

PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI METODE *SMART GAME* DAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*

MAHFIAH

Guru PAI SDN 011 Balikpapan Timur
Email: mahfiah721@gmail.com

ABSTRAK

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Dalam proses pembelajaran pada materi nama-nama malaikat dan tugas-tugas malaikat siswa kelas IV SDN 011 Balikpapan Timur mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. Siswa masih lemah dalam pemahaman konsep nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah, hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah di lihat dari hasil ulangan harian siswa. Dalam pembelajaran siswa masih malu bertanya dan mengeluarkan pendapat sehingga keaktifan siswa belum nampak. Hal itu dikarenakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih berpusat pada guru. Interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru belum terjalin selama proses pembelajaran karena diskusi kelompok jarang dilakukan. Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa aktif agar proses belajar menjadi bermakna. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research*) sebanyak tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu rencanatindakan, implemenasitindakan, observasi dan refleksi. Dari analisis data didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu siklus I (78%), siklus II (91,03%), dan siklus III (95,86%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT sehingga dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: *Metode Smart Game, Kooperatif Tipe Make a Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan. (pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan).

Dalam kegiatan eksplorasi, guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan elaborasi, guru, antara lain, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; dan memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Sedangkan dalam kegiatan konfirmasi guru, antara lain, memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.

Pada umumnya, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar tentang beriman kepada malaikat Allah. Hal ini nampak pada belum maksimalnya kemampuan dalam menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Di sisi lain, pembelajaran yang berpusat pada guru, suasana kelas yang kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal dan penggunaan *mono method* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran PAI adalah metode *smart game*. Metode ini menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan. Di samping itu, di antara model pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Kedua metode ini sesuai dengan karakteristik siswa SD, di mana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penelitian ini hanya akan membahas masalah upaya meningkatkan upaya keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *smart game* tipe *make a match*. Dalam penelitian ini indikator meningkatnya keaktifan siswa dilihat dari proses pembelajaran selama dikenai tindakan dan meningkatnya hasil belajar siswa dari hasil tes siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bahwa metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian ini bertempat di Kelas IV SDN 011 Balikpapan Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai April semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV tahun pelajaran 2019/2020 dengan rincian 21 orang laki-laki dan 21 orang perempuan pada pokok bahasan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus ada empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi atau pengamatan, dan pemberian kuesioner sebelum dan sesudah tindakan. Analisis validasi data pada penelitian ini melibatkan kolaborator dalam kegiatan

wawancara, disamping oleh peneliti sendiri, pada validasi pengamatan penulis melibatkan orang yang ahli, untuk mengetahui apakah lembar pengamatan telah mewakili data yang akan diambil, dan validasi kuesioner dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah tindakan. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa: instrumen sebelum dan sesudah tindakan, lembar pengamatan, pedoman wawancara, dan lembar kerja peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data dan Analisis Data

Dari hasil pre tes dan penilaian tes tulis dalam tiga siklus, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase dan Nilai Pre tes, Siklus I, II dan III

NO	KATEGORI	PRE TES			SIKLUS I			SIKLUS II			SIKLUS III		
		Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata
1	Baik Sekali 86 – 100	2	6.90	35.0	11	37.9	71.2	14	48.2	78.3	18	62.0	89.7
2	Baik 71 – 85	0	0.00		5	17.2		3	10.3		10	34.4	
3	Cukup 56 – 70	2	6.90		4	13.8		11	37.9		0	0	
4	Kurang 41 – 55	6	20.69		6	20.6		0	0		0	0	
5	Sangat kurang ≤ 40	19	65.51		3	10.3		1	3.45		1	3.45	
JUMLAH		29	100		29	100		29	100		29	100	

Dari data tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan pre test 35.03. Artinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran “nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah” masih dalam kategori sangat kurang. Sebagian besar siswa (65.51%) mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 19 orang, kategori kurang 6 orang (20.69%), kategori cukup 2 orang (6.90%), kategori baik 0 orang (0.00%) dan baik sekali 2 orang (6.90%).

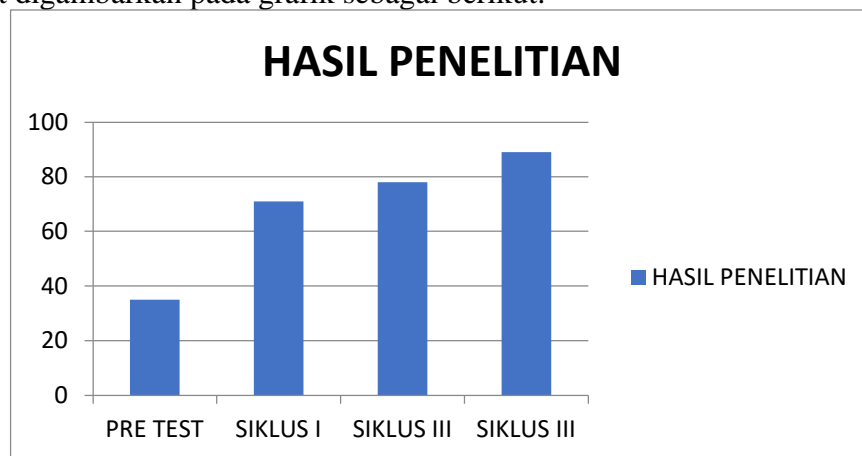
Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata 71.24. Pada siklus I ini sudah dapat menggambarkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebagian besar siswa (37.93%) mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 11 orang, kategori baik 5 orang (17.24%), kategori cukup 4 orang (13.80%), kategori kurang 6 orang (20.69%) dan kategori sangat kurang 3 orang (10.34%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 68.98% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kelas pada siklus II 78.34. Pada siklus ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 14 orang (48.28%). Siswa berkategori baik 3 orang (10.34%), berkategori cukup 11 orang (37.93%) dan berkategori kurang sekali hanya

