BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan yang berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik, melainkan sebagai proses interaksi edukatif yang melibatkan tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi secara terpadu. Keterpaduan seluruh komponen tersebut menjadi prasyarat utama tercapainya tujuan pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan.[1]

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik memiliki perbedaan individual dalam hal kemampuan kognitif, gaya belajar, minat, motivasi, serta latar belakang sosial-budaya. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang adaptif agar pembelajaran tidak bersifat seragam, melainkan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik.[2]

Seiring berkembangnya paradigma pendidikan kontemporer, pembelajaran diarahkan pada penguatan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pendidik tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui diskusi, kerja sama, dan refleksi. Pembelajaran yang demikian terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta kualitas pemahaman konseptual peserta didik.[3]

Landasan filosofis pembelajaran aktif tersebut sejalan dengan pemikiran John Dewey yang menegaskan bahwa belajar merupakan proses sosial yang

[1] Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 1–4.
[2] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2019), 28–31.
[3] Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Kencana, 2018), 45–48.

berlangsung melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dewey memandang kelas sebagai miniatur masyarakat, tempat peserta didik belajar melalui kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah bersama. Dengan demikian, pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas dan kolaborasi memiliki dasar filosofis yang kuat dalam teori pendidikan progresif.[4]

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan implementasi. Pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan pendekatan teacher centered, di mana pendidik menjadi pusat aktivitas belajar. Pola pembelajaran semacam ini cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima pasif, sehingga keterlibatan belajar dan motivasi intrinsik peserta didik belum berkembang secara optimal.[5]

Kondisi tersebut juga tercermin dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI sebagai mata pelajaran yang memiliki karakteristik khas seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan perilaku islami dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran PAI masih sering dipersepsikan sebagai pembelajaran hafalan yang monoton dan kurang kontekstual.[6]

Padahal, tujuan utama pembelajaran PAI adalah menumbuhkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran PAI menuntut pendekatan pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Tanpa inovasi metode pembelajaran, tujuan ideal PAI sulit tercapai secara optimal.[7]

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan

[4] John Dewey, *Experience and Education* (New York: Touchstone, 1997), 39–42.
[5] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2022), 13–15.
[6] Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum PAI* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 101–104.
[7] Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2016), 173–176.

pembelajaran bersama. Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif berlandaskan pada prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok.[8]

Secara empiris, pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui interaksi sosial dan kerja sama, peserta didik terdorong untuk saling membantu, bertanggung jawab terhadap proses belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademik secara simultan. Hal ini menjadikan pembelajaran kooperatif relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI.[9]

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, antara lain *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Jigsaw*, *Team Assisted Individualization* (TAI), dan *Make a Match*. Setiap tipe memiliki karakteristik dan mekanisme pembelajaran yang berbeda, namun seluruhnya berorientasi pada keaktifan peserta didik. Pemilihan tipe yang tepat menjadi faktor penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran.[10]

Metode *Make a Match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam suasana permainan. Metode ini melibatkan unsur gerak, interaksi, dan kolaborasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aktivitas tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep peserta didik.[11]

Selain *Make a Match*, tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga menonjolkan unsur permainan dan kompetisi akademik yang sehat. TGT mengombinasikan kerja kelompok dengan turnamen permainan yang terstruktur sehingga mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan bertanggung jawab.

---

[8] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Boston: Pearson, 2015), 15–20.
[9] Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 58–61.
[10] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 243–246.
[11] Huda, *Model-Model Pengajaran*, 253–255.

Unsur kompetisi dalam TGT mampu meningkatkan motivasi berprestasi tanpa menghilangkan nilai kerja sama.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Sardiman menegaskan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, minat, dan keterlibatan belajar yang lebih baik.[12]

Selain motivasi, hasil belajar kognitif juga menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran. Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Pembelajaran yang efektif seharusnya mampu mengembangkan seluruh tingkatan kemampuan kognitif tersebut secara proporsional.

