
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGENAL MALAIKAT DAN TUGAS-TUGASNYA MELALUI METODE MAKE A MATCH DI SD NEGERI SENDANG 01 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sri Sulastri

SDN Sendang 01
email: sris49117@gmail.com

Info Artikel

Keywords: Learning Outcomes,
Make a Match Method

Abstract

This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (PTK). The research subjects were fourth grade students of Sendang 01 elementary school, Bringin District, Semarang Regency. The data collection techniques used in this study were (1) participant observation method (2) the test method. The data in this study are divided into two types, namely quantitative data and qualitative data. The research was carried out in three stages. The first stage is a pre-cycle with the lecture method with an average score of 59.55 of the Minimum Completion Criteria (KKM) of 70 with 27.27% student completeness. The second stage of cycle 1 results from the class average score of 69.55 which was achieved by 13 students who completed out of 22 students. With completeness reaching 59.09%. The third stage of the second cycle with an average grade score of 81.82 which was achieved by 21 students who completed out of 22 students with completeness reaching 95.45%. Based on these data, with the application of the Make a Match method, cycles I and II, it can be seen that there is an increase in learning outcomes after the application of the Make a Match method.

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) metode observasi partisipan (2) metode tes. Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pra siklus dengan metode ceramah dengan hasil nilai rata-rata 59,55 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dengan ketuntasan siswa 27,27%. Tahap kedua siklus 1 hasil nilai rata-rata kelasnya 69,55 yang dicapai oleh 13 siswa yang tuntas dari 22 siswa. Dengan ketuntasan mencapai 59,09%. Tahap ketiga siklus II dengan nilai rata-rata kelas 81,82 yang dicapai oleh 21 siswa yang tuntas dari 22 siswa dengan ketuntasannya mencapai 95,45%. Berdasarkan data tersebut dengan penerapan metode *Make a Match*, siklus I dan II dapat diketahui ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya metode *Make a Match*.

© 2020 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI).

PAI secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT. yang shaleh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran agar ilmu agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbeda-beda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa macam teknik, salah satu teknik tersebut adalah teknik *Make a Match*. Dengan menggunakan *Make a Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimilikinya sehingga pembelajaran Agama Islam menjadi lebih menarik dan siswa dapat menyukai pembelajaran Agama Islam dan dapat dengan mudah memahami isi materi di sampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil teknik *Make a Match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi *mengenal Malaikat dan tugasnya*. Penerapan teknik *Make a Match* akan lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna karena adanya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui teknik ini, siswa juga akan terlatih untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan kritikan terhadap orang lain. Sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan teknik *Make a Match* ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ulangan harian semester gasal sebanyak 24 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 8 siswa atau 36% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 65, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria

Ketentuan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri Sendang 01 tahun pelajaran 2017/2018 untuk siswa kelas IV sebesar 70.

Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi mengenal malaikat dan tugasnya, siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, kebanyakan siswa mengantuk selama proses pembelajaran, guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode Make a Match di Kelas IV di SD Negeri Sendang Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang 01 Tahun Pelajaran 2017/2018"*.

KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar

Dalam seluruh proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulant dan respon (John Locke dalam Sanjaya, 2009:114).

Dengan demikian untuk mengukur tercapainya suatu pembelajaran disekolah, maka seorang guru memberikan evaluasi. Evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti dengan Tanya jawab, ulangan harian, tes tertulis dan sebagainya. Dengan begitu hasil belajar siswa dapat diketahui oleh seorang guru.

Azwar (2002:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2002:895) hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukiran dan nilai. Winkel (2007: 102) menjelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yang khas disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Wahidmurni (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal. Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat.

a. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas (Benyamin S. Bloom dalam Winkel, 2007:273).

Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar,yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2005: 183) perbedaan hasil belajar dikalangan para siswa disebabkan oleh berbagai faktor-faktor, antara lain : faktor kematangan, latar belakang siswa, dan bakat siswa. Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: faktor intern, dan faktor ekstern. Faktor intern itu merupakan faktor biologis anak seperti kecerdasan,bakat, minat, dan motivasi. yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas (Benyamin S. Bloom dalam Winkel, 2007:273).

Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

Faktor ekstern itu berasal dari luar diri anak seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan sebagainya (Slameto, 1998 : 54-71). Faktor Internal : Faktor internal adalah faktor yang timbul dari diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan kedalam faktor intern yaitu kecerdasan, bakat, minat, dan motifasi.

Berdasarkan pendapat diatas, sudah jelas bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan dipahami. Untuk memperoleh hasil yang baik maka seorang siswa dituntut untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan minat yang dimilikinya.

Pendidikan Agama Islam (PAI)

PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, dan menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat guna mewujudkan persatuan nasional (Depag RI,

2005:10). Menurut Abuddin Nata (2007:161), bahwa PAI dapat diartikan sebagai pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran Islam sesuai yang tercantum dalam al-Quran dan Hadis serta dalam pemikiran para ulama dan dalam praktek sejarah umat Islam.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PAI adalah bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat

Fungsi dan Tujuan PAI

Fungsi PAI

- a) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat.
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. serta akhlak mulia. Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui PAI.
- c) Perbaikan kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan.
- d) Pencegahan dari hal-hal negatif budaya asing dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Penyaluran siswa untuk mendalami PAI ke lembaga yang lebih tinggi

Tujuan PAI

- a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, dan pembiasaan peserta didik tentang Agama Islam.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama, dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, adil, disiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah. (Depdiknas, 2006: 5).

Menurut Ramayulis (2001: 104) yaitu PAI bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Mengenal Malaikat dan Tugasnya

Secara Etimologi, kata Malaikat (dalam bahasa Indonesia disebut Malaikat) adalah bentuk jamak dari *Malak*, berasal dari *Masdar Al-Aluka* yang artinya *Ar-Risalah* (misi atau pesan). Yang membawa misi disebut dengan Rosul (utusan). Dalam beberapa ayat dalam Al-Quran Malaikat juga disebut dengan Rosul (utusan-utusan).

Tugas-Tugas Malaikat

Jumlah Malaikat sangat banyak, hanya Allah SWT yang tahu mengenai persis jumlahnya. Akan tetapi, Malaikat yang wajib diketahui hanya ada 10, yaitu sebagai berikut :

- a) Malaikat Jibril disebut juga *Ruhul Qudus* atau *Ruhul Amin*. Malaikat jibril bertugas menyampaikan wahyu kepada rosul.
- b) Malaikat Mikail bertugas menyampaikan rizki, menurunkan hujan, dan mengatur sinar matahari.
- c) Malaikat Isrofil tugasnya adalah meniup sangkakala dalam dua tiupan. Tiupan pertama untuk merusak alam seisinya, tiupan kedua untuk membangkitkan segala yang mati dan mengumpulkannya di padang mahsyr untuk dihisab.

- d) Malaikat Izroil disebut malaikat maut, bertugas mencabut nyawa setiap makhluk hidup.
- e) Malaikat Raqib, tugasnya mencatat amal baik manusia selama hidup di dunia.
- f) Malaikat Atid, bertugas mencatat amal buruk manusia selama hidup di dunia,
- g) Malaikat Munkar, bertugas memeriksa setiap ruh di dalam kubur.
- h) Malaikat Nakir, bertugas sama dengan malaikat munkar.
- i) Malaikat Malik, bertugas menjaga dan mengatur urusan neraka dan dibantu oleh malaikat Zabaniyah.
- j) Malaikat Ridwan, bertugas menjaga dan mengatur urusan surga.

Tujuan dan Hikmah Meyakini Adanya Malaikat

Sebagai salah satu rukun iman, keyakinan adanya Malaikat memiliki hikmah, diantaranya :

- a) Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang paling mulia dibandingkan makhluk lainnya termasuk para malaikat, namun ibadah dan kesyukuran yang ditampilkan manusia tidak sebanding dengan ibadah dan kesyukuran yang ditunjukkan para malaikat. Dengan iman kepada para malaikat dan mengenali mereka secara benar, manusia akan sadar akan kelemahan dan kedurhakaannya kepada Allah SWT.
- b) Manusia akan senantiasa merasa diawasi oleh Allah, sehingga tidak akan sewenang-wenang berbuat sesuatu yang tidak sesuai dengan tuntunan ajaran agama.
- c) Senantiasa berusaha mengadakan hubungan dengan para malaikat dengan jalan mensucikan jiwa dan meningkatkan ibadah kepada Allah, sebab seseorang akan sangat beruntung apabila termasuk golongan yang sering didoakan oleh para malaikat, karena doa malaikat tidak pernah ditolak Allah SWT.
- d) Untuk menambah ketaqwaan kepada Allah SWT, sebab segala perbuatan dan tindak-tanduk yang dilakukan oleh manusia tidak luput dari pengamatan Allah SWT.

Metode Make a Match

Salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini, siswa memiliki tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Dengan demikian, guru harus cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang memudahkan diri siswa untuk memahami setiap konsep materi yang diberikan untuk dapat dipertanggung jawabkan baik secara individu maupun kelompok. Beragam model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Menurut Shoimin (2014: 98) ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

Menurut Rusman (2012 :136) model *Make A Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru menyediakan kartu yang berisi soal dan kartu berisi jawaban, setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu soal yang ia pegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh temannya dengan waktu yang ditentukan. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suprijono (2010: 21) *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-Langkah Pembelajaran

Metode *Make a Match*

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* maka perlu diketahui langkah-langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Shoimin (2014 : 100) adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu sebagai berikut :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban.
- b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberi poin.
- f) Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g) Kesimpulan/penutup.

Menurut Rusman (2012: 132), adapun langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model *Make A Match* adalah :

- a) Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b) Setiap siswa mendapatkan dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal dan kartu jawaban)
- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e) Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Kesimpulan.

Menurut Istarani (2012: 56) langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model *Make A Match* adalah :

- a) Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban.
- b) Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
- c) Tiap peserta didik mendapatkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e) Setelah satu babak karti dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda. Dan seterusnya.
- f) Kesimpulan/penutup.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Istarani (2012:58) model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala

guru menginginkan kreativitas berfikir siswa. Sebab, melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* ini adalah :1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu; b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa; c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar; d) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya; e) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Sedangkan kekurangan dalam model pembelajaran *Make A Match* menurut Istarani (2012: 58) adalah : 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus; 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran; 3) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja; 4) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Awal

Siklus pertama.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- b) Peneliti menyiapkan kertas untuk dibagikan kepada peserta didik guna menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pembahasan.

2. Pelaksanaan

- a) Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik terhadap materi pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu menyebutkan tugas-tugas malaikat.
- c) Peserta didik diatur dengan duduk melingkar.
- d) Guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah dan Tanya jawab.
- e) Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari guru, siswa juga dipersilahkan bertanya pada guru tentang materi pembelajaran.
- f) Diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi.
- g) Guru membagikan selembat kertas kepada peserta didik untuk menulis jawaban pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan tadi, dengan waktu yang dibatasi.

3. Observasi

Teman sejawat mengamati proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match*, pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat siswa kelas IV. Adapun yang perlu diamati adalah :

- a) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- b) Mengamati dan mencatat peserta didik aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- c) Memeriksa hasil latihan soal setelah peserta didik diberi tugas individu.

4. Refleksi

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada Pelaksanaan kegiatan penelitian pada siklus II.

Siklus kedua.

1. Perencanaan

- b) Mengidentifikasi rumusan masalah, peneliti bekerja sama dengan kolabulator untuk mengungkap dan memperjelas permasalahan yang peneliti hadapi untuk menentukan jalan penelitian dan meninjau kembali rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Pada tahap ini benar-benar menyiapkan siswa pada kondisi siap untuk belajar dan konsentrasi pada materi menyebutkan tugas-tugas Malaikat.
- c) Menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan metode *Make a match*. Dalam menyiapkan ditekankan pada pengamatan pra siklus untuk lebih menuntut siswa aktif melalui pembelajaran tersebut.
- d) Bekerja sama dengan teman sejawat dalam :
 - 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
 - 2) Menentukan materi
 - 3) Mengembangkan skenario
 - 4) Menyiapkan sumber belajar
 - 5) Mengembangkan format evaluasi
 - 6) Mengembangkan format observasi pembelajaran
 - 7) Menyiapkan lembar soal yang digunakan pada pembelajaran sebagai tes formatif yang terkait dengan materi

2. Pelaksanaan

Tahap awal

Guru mengkondisikan kelas; berdoa, mengabsen, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Inti

Pada tahap ini peneliti melaksanakan penerapan metode *Make a Match* dengan pelaksanaan sebagai berikut ;

- a) Guru membagi siswa untuk dibuat kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi nama-nama Malaikat. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi tugas-tugas Malaikat.
- b) Dari pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pasangan tersebut kepada teman lain sebagai penilai, kelompok ini kemudian membacakan kartu yang sudah terpasang tersebut.

- c) Setelah semua terpasang antara nama-nama Malaikat dengan tugas- tugasnya maka guru mengacak lagi kartu-kartu itu untuk dibagikan kembali kepada masing-masing anak dalam kelompok lain
- d) Guru disini berperan sebagai mediator dan fasilitator serta mengkondisikan agar pembelajaran berjalan dengan tertib.

Tahap akhir

- a) Guru memberi evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dengan metode *Make a Match*.
- b) Peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan guru.
- c) Guru memberikan penegasan materi dan menutup pembelajaran dengan memberikan tugas rumah.

3. Observasi

Teman sejawat mengamati proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match*, pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat siswa kelas IV. Adapun yang perlu diamati adalah :

- a) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- b) Mengamati dan mencatat peserta didik aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Make a Match*.
- c) Memeriksa hasil latihan soal setelah peserta didik diberi tugas individu.

4. Refleksi

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.
- b) Mendiskusikan hasil analisis dan evaluasi siklus II. Diharapkan setelah siklus ini, penerapan proses pembelajaran tentang penerapan metode *Make a Match* , pada kompetensi dasar menyebutkan tugas- tugas malaikat siswa kelas IV lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Perolehan nilai hasil belajar siswa pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya pada waktu prasiklus nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 59,55. Hal ini menunjukkan belum ada peningkatan. Untuk hasil ketuntasan dari KKM 70 bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	6	27,27%
2	Tidak Tuntas	16	72,73%
Jumlah		22	100%

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan dengan menerapkan metode ceramah pada waktu pra siklus belum menunjukkan adanya peningkatan karena siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan belajar hanya 6 orang (27,27 %) sedangkan siswa yang belum tuntas 16 orang siswa atau (72,73%) jadi secara klasikal siswa belum tuntas dalam belajar.

Siklus I

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	13	59.09%
2	Tidak Tuntas	9	40,91%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkan metode *Make a Match*. Sebelum perbaikan prasiklus siswa yang tuntas hanya 6 orang (27,27%) dan meningkatkan kembali nilai menjadi 13 orang (59,09%) dan yang belum tuntas ada 9 orang (40,91%), dengan nilai tertinggi 90, terendah 40 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 69,55, dan secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari pada prasiklus.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan hasil tes pada siklus I bahwa penerapan metode *Make a Match* pada materi mengenal malaikat dan tugasnya Untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan atas pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, diperoleh ketentuan sebagai berikut.

- 1) Guru tidak dapat berbuat banyak ketika dihadapkan dengan kesulitannya sendiri dan apalagi mengatasi kesulitan siswa pada saat memenuhi tuntutan pembelajaran.
- 2) Siswa pun demikian, tampak paling bingung ketika harus berusaha mengikuti tuntutan pembelajaran.
- 3) Berdasarkan hasil tes belum tampak adanya peningkatan kemampuan yang signifikan pada masing-masing siswa.

Atas dasar itu, maka pada siklus II, baik guru maupun siswa perlu mengikuti petunjuk yang dianjurkan oleh teman sejawat.

Siklus II

Dari data pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Make a Match* pada Siswa pada materi mengenal malaikat dan tugas-tugasnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum penerapan metode *Make a Match*. Dari hasil tes siklus II diketahui bahwa Siswa yang tuntas dari KKM yang ditentukan 70 sebanyak 21 anak (95,45 %) dari 22 anak dan tidak tuntas 1 orang siswa (4,55) dengan nilai tertinggi 100, terendah 60 dan nilai rata-rata 81,82. Dan nilai tersebut dapat dikategorikan baik, dan secara klasikal telah mengalami peningkatan yang lebih baik dari pada pra siklus dan siklus I.

Tabel 3. Prosentase Ketuntasan hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	21	95,45%
2	Tidak Tuntas	1	4,55%
Jumlah		22	100%

Pembahasan

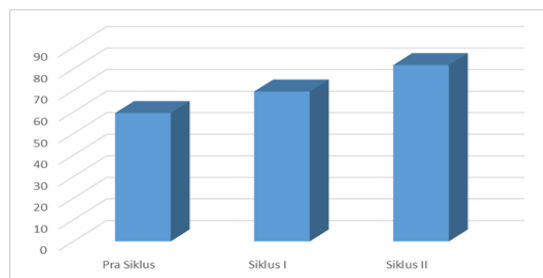
Penggunaan metode *Make a Match* pada materi mengenal Malaikat dan tugasnya dilaksanakan pada pembelajaran dalam setiap siklus, yaitu : siklus I dan siklus II. Dalam pembelajaran materi mengenal Malaikat dan tugasnya dengan metode *Make a Match* mengantarkan Siswa semakin baik hasil belajarnya karena mudah, tidak menyulitkan, menyenangkan dalam permainan dan tidak membosankan Siswa, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran dengan baik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I sampai siklus II terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01. Kondisi awal sebelum perbaikan rata-rata mencapai 59,55, siklus I rata-rata meningkat mencapai 69,55, dan siklus II meningkat lagi mencapai 81,82, dari skor KKM 70, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi perolehan Nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I sampai siklus II

No	Siklus	Nilai Siswa
1	Pra Siklus	62,73
2	Siklus I	69,55
3	Siklus II	81,82

Untuk lebih jelasnya maka data tersebut diatas dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut :



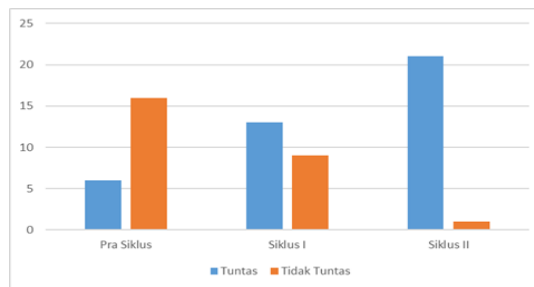
Grafik1. Rekapitulasi Perolehan Nilai Rata-Rata Pada Pra siklus, Siklus I Sampai Siklus II

Jadi berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran sudah memperoleh nilai rata-rata yang sangat baik bahkan melalui hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* juga memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar siswa pada prasiklus siswa yang tuntas 27,27%, siklus 1 jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa (59,09%), sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa (95,45%). Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kegiatan	Tingkat Ketuntasan	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siklus 1	6	27,27
2	Siklus II	13	59,09
3	Siklus III	21	95,45

Untuk lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan dapat dilihat pada grafik berikut ini :



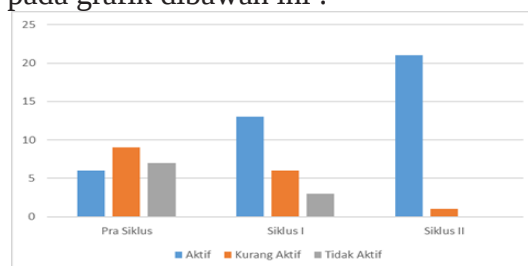
Grafik 2. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hal ini menunjukkan bahwa dari siklus I sampai dengan siklus II ketuntasan dalam belajar selalu meningkat. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi mengenal Malaikat dan tugasnya. Adapun tentang peningkatan aktivitas belajar siswa selama prasiklus, siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Aktif	6	27,27	13	59,09	21	95,45
2	Kurang Aktif	9	40,91	6	27,27	1	4,55
3	Tidak Aktif	7	31,82	3	13,64	0	0
Jumlah		22	100	22	100	22	100

Dari tabel di atas dapat dilihat siswa yang aktif belajar pada waktu prasiklus ada 6 orang (27,27%) dan meningkat kembali pada siklus pertama menjadi 13 orang (59,09%.) dan meningkat kembali pada siklus kedua menjadi 21 orang (95,45%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 3. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Maka dengan demikian terjawablah rumusan masalah bahwa metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya di kels IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang.

Metode *make a match* juga dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri karena siswa secara individual berusaha mencari jawaban atau pertanyaan yang ada pada temannya. Dengan metode *make a match* siswa dapat mencari pasangan jawaban dan pertanyaan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat menguasai materi yang telah dipelajari.

Jadi peningkatan nilai siswa juga sangat dipengaruhi banyaknya tindakan perbaikan yang dilakukan oleh guru, semakin banyak tindakan perbaikan oleh guru pada kegiatan mengajar maupun kegiatan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode *Make a Match* di Kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a) Sebelum menerapkan metode *Make a match* atau di prasiklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 59,55, namun setelah penerapan metode *Make a Match* dalam mengenal Malaikat dan tugasnya hasil belajar Siswa kelas IV SD Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Tahun Pelajaran 2017 / 2018 mengalami peningkatan, siklus 1 dengan rata-rata nilai 69,55, dan diperbaiki lagi di Siklus 2 dan nilai rata-rata siswa meningkat dengan rata-rata nilai 81,82.
- b) Melalui penerapan metode *Make a Match*, pada siklus I dan II dapat diketahui tingkat ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). pada prasiklus siswa yang tuntas hanya sebanyak 6 orang (27,27%), kemudian di perbaiki di siklus 1 jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat sebanyak 13 siswa (59,09%), kemudian meningkat lagi pada siklus 2 dengan siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa (95,45%).
- c) Penerapan metode *Make a Match*, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan mudah, tidak menyulitkan, menyenangkan dalam permainan kartu dan tidak membosankan Siswa, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Saran

Agar proses pembelajaran seperti ini dapat terus berlangsung dan hasil belajar Siswa dapat terus meningkat, maka pihak sekolah dan pendidik perlu melakukan:

- a) Pendidik selalu membantu dan memotivasi Siswa untuk terbiasa membuat variasi dan inovasi dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran, dan timbul rasa senang serta percaya diri, juga tidak malu dan takut dalam berinteraksi dengan sesama Siswa.
- b) Pendidik harus memiliki sikap keterbukaan, kesediaan menerima kritik dan saran terhadap kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran.
- c) Pihak sekolah agar mendukung para pendidik untuk mengembangkan macam-macam model pembelajaran dalam proses pembelajaran agar selalu ada peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil belajar Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Azwar, Syaifudin. 2002. *Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar Offset
- Depdikbud RI . 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ; Jakarta ; Balai Pustaka
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti Ramayulis. 2001.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta : STAIN Surakarta
- Rusman.(2012). *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Renada Media Group
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Winkel WS. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Grasindo