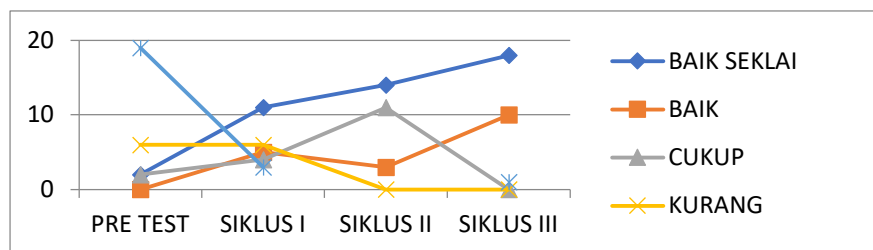
1 orang (3.45%). Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 96.55% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Tindakan pada siklus III dilakukan dan hasilnya sangat mengagumkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat baik. Nilai rata-rata kelas 89.72. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali (18 orang, 62.07%), kategori baik 10 orang (34.48%), sedangkan sisanya berkategori sangat kurang hanya 1 orang (3.45%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik sekali dan 96.55% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas. 3.45% (1 orang) siswa yang yang mendapat nilai sangat kurang merupakan siswa yang belum lancar membaca dan menulis. Dan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Perbandingan persentase perolehan nilai pre tes dan ketiga siklus dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Persentase Perolehan Nilai



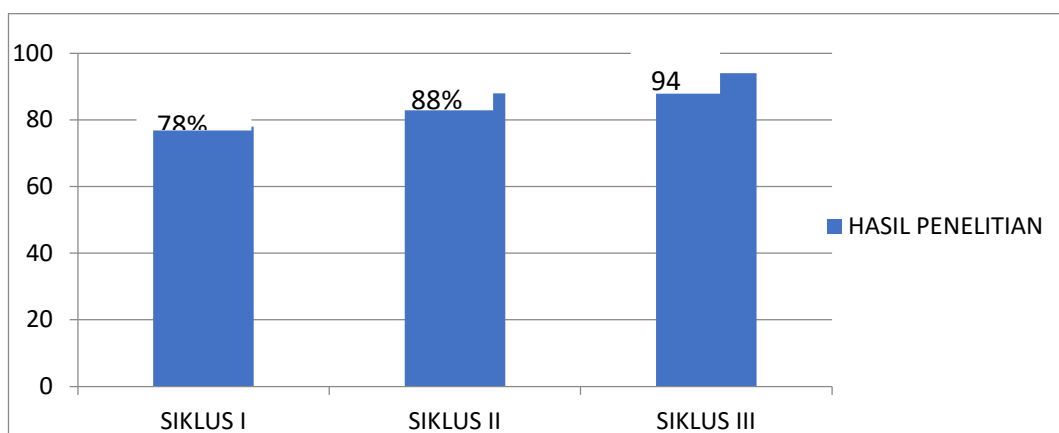
Gambar 2. Kategori Perolehan Nilai

Kesan siswa terhadap pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi kesan positif dan negatif. Kesan positif yaitu respon baik siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan kesan negatif yaitu ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hasil jurnal harian siswa tersebut dapat diperoleh dari data sebagai berikut:

Tabel 2. Kesan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Kategori	Kesansiswa					
	SIKLUS I	%	SIKLUS II	%	SIKLUS III	%
POSITIF	29	100	29	100	29	100
BIASA	0	0	0	0	0	0
NEGATIF	0	0	0	0	0	0

Perbandingan peningkatan persentase aktivitas guru dalam pembelajaran dari siklus I, II dan III sebagai berikut:



Gambar 3. Persentase aktivitas guru dalam pembelajaran dari siklus I, II dan III

2. Pembahasan

a. Keberhasilan secara Kuantitatif

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian tertulis menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, II, dan III dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah SWT.

Jika dibandingkan dengan hasil pre test, terjadi peningkatan sangat signifikan kemampuan siswa menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah (lihat grafik 1. Persentase perolehan nilai dan grafik 2. Peningkatan nilai rata-rata siswa).

b. Keberhasilan secara Kualitatif

Berdasarkan hasil jurnal harian siswa, diperoleh rata-rata respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* 100 %. Dan poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diatas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 91.03 naik menjadi 95.86 pada siklus III. Bila dikonversikan ke dalam kategori keberhasilan yang peneliti tetapkan sebagai berikut:

- ≥80 % = sangat baik
- 60 – 79.9 % = baik
- 40 – 59.9 % = cukup

20 – 39.9 % = kurang
≤ 20 % = sangat kurang

Maka diperoleh kesimpulan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai dari pre tes sampai siklus III secara signifikan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Holil, *Model Pembelajaran Kooperatif*, www.anwarholil.blogspot.com, didownload pada 26 Januari 2009
- Ariany Syurfah, 2007, *Multipple Intelligences for Islamic Teaching*, Bandung :Syamil Publishing
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: BSNP
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006, *Peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta : bp Pustaka Candra.
- Maulia D. Kembara, *Panduan Lengkap Home Schooling*, Bandung: Progressio, 2007, h. 18
- Slavin, Robert E, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, Terj : Nurulita, Bandung: Nusa media, 2008, Cet. III
- Suharsimi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet. VI