Hasil pengamatan awal dan informasi dari pihak sekolah, SD IT Insan Rahayu Rancaekek Kabupaten Bandung pada dasarnya telah menunjukkan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan pembelajaran yang lebih variatif dan berorientasi pada keaktifan peserta didik. Guru PAI tidak sepenuhnya bergantung pada metode ceramah, melainkan telah mencoba mengintegrasikan pembelajaran berbasis kerja kelompok dan aktivitas permainan edukatif yang merujuk pada prinsip pembelajaran kooperatif. Dalam beberapa pertemuan, guru mulai mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) karena dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Namun demikian, implementasi model tersebut belum terlaksana secara optimal dan konsisten. Pada praktiknya, langkah-langkah pembelajaran kooperatif belum sepenuhnya dijalankan sesuai dengan sintaks teoritis, pengelolaan kelas masih menghadapi kendala, serta keterlibatan guru sebagai fasilitator belum maksimal dalam mendampingi aktivitas

[12] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 83–87.

kelompok. Akibatnya, praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik pembelajaran kooperatif secara utuh dan dalam banyak pertemuan masih menampilkan pola pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan observasi awal di SD IT Insan Rahayu yang berada di kawasan Rancaekek Kabupaten Bandung, pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik yang relatif stagnan serta hasil belajar kognitif yang masih banyak berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Fakta tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan teori pembelajaran kooperatif dengan realitas pembelajaran di lapangan.[13]

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara empiris **Pengaruh Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam** di SD IT Insan Rahayu Rancaekek Kabupaten Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran PAI serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran aktif–kooperatif dengan realitas pembelajaran PAI di SD IT Insan Rahayu Rancaekek Kabupaten Bandung. Secara teoritis, model kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui aktivitas kolaboratif dan permainan edukatif. Namun, efektivitas penerapan kedua model tersebut masih memerlukan pembuktian empiris. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 137–139.

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?
3. Bagaimana perbedaan efektivitas antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?
4. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?
5. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?
6. Bagaimana perbedaan efektivitas antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini dirumuskan untuk memperoleh gambaran empiris dan bukti ilmiah mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.

2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.
3. Untuk menganalisis perbedaan efektivitas antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.
4. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.
5. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.
6. Untuk menganalisis perbedaan efektivitas antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan pendidikan, khususnya pada bidang strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya khasanah teori pembelajaran kooperatif dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik.

   Penelitian ini juga berkontribusi dalam menguatkan relevansi teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman sebagaimana dikemukakan oleh John Dewey, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Temuan penelitian ini diharapkan dapat

mempertegas bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang secara sistematis mampu menjadi jembatan antara teori konstruktivistik dan praktik pembelajaran di kelas.

Selain itu, penelitian ini mendukung dan mengembangkan teori pembelajaran kooperatif Robert E. Slavin dengan menempatkan motivasi belajar sebagai variabel antara yang memediasi pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif teoritis bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif tidak hanya ditentukan oleh struktur kelompok, tetapi juga oleh dinamika motivasional peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga memberikan penguatan terhadap teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman A.M., khususnya terkait indikator ketekunan, keuletan, minat, dorongan belajar, penghargaan, dan kemandirian belajar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan bagaimana model pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif dapat mengaktivasi indikator-indikator motivasi tersebut secara simultan dan terukur.

Lebih lanjut, penelitian ini turut berkontribusi pada pengembangan teori evaluasi hasil belajar kognitif berdasarkan taksonomi Bloom, khususnya pada ranah kognitif C1 hingga C4. Temuan penelitian diharapkan dapat memperlihatkan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya berdampak pada kemampuan mengingat dan memahami, tetapi juga pada kemampuan menerapkan dan menganalisis konsep-konsep PAI secara lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

      Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Model *Make a Match* dan *Team Games*

Tournament (TGT) dapat dijadikan alternatif strategis untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini juga memberikan panduan praktis kepada guru dalam merancang pembelajaran PAI yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui aktivitas permainan edukatif dan kerja kelompok. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengelola dinamika kelas secara efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menantang. Penerapan model pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman konsep PAI secara lebih mendalam dan aplikatif, sehingga nilai-nilai ajaran Islam tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan akademik, khususnya dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dapat menjadi dasar empiris bagi sekolah untuk mendorong penerapan model pembelajaran aktif dan kooperatif sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Penelitian ini juga dapat mendukung program peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan implementasi model pembelajaran kooperatif, sehingga tercipta budaya belajar yang

kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pijakan awal dalam mengembangkan penelitian lanjutan yang relevan. Penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel penelitian, baik pada aspek afektif maupun psikomotor, serta menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang berbeda.

Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan desain eksperimen pendidikan yang lebih kompleks, seperti penelitian *mixed methods* atau *longitudinal study*, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak jangka panjang pembelajaran kooperatif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berfokus pada kajian Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menelaah pengaruh penerapan dua tipe model pembelajaran kooperatif, yaitu *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT), terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik di jenjang sekolah dasar. Kedua model tersebut sama-sama berangkat dari prinsip pembelajaran kooperatif, namun memiliki karakteristik interaksi belajar yang berbeda, baik dari segi aktivitas peserta didik, dinamika kelompok, maupun bentuk evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan menjadi landasan penting untuk melihat sejauh mana efektivitas masing-masing model serta posisi kebaruan penelitian ini. Berikut disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan langsung dengan fokus dan variabel penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Wildan Nabil, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2025, berjudul *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Metode Make a*

Match dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Fiqih di MTs Al-Irsyad 07 Kota Batu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih, yang ditunjukkan oleh 28% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal akibat dominasi metode ceramah dan padatnya materi bacaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai sumber data utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa secara signifikan melalui suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Model ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pencarian pasangan kartu soal dan jawaban, sehingga membantu penguatan daya ingat dan pemahaman konsep. Temuan ini menegaskan keunggulan *Make a Match* dalam meningkatkan keterampilan belajar berbasis aktivitas. Namun, penelitian ini tidak mengukur motivasi belajar secara kuantitatif, tidak menggunakan desain eksperimen, serta tidak membandingkan *Make a Match* dengan model kooperatif lain seperti *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu, konteks penelitian berada pada jenjang MTs dan mata pelajaran Fiqih, sehingga berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada PAI di sekolah dasar.[14]

2. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Siti Nur Aisyah, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2024, berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMP*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang masih didominasi metode ceramah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest–posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

[14] Wildan Nabil, *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Metode Make a Match dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Fiqih di MTs Al-Irsyad 07 Kota Batu* (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025).

penerapan model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan dan turnamen akademik dalam TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Namun, penelitian ini hanya menguji satu model pembelajaran, yaitu TGT, tanpa membandingkannya dengan tipe kooperatif lain seperti *Make a Match*. Selain itu, konteks penelitian berada pada jenjang SMP, bukan sekolah dasar. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian komparatif *Make a Match* dan TGT pada pembelajaran PAI SD.[15]

3. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Ahmad Rizky Pratama, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) pada tahun 2023, berjudul *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa kompetisi akademik yang terstruktur dalam TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan. Namun, penelitian ini tidak mengukur motivasi belajar secara khusus menggunakan instrumen psikometrik. Selain itu, penelitian ini tidak membandingkan efektivitas TGT dengan model kooperatif lain. Konteks penelitian juga tidak secara spesifik menekankan

[15] Siti Nur Aisyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* (Tesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024).

karakteristik pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan demikian, ruang penelitian komparatif masih terbuka.[16]

4. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Mahsun Azmi, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga pada tahun 2023, berjudul *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terintegrasi dengan Frayer terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest–posttest dan bertujuan menguji efektivitas integrasi *Make a Match* dengan strategi Frayer dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa model *Make a Match* terintegrasi Frayer memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel serta signifikansi 0,000 < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas pencocokan konsep melalui kartu dan diskusi kelompok efektif dalam membantu pemahaman konsep abstrak IPA. Meskipun demikian, fokus penelitian ini hanya pada hasil belajar kognitif, tanpa mengukur motivasi belajar sebagai variabel afektif. Selain itu, penelitian ini tidak mengkaji *Make a Match* sebagai model tunggal, melainkan terintegrasi dengan strategi lain. Penelitian ini juga tidak melibatkan perbandingan dengan model kooperatif tipe TGT dan tidak dilakukan pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian pada aspek perbandingan antar model kooperatif dalam konteks PAI SD.[17]
5. Penelitian disertasi yang dilakukan oleh Ahmad Fathoni, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2023, berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Peningkatan Motivasi Spiritual dan Prestasi Akademik Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest–posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* memberikan pengaruh

[16] Ahmad Rizky Pratama, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar PAI* (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023).

[17] Mahsun Azmi, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terintegrasi dengan Frayer terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (Tesis, UIN Salatiga, 2023).

signifikan terhadap peningkatan motivasi spiritual siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,73 (kategori tinggi). Selain itu, prestasi akademik siswa pada ranah kognitif dan afektif juga meningkat secara signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Temuan ini memperkuat teori Slavin bahwa pembelajaran kooperatif berbasis interaksi dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa. Namun, penelitian ini hanya mengkaji satu model kooperatif, yaitu *Make a Match*, tanpa membandingkannya dengan TGT. Selain itu, konteks penelitian berada pada jenjang MTs dan lebih menekankan motivasi spiritual, bukan motivasi belajar secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini belum menjawab perbandingan efektivitas antar model kooperatif pada PAI SD

6. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Dewi Lestari, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2022, berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas V SDN Sukamaju Bandung*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 68,4 menjadi 87,2 setelah penerapan *Make a Match*. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa juga meningkat sebesar 21,5% dari pretest ke posttest. Penelitian ini membuktikan bahwa *Make a Match* efektif menciptakan suasana pembelajaran PAI yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Namun, penelitian ini hanya menguji satu model pembelajaran tanpa membandingkannya dengan tipe kooperatif lain. Selain itu, penelitian ini tidak mengkaji perbedaan efektivitas model *Make a Match* dengan TGT dalam satu desain penelitian. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang untuk studi komparatif antar model kooperatif dalam pembelajaran PAI.[18]

[18] Dewi Lestari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

7. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Nurul Hidayati, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2022, berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas yang menerapkan TGT meningkat secara signifikan dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang bermakna berdasarkan hasil uji-t. Temuan ini memperkuat pandangan Slavin bahwa TGT efektif meningkatkan motivasi intrinsik melalui interaksi sosial dan kompetisi positif. Namun, penelitian ini hanya meneliti satu model pembelajaran tanpa pembanding model kooperatif lain. Selain itu, penelitian ini tidak mengkaji *Make a Match* sebagai alternatif pembelajaran berbasis permainan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini belum memberikan gambaran perbandingan efektivitas antar tipe pembelajaran kooperatif.[19]
8. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Muh. Yusri, mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar pada tahun 2021, berjudul *Pengaruh Penggunaan Metode Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Aisyiyah Sungguminasa*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis uji statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah penerapan *Make a Match* berada pada kategori sangat tinggi sebesar 42,1%. Analisis data menunjukkan nilai signifikansi 0,029 < 0,05 untuk variabel motivasi dan 0,030 < 0,05 untuk variabel hasil belajar, yang berarti terdapat pengaruh signifikan *Make a Match* terhadap kedua variabel tersebut. Penelitian ini menegaskan efektivitas *Make a Match* dalam pembelajaran bahasa berbasis hafalan dan

[19] Nurul Hidayati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar* (Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

pemahaman konsep. Namun, penelitian ini tidak membandingkan *Make a Match* dengan model kooperatif lain seperti TGT. Selain itu, konteks mata pelajaran Bahasa Arab dan jenjang MTs berbeda dengan fokus penelitian ini pada PAI SD. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian masih terbatas.[20]

9. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sumarni pada tahun 2021 berjudul *Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri dengan Lingkungan pada Siswa SD Negeri 1 Baturetno*. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK dalam dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga 85,71% serta ketuntasan hasil belajar mencapai lebih dari 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini tidak mengukur motivasi belajar secara sistematis menggunakan angket terstandar. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan desain eksperimen komparatif dan tidak melibatkan model TGT sebagai pembanding. Dengan demikian, penelitian ini belum memberikan gambaran perbandingan efektivitas antar model kooperatif.[21]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa baik model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* maupun *Team Games Tournament* (TGT) secara terpisah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih mengkaji kedua model tersebut secara parsial, baik hanya *Make a Match* atau hanya TGT, serta umumnya membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas *Make a Match* dan TGT dalam satu desain penelitian masih sangat terbatas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang

[20] Muh. Yusri, *Pengaruh Penggunaan Metode Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Arab* (Tesis, UIN Alauddin Makassar, 2021).

[21] Sumarni, "Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2021).

sekolah dasar. Selain itu, beberapa penelitian belum mengukur motivasi belajar menggunakan indikator motivasi yang komprehensif dan terstandar, serta belum mengaitkan motivasi belajar dengan hasil belajar kognitif secara simultan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji secara empiris perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik PAI di SD IT Insan Rahayu. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran kooperatif serta kontribusi praktis bagi guru PAI dalam memilih model pembelajaran yang paling efektif sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.[22]

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar memiliki karakteristik yang khas karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan motivasi internal peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik secara intelektual, sosial, dan emosional.[23]

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Secara teoretis, pembelajaran kooperatif berangkat dari pandangan konstruktivisme sosial yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kerja sama, dan pengalaman belajar bersama.[24] Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui diskusi, permainan akademik, dan aktivitas kelompok yang terstruktur.

---

[22] Sintesis peneliti berdasarkan kajian penelitian terdahulu (2021–2025).
[23] Abdul Majid*, Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 24–27.
[24] Anita Lie, *Cooperative Learning* (Jakarta: Grasindo, 2010) 12–15.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe dengan karakteristik dan mekanisme pembelajaran yang berbeda. Dua tipe yang menonjol dan banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar adalah *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT). Model *Make a Match* yang digagas oleh Lorna Curran menekankan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban dalam suasana permainan edukatif. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempercepat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

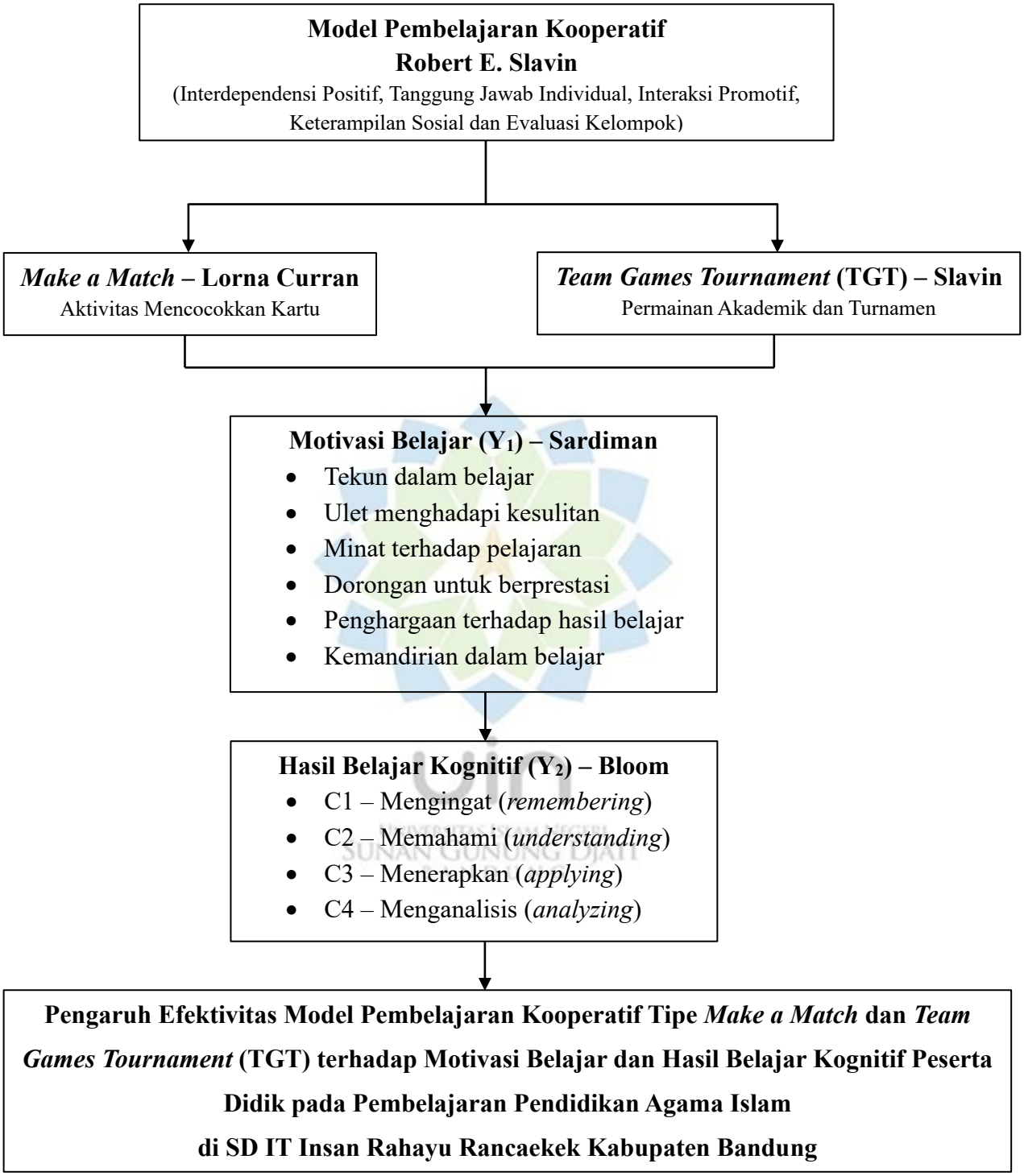
Perbedaan karakteristik antara *Make a Match* dan TGT menunjukkan bahwa meskipun keduanya sama-sama berada dalam payung pembelajaran kooperatif, mekanisme motivasional dan kognitif yang dibangun oleh masing-masing model tidak sepenuhnya identik. *Make a Match* lebih menekankan unsur kecepatan, ketepatan, dan kesenangan belajar, sedangkan TGT lebih menonjolkan unsur kompetisi akademik dan tanggung jawab kelompok. Perbedaan ini secara teoretis berpotensi menimbulkan perbedaan efektivitas terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar. Konsep ini merujuk pada teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman A.M., yang mencakup indikator ketekunan dalam belajar, keuletan menghadapi kesulitan, minat dan perhatian terhadap pelajaran, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, penghargaan dalam belajar, serta kemandirian belajar. Berdasarkan perspektif peneliti, kedua model pembelajaran yang diteliti memiliki potensi berbeda dalam mengaktivasi indikator-indikator tersebut. *Make a Match* diperkirakan lebih kuat dalam membangkitkan minat, perhatian, dan kesenangan belajar melalui suasana permainan yang dinamis, sedangkan TGT berpotensi lebih menumbuhkan ketekunan, keuletan, serta tanggung jawab belajar karena adanya sistem skor, turnamen, dan kontribusi individu terhadap prestasi kelompok. Dengan demikian, pengukuran motivasi belajar tidak hanya menilai tingkat semangat belajar secara umum, tetapi juga perubahan pada dimensi-dimensi spesifik yang

secara teoretis sensitif terhadap karakteristik masing-masing model pembelajaran.

Selain motivasi belajar, hasil belajar kognitif merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran PAI dalam penelitian ini. Hasil belajar kognitif mengacu pada Taksonomi Bloom ranah kognitif yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom, namun dibatasi pada level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Pembatasan ini didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif peserta didik kelas V sekolah dasar yang umumnya masih berada pada tahap operasional konkret menuju formal awal, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti evaluasi (C5) dan kreasi (C6) belum berkembang secara stabil dan sulit diukur secara objektif melalui tes tertulis standar. Sebaliknya, level C1 sampai dengan level C4 dinilai paling relevan karena sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik materi PAI, serta kemampuan berpikir anak usia 10–11 tahun yang sudah mampu memahami konsep, menerapkan aturan sederhana dalam konteks nyata, dan melakukan analisis dasar. Dalam konteks materi Hari Akhir, capaian kognitif pada level tersebut mencakup kemampuan menyebutkan peristiwa-peristiwa kiamat (C1), menjelaskan makna dan urutan peristiwa Hari Akhir (C2), menerapkan pemahaman nilai keimanan terhadap Hari Akhir dalam situasi kehidupan sehari-hari (C3), serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara perilaku manusia dan balasan di akhirat (C4). Oleh karena itu, penggunaan indikator C1–C4 dipandang paling tepat untuk menilai peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar secara valid, realistis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam kalimat pernyataan.[25] Sebagai jawaban sementara untuk mengarahkan tujuan penelitian, maka peneliti mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Pengaruh Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y_1)

$H_0 1$: Tidak terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.

$H_a 1$: Terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Rahayu.

Pengaruh Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) (X) terhadap Motivasi Belajar (Y_1)

$H_0 2$: Tidak terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

$H_a 2$: Terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

Perbedaan Pengaruh Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) (X) terhadap Motivasi Belajar (Y_1)

$H_0 3$: Tidak terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta

[25] Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kwantitatif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 65.

didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

H_a3 : Terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

Pengaruh Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif (Y_2)

H_04 : Tidak terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

H_a4 : Terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

Pengaruh Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif (Y_2)

H_05 : Tidak terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

H_a5 : Terdapat pengaruh efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

Perbedaan Pengaruh Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif (Y_2)

H_06 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif

peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

H_a6 : Terdapat perbedaan pengaruh efektivitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG