



Meningkatkan Aktivitas serta Hasil Belajar Mengenal Malaikat dan Tugasnya melalui Metode *Smart Game* dengan Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* pada Siswa Kelas IV SDN 36 Gedong Tataan Tahun 2020

Siaga Dewi

SDN 36 Gedong Tataan

siagadewi093@gmail.com

Abstract: *This research was carried out due to the need to increase teacher teaching creativity in managing the PAI learning process in elementary schools as a response to the weakening quality of student learning. This study uses the Smart Game Method and Cooperative Learning Type Make A Match with the aim of increasing activity and learning outcomes in PAI learning. The research was conducted at SDN 36 Gedong Tataan on the basic competence of knowing angels and their duties. The results of the study show that the use of the Smart Game Method and the Make A Match Type Cooperative Learning Method can increase the activity and learning outcomes of fourth grade students at SDN 36 Gedong Tataan Pesawaran in 2020.*

Keywords: *smart game, make a match, activity, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian serta keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran, jenjang dan jenis pendidikan. (pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan). Dalam pasal 5 ayat (7) disebutkan bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses. Lebih lanjut, dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

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 metode* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang *multi approach* dan strategi belajar mengajar yang variatif. Pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya.

Berdasarkan data yang diambil pada tanggal 02 Februari 2020 pembelajaran PAI khususnya tentang menyebutkan tugas-tugas malaikat di kelas IV SDN 36 Gedong Tataan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan, karena pada saat kegiatan pembelajaran PAI seringkali hanya beberapa siswa yang aktif dan benar-benar memperhatikan dengan serius apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada hasil rerata nilai ulangan harian di semester genap pada tahun pelajaran 2019/2020 yaitu 56,66 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 65,00. Dalam pembelajaran PAI terlihat kekurangan kemampuan siswa pada kompetensi dasar "Menyebutkan tugas-tugas malaikat". Secara klasikal, hanya 6 siswa yang telah tuntas belajar dari 27 siswa di kelas tersebut, atau baru mencapai 22,22% dari keseluruhan siswa. Hal ini dikarenakan belum digunakannya metode atau cara yang dapat menunjang proses pembelajaran, kurang dikemasnya pembelajaran PAI dengan metode yang menarik dan menyenangkan, guru dalam menyampaikan materi PAI tidak memperhatikan kebutuhan siswa dan kurangnya variasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang dihadapi guru PAI adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kemampuan guru. 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.

KAJIAN TEORI

Smart Game

Permainan (*games*) populer dengan berbagai sebutan, seperti *ice breaker* yang berarti pemanasan dan *energizer* yang berarti penyegaran. Secara etimologi, *ice breaker* berarti pemecah es. Dalam pembelajaran, istilah ini berarti pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan (*games*) adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (dapat disingkat sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi luwes, jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit.

Dalam keseharian anak-anak selalu bersemangat saat bermain, namun ketika tiba giliran belajar, mereka cepat sekali merasa jenuh. Dengan bermain, siswa mengekspresikan diri dan gejolak jiwanya. Karena itu, dengan permainan, seorang guru dapat mengetahui gejolak serta kecenderungan jiwa anak dan sekaligus dapat mengarahkannya. Dalam ajaran agama, orang tua dianjurkan untuk sering-sering bermain dengan anak. Nabi Muhammad SAW bersabda: "*Siapa yang memiliki anak, maka hendaklah ia menjadi anak pula*". Dalam arti, hendaklah ia memahami, menjadi sahabat dan teman bermain anaknya. Di kali lain, Rasulullah SAW bersabda: "*siapa yang menggembirakan hati anaknya, ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau untuk menyenangkan hatinya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah*".

Permainan dalam pembelajaran tidak hanya sekedar permainan atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu. Permainan sebaiknya dijadikan sebagai bagian dari proses belajar. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik. Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Yudha Kurniawan (2008: 19) dalam bukunya "*Smart Games for Kids*" menyebutkan 35 jenis permainan kecerdasan untuk anak, diantaranya yaitu: tepuk nama; sebanyak mungkin; mengingat aku; menghitung acak; acak gambar; cerita berantai; pesan berantai; operasi angka berantai; berdiri bersama-sama; gangsing hidup; kata-kata sulit; mengangkat bersama; arah mata angin; mendengar bunyi dan sebagainya.

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*

Slavin (1997) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif berkenaan dengan berbagai macam metode pembelajaran yang perwujudannya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu belajar materi akademis. Dalam kerjasama di kelas, partisipasi yang diharapkan dari siswa adalah saling membantu satu sama lain, berdiskusi dan berargumentasi satu sama lain, saling menilai pengetahuan dan perbedaan pemahaman satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran, siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antara manusia. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial. Pembelajaran kooperatif dikenal juga dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan yang positif pada diri seseorang baik dari segi keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kecakapan dan kemampuan yang dihasilkan dari pengalaman dan pelatihan. Menurut pandangan Gagne dalam Sagala (2011: 17) dinyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Belajar menurut teori *behavioristik* adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Sedangkan belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur (Budianingsih, 2005: 20). Sedangkan belajar menurut pandangan Habermas ahli psikologi dari pandangan teori belajar humanistik, bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia (Thobroni & Mustofa, 2011: 161).

Sanjaya (2009: 110) menyatakan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya yang disadari. Sedangkan menurut Arifin (2004: 10) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungan dan pengalaman.

Hakikat Aktivitas Belajar

Pengertian aktivitas dikemukakan oleh Asra, dkk. (2008: 58) bahwa aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Dusseldrop (1981: 33) aktivitas diartikan kegiatan atau keadaan mengambil bagian dalam suatu aktivitas untuk mencapai suatu kemanfaatan secara optimal. Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas fisik dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Rohani, 2010: 8). Surya (2004: 8-9) aktivitas belajar adalah kegiatan dalam pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku yang bersifat aktif dan terarah. Jadi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran adalah keterlibatan siswa baik pikiran maupun tenaga untuk memperoleh manfaat dari kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif (Arifin, 2009: 73). Lebih lanjut, Surya (2004: 16) mengungkapkan bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan motorik. Menurut Benyamin S. Bloom dalam Surya (2004: 17) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar yang dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek saja.

Pendidikan Agama Islam

Agama memiliki peran amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang

bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntutan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak serta membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Tujuan Pendidikan Agama Islam di SD

Tujuan Pendidikan Agama Islam di SD diantaranya adalah sebagai berikut. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 36 Gedong Tataan berjumlah 27 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 19 siswa

perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 36 Gedong Tataan tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak III siklus, dan pada akhir setiap siklus diadakan refleksi dan perencanaan ulang untuk menentukan langkah pada siklus berikutnya. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai sesuai dengan yang telah dirancang dalam faktor yang ingin diteliti dengan prosedur: *perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi*.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan tes tertulis, digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami malaikat dan tugas- tugasnya serta dokumentasi, digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, dengan menggunakan kamera. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes formatif yang dievaluasi dengan skor (angka).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 36 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 selama 3 siklus. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Gedong Tataan terkait penggunaan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* berdasarkan prosedur penelitian tindakan pada pra penelitian, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

Interval	Frekwensi
40 - 50	21
60 - 70	6
Jumlah Siswa	27

Nilai tertinggi = 70 Nilai terendah = 40 Nilai rata-rata = 56,66
--

Berdasarkan data yang diambil pada tanggal 02 Februari 2020 pembelajaran PAI khususnya tentang menyebutkan tugas-tugas malaikat di kelas IV SDN 36 Gedong Tataan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan, karena pada saat kegiatan pembelajaran PAI seringkali hanya beberapa siswa yang aktif dan benar-benar memperhatikan dengan serius apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada hasil rerata nilai ulangan harian di semester genap pada tahun pelajaran

2019/2020 yaitu 56,66 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan adalah 65,00. Dalam pembelajaran PAI terlihat kekurangmampuan siswa pada kompetensi dasar “Menyebutkan tugas-tugas malaikat”. Secara klasikal, hanya 6 siswa yang telah tuntas belajar dari 27 siswa di kelas tersebut, atau baru mencapai 22,22% dari keseluruhan siswa. Hal ini dikarenakan belum digunakannya metode atau cara yang dapat menunjang proses pembelajaran, kurang dikemasnya pembelajaran PAI dengan metode yang menarik dan menyenangkan, guru dalam menyampaikan materi PAI tidak memperhatikan kebutuhan siswa dan kurangnya variasi dalam pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi guru PAI adalah bagaimana menciptakan model- model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kemampuan guru.

2. Siklus I

Berdasarkan refleksi pada tahap pra penelitian, pada siklus ini penelitian diterapkan dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil kegiatan pembelajaran seperti yang dipaparkan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I ini guru membuat alat belajar yaitu berupa kartu-kartu yang berisi pengertian malaikat, asal malaikat dan lain-lain. Sumber belajar disiapkan selain dari buku paket yang ada, digunakan juga kartu-kartu permainan. Pengamatan perilaku siswa pada kegiatan pembelajaran menggunakan lembar pengamatan siswa, dan untuk mencatat kejadian penting pada saat pelaksanaan, menggunakan catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar “Mengenal malaikat dan tugasnya” dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*” yang telah disepakati oleh observer dan peneliti.

c. Pengamatan

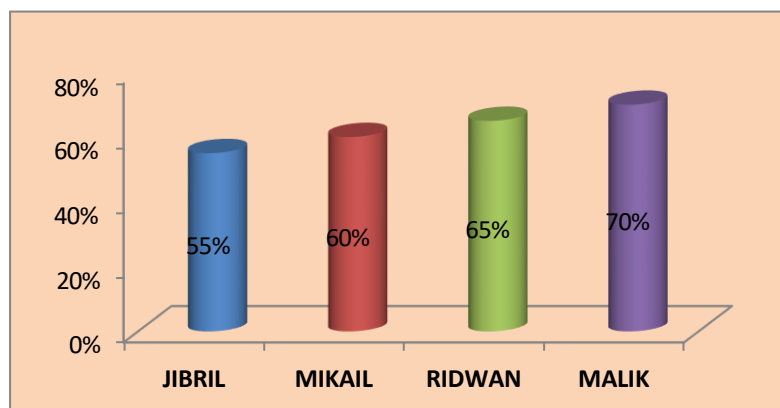
Pengamatan dilakukan oleh observer untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa. Pengamatan menggunakan instrumen yang telah

dirancang berupa lembar pengamatan dengan hasil yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Kelompok			
		Jibril	Mikail	Ridwan	Malik
1	Menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran	3	3	2	3
2	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang malaikat dan tugasnya	3	3	3	3
3	Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	3
4	Bekerja sama dengan teman satu kelompok	2	2	2	2
5	Menyimpulkan hasil kerja kelompok	2	2	3	3
	Jumlah	11	12	13	14
	Persentase	55%	60%	65%	70%

Perolehan skor aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1.

Grafik Perolehan Skor Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan data tersebut di atas bahwa aktivitas siswa meningkat jika dibandingkan pada pra penelitian. Dari 5 aspek yang diamati aspek memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang malaikat dan tugasnya memperoleh skor 3 dengan sebutan baik untuk semua kelompok. Sedangkan untuk aspek lain masih tergolong cukup.

d. Refleksi

Hasil belajar siswa pada siklus I ini terlihat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong kurang, karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65,00. Pada pertemuan ini baru 8 siswa yang

tuntas dengan nilai perolehan rata-rata 60,07. Hal ini disebabkan siswa belum memiliki gagasan sendiri bagaimana cara menyelesaikan masalah dalam kerja kelompok agar tugas yang diberikan guru dapat terselesaikan dengan benar.

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Kelas	Tuntas		Belum Tuntas		Jumlah	
	f	%	f	%	f	%
IV	8	29,63	19	70,37	27	100

Dari catatan pengamatan pada tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan siklus I yang diamati oleh observer ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai, yaitu baru mencapai 70,37% dari kriteria keberhasilan penelitian yaitu 85% siswa berhasil atau tuntas dalam belajar. Namun demikian hasil tersebut sudah lebih baik jika dibandingkan hasil pembelajaran pada pra penelitian. Berdasarkan catatan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus I dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan pada pra penelitian.

Tabel 3. Data Hasil Penelitian

SUMBER DATA	Skor	Pra Penelitian	Siklus I	KET
Aktivitas Belajar	Rerata	47%	62,5%	Jlh siswa 27
	Sebutan	Cukup	Baik	
Hasil Belajar	Tuntas KKM	6	8	
		KKM 65	KKM 65	
	Rerata Kelas	56,66	60,07	

Berdasarkan catatan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus I yang diamati oleh observer, maka untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai, pada siklus I ini dibuat perencanaan bahwa guru harus membimbing dan mengarahkan siswa lebih intensif lagi agar memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu permainan dalam pembelajaran dengan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*, sehingga siswa memiliki gagasan dan rasa ingin tahu tentang pengertian tentang malaikat dan memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar, sehingga dapat mencari kartu-kartu jawaban pasangan dari setiap pertanyaan.

3. Siklus II

Upaya meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai dan memperbaiki kekurangan pada siklus pertama, maka dilakukan tindakan kelas pada siklus II yaitu dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus II diuraikan sebagai

berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran PAI dengan Kompetensi Dasar “Menjelaskan Pengertian Malaikat”. Menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, membuat instrument penelitian yang terdiri atas lembar observasi dan lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus kedua ini yaitu pada tahap orientasi, guru bercerita kepada siswa tentang kisah nabi Idris yang pernah didatangi oleh malaikat Izrail. Kemudian guru menyampaikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa tentang rukun iman yang kedua, yaitu iman atau percaya kepada malaikat Allah serta memberikan motivasi dengan memperingatkan kepada siswa untuk selalu berbuat amal kebaikan, karena semua perbuatan ada malaikat yang mencatatