan keterlibatannya terhadap objek yang dipelajari. Persoalan minat menjadi penting karena proses internalisasi nilai dan pembentukan karakter sulit berkembang secara optimal apabila peserta didik memandang pembelajaran sebagai aktivitas monoton yang hanya menuntut hafalan. Penelitian mengenai minat belajar PAK menunjukkan bahwa rendahnya minat dapat berkaitan dengan faktor internal peserta didik maupun faktor eksternal, termasuk karakteristik pembelajaran dan lingkungan belajar (Marbun & Pasaribu, 2021; Sari & Ginting, 2023).

Persoalan tersebut ditemukan pada pembelajaran PAK dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Adiankoting. Observasi awal pada April 2026 memperlihatkan bahwa sebagian peserta didik kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran, mengantuk, berbicara dengan teman, dan menunjukkan partisipasi yang rendah. Wawancara awal dengan guru juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi ceramah, tanya jawab sederhana, dan pemberian tugas mandiri. Kondisi tersebut berpotensi membuat peserta didik memandang PAK sebagai pembelajaran yang teoritis dan kurang memberikan ruang bagi interaksi aktif. Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini mengorganisasikan pembelajaran melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang memiliki keterkaitan antara pertanyaan, konsep, atau jawaban. Aktivitas tersebut menciptakan interaksi antarpeserta didik sekaligus memberikan unsur tantangan dan permainan dalam proses belajar. Secara pedagogis, karakteristik tersebut memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menggabungkan aktivitas kognitif dan sosial: peserta didik harus memahami informasi pada kartu, mencari keterkaitannya, berkomunikasi dengan teman, serta menentukan pasangan yang tepat. Dengan demikian, *Make a Match* tidak semata-mata menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi mengorganisasikan keterlibatan peserta didik melalui struktur kerja sama yang berorientasi pada tugas.

Sejumlah penelitian memberikan dukungan empiris terhadap potensi model tersebut. Kencono dan Harjono (2023) menemukan peningkatan minat dan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Dalam konteks pembelajaran agama, Ulya dan Zaimudin (2023) juga melaporkan peningkatan minat belajar ketika *Make a Match* diterapkan dalam pembelajaran Fiqih. Lebih dekat dengan konteks PAK, Purba et al. (2023) secara khusus menemukan pengaruh penerapan *Make a Match* terhadap minat belajar PAK dan Budi Pekerti pada siswa SMA Negeri 1 Pagaran. Bukti tersebut

menunjukkan konsistensi potensi *Make a Match* dalam membangun keterlibatan belajar pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Meskipun demikian, temuan penelitian sebelumnya tidak serta-merta dapat digeneralisasi ke seluruh konteks pembelajaran. Karakteristik usia peserta didik, jenjang pendidikan, lingkungan sekolah, mata pelajaran, dan cara guru mengimplementasikan model dapat menghasilkan dinamika yang berbeda. Studi terdahulu dalam konteks PAK juga lebih banyak memberikan bukti pada konteks sekolah tertentu, sementara bukti empiris mengenai pengaruh *Make a Match* terhadap minat belajar PAK dan Budi Pekerti pada siswa SMP di Adiankoting masih terbatas. Di sinilah letak *research gap* penelitian ini, tidak hanya menanyakan apakah *Make a Match* dapat digunakan dalam PAK, tetapi menguji apakah peserta didik yang memperoleh model tersebut menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terhadap minat belajar PAK dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Adiankoting Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2026/2027. Kebaruan kontekstual penelitian terletak pada pengujian model tersebut melalui pendekatan *quasi-experimental* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pembelajaran PAK tingkat SMP. Dengan demikian, penelitian diharapkan tidak hanya memperkuat bukti empiris mengenai *Make a Match*, tetapi juga memberikan dasar pedagogis bagi pengembangan pembelajaran PAK yang lebih kolaboratif, partisipatif, interaktif, dan berorientasi pada minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif *Make a Match*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Pemilihan desain eksperimen semu dilakukan karena peneliti menggunakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya sehingga tidak melakukan randomisasi individual terhadap peserta didik. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX beragama Kristen di SMP Negeri 2 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2026/2027 yang tersebar pada tiga kelas dengan jumlah keseluruhan 90 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik kemampuan awal antarkelas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas IX-3 yang terdiri atas 30 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IX-2 yang terdiri atas 30 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian sebanyak 60 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup dengan skala Likert empat alternatif jawaban, yaitu Selalu = 4, Sering = 3, Kadang-kadang = 2, dan Tidak Pernah = 1. Instrumen dikembangkan berdasarkan enam indikator minat belajar, meliputi: (1) perasaan senang, (2) perhatian saat belajar, (3) ketertarikan terhadap materi, (4) keaktifan, (5) antusiasme, dan (6) tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Sebelum digunakan pada sampel penelitian, instrumen diuji coba kepada 30 siswa di luar kelompok

sampel. Hasil pengujian menghasilkan 21 butir pernyataan yang valid. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai r_{11} sebesar 0,890, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat kuat.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat ketercapaian minat belajar siswa setelah pelaksanaan perlakuan pada masing-masing kelompok. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji F untuk memastikan kesamaan varians kedua kelompok. Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan *Pooled Variances t-test* untuk dua sampel independen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 58$. Kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Melalui prosedur tersebut, penelitian menguji apakah minat belajar siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif *Make a Match* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji perbedaan minat belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif *Make a Match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data minat belajar diperoleh setelah pelaksanaan perlakuan (*post-test*) pada kedua kelompok penelitian. Kelompok eksperimen terdiri atas 30 siswa kelas IX-3 yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Make a Match*, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 30 siswa kelas IX-2 yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perbedaan tingkat minat belajar antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata minat belajar sebesar 3,34 dari skala maksimum 4,00. Dalam naskah penelitian, pencapaian tersebut dikategorikan sangat tinggi. Selama pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan terutama dalam aktivitas mencari pasangan kartu, berinteraksi dengan pasangan, serta mengikuti dinamika pembelajaran yang dikembangkan melalui *Make a Match*. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 2,79. Pada kelompok ini, pembelajaran berlangsung melalui pendekatan konvensional berupa ceramah dan tanya jawab umum dengan keterlibatan siswa yang relatif lebih terbatas.

Tabel 1. Perbandingan Minat Belajar Siswa

Kelompok	N	Model Pembelajaran	Rata-rata Minat Belajar
Eksperimen (IX-3)	30	<i>Make a Match</i>	3,34
Kontrol (IX-2)	30	Konvensional	2,79

Perbedaan rata-rata kedua kelompok sebesar 0,55 poin menunjukkan secara deskriptif bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran *Make a Match* memiliki minat belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelompok kontrol. Namun, perbedaan deskriptif tersebut selanjutnya perlu diuji secara inferensial untuk menentukan signifikansinya.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji F. Hasil pengujian menunjukkan bahwa F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha =$

0,05. Dengan demikian, varians minat belajar kedua kelompok dinyatakan homogen sehingga persyaratan penggunaan *Pooled Variances t-test* sebagaimana ditetapkan dalam rancangan penelitian terpenuhi.

Pengujian hipotesis menggunakan *Pooled Variances t-test* dengan derajat kebebasan 58 menghasilkan t_{hitung} sebesar 26,368, sedangkan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ sebesar 1,67155. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan yang dilaporkan dalam naskah penelitian, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* berkaitan dengan minat belajar PAK dan Budi Pekerti yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional dalam konteks sampel penelitian. Perbedaan rata-rata sebesar 0,55 poin menjadi penting karena kedua kelompok diukur menggunakan instrumen dan skala yang sama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik proses pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan bagaimana siswa memberikan perhatian, menikmati pembelajaran, menunjukkan ketertarikan, berpartisipasi, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya. Secara pedagogis, temuan tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik *Make a Match* yang mengubah pola pembelajaran dari dominasi komunikasi guru-siswa menjadi interaksi yang lebih luas antarsiswa. Siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi harus membaca dan memahami informasi pada kartu, mengidentifikasi kemungkinan pasangan, bergerak mencari pasangan yang tepat, berkomunikasi, dan mengonfirmasi kesesuaian jawaban. Dengan demikian, terdapat beberapa proses yang berlangsung secara simultan, yaitu aktivitas kognitif, interaksi sosial, aktivitas fisik, dan keterlibatan emosional. Karakteristik tersebut berbeda dari kondisi awal penelitian ketika sebagian siswa dilaporkan kurang fokus, mengantuk, mengobrol, dan pasif selama pembelajaran yang didominasi ceramah dan tugas individual.

Temuan ini dapat dipahami dalam kerangka *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif pada dasarnya tidak sekadar menempatkan siswa dalam kelompok, tetapi mengorganisasikan pembelajaran sehingga interaksi dengan teman menjadi bagian dari proses pencapaian tujuan belajar. Dalam *Make a Match*, kebutuhan menemukan pasangan menciptakan alasan akademik bagi siswa untuk berinteraksi. Aktivitas sosial tersebut tidak berdiri terpisah dari materi karena keberhasilan menemukan pasangan bergantung pada kemampuan memahami hubungan antara pertanyaan, konsep, dan jawaban. Dengan demikian, interaksi sosial menjadi medium untuk memproses materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan Purba et al. (2023) yang meneliti *Make a Match* dalam pembelajaran PAK dan Budi Pekerti pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pagaran. Penelitian tersebut juga melaporkan adanya pengaruh penerapan *Make a Match* terhadap minat belajar PAK. Kesamaan arah temuan pada dua jenjang pendidikan memberikan indikasi bahwa struktur pembelajaran yang menempatkan siswa dalam aktivitas mencari pasangan dan berinteraksi dengan teman memiliki potensi untuk mendukung aspek afektif pembelajaran PAK. Namun, kesamaan tersebut perlu dipahami secara kontekstual karena karakteristik siswa SMP dan SMA, lingkungan sekolah, serta implementasi pembelajaran tidak sepenuhnya sama.

Hasil penelitian juga konsisten dengan Kencono dan Harjono (2023), yang menemukan bahwa penerapan model kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan minat sekaligus

hasil belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa nilai pedagogis *Make a Match* tidak hanya berkaitan dengan capaian kognitif. Proses pencarian pasangan, tantangan untuk memperoleh jawaban yang tepat, kesempatan berkomunikasi, dan suasana belajar yang lebih dinamis dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, unsur menyenangkan dalam pembelajaran tidak harus dipertentangkan dengan pencapaian akademik. Aktivitas yang menyenangkan tetap dapat diarahkan kepada tujuan pembelajaran apabila struktur permainan dibangun berdasarkan konten yang sedang dipelajari. Pembelajaran PAK tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga mengembangkan relasi, sikap, tanggung jawab, dan kemampuan mengaktualisasikan nilai Kristiani dalam kehidupan. Model *Make a Match* menyediakan ruang sosial yang memungkinkan siswa belajar bersama, mendengarkan teman, berkomunikasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas pembelajaran. Dimensi relasional tersebut memiliki relevansi dengan karakter pembelajaran PAK yang tidak semata-mata bersifat individual, tetapi juga berhubungan dengan kehidupan dalam komunitas.

Dari perspektif minat belajar, keunggulan utama *Make a Match* terletak pada kemampuannya mengurangi jarak antara siswa dan aktivitas pembelajaran. Ketika pembelajaran hanya didominasi penjelasan verbal, siswa dapat menjadi pendengar pasif. Sebaliknya, dalam *Make a Match*, penyelesaian aktivitas membutuhkan tindakan langsung dari siswa. Hal tersebut relevan dengan enam indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi, keaktifan, antusiasme, dan tanggung jawab. Model ini secara struktural menyediakan peluang bagi munculnya beberapa indikator tersebut karena siswa dituntut aktif dan berinteraksi selama pembelajaran. Meskipun demikian, temuan penelitian tidak berarti bahwa setiap penggunaan *Make a Match* secara otomatis menghasilkan minat belajar yang tinggi. Efektivitas model tetap bergantung pada kualitas desain kartu, kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru mengelola waktu dan kelas, tingkat kesulitan materi, serta tindak lanjut setelah pasangan ditemukan. Jika kartu hanya berisi pertanyaan yang menuntut hafalan sederhana, aktivitas dapat menjadi permainan mencocokkan informasi tanpa menghasilkan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PAK, kartu dapat dikembangkan dari tingkat faktual menuju pertanyaan konseptual dan aplikatif, misalnya memasang suatu persoalan kehidupan dengan prinsip Kristiani yang relevan, suatu kasus etis dengan alternatif respons, atau teks Alkitab dengan konteks penerapannya.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa data penelitian menunjukkan minat belajar setelah perlakuan, sehingga interpretasi hasil harus tetap berada dalam batas desain penelitian yang digunakan. Temuan menunjukkan perbedaan yang sangat jelas menurut perhitungan statistik yang dilaporkan antara kelompok eksperimen dan kontrol, tetapi tidak seharusnya diperluas menjadi klaim bahwa *Make a Match* merupakan model terbaik untuk seluruh materi PAK atau seluruh karakteristik siswa. Model pembelajaran perlu dipilih berdasarkan tujuan, konten, kondisi peserta didik, dan kompetensi yang hendak dikembangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan dukungan empiris terhadap penggunaan *Make a Match* sebagai salah satu alternatif pembelajaran PAK dan Budi Pekerti yang lebih partisipatif. Rata-rata minat belajar 3,34 pada kelompok eksperimen dibandingkan 2,79 pada kelompok kontrol, disertai hasil pengujian hipotesis yang

dilaporkan signifikan, menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberi ruang bagi interaksi, aktivitas, tantangan, dan kerja sama dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan sekadar menunjukkan efektivitas sebuah teknik mencocokkan kartu, tetapi menegaskan pentingnya menggeser pembelajaran PAK dari pola yang dominan transmisif menuju pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengalaman belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Adiankoting Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2026/2027. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Make a Match* memperoleh rata-rata minat belajar sebesar 3,34, sedangkan siswa pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata sebesar 2,79. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 0,55 poin, yang menunjukkan bahwa minat belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis memperkuat temuan tersebut. Berdasarkan *Pooled Variances t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 58, diperoleh $t_{hitung} = 26,368$, sedangkan $t_{tabel} = 1,67155$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis yang dilaporkan dalam penelitian, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Make a Match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan pembelajaran PAK yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif. Aktivitas mencari pasangan kartu memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memahami materi, berkomunikasi, bekerja sama, serta terlibat langsung dalam penyelesaian tugas pembelajaran. Karakteristik tersebut relevan dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi, keaktifan, antusiasme, dan tanggung jawab.

Implikasinya, guru PAK dapat menggunakan *Make a Match* secara selektif sebagai variasi pembelajaran, terutama pada materi yang memungkinkan pengembangan aktivitas mencocokkan konsep, teks Alkitab, nilai Kristiani, kasus, maupun bentuk penerapannya. Penggunaannya perlu tetap disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi sehingga unsur permainan tidak menjadi tujuan utama, tetapi berfungsi sebagai sarana untuk membangun keterlibatan dan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel dan konteks sekolah serta menguji pengaruh *Make a Match* terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan pembentukan karakter Kristiani, sebagaimana arah pengembangan yang juga dikemukakan dalam naskah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Marbun, N., & Pasaribu, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar Pendidikan Agama Kristen di sekolah. *Jurnal Christian Humaniora*, 5(1), 47–63.
- Nababan, D., dkk. (2023). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif (SPK) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 585–594.
- Purba, M. U., Siagian, A., Harianja, S. D., Manik, J., & Samosir, T. A. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran Make A Match terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 1(4), 42–52. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v1i4.192>
- Sari, N. A., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141–152.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wardhani, R. (2021). Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 701–714. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.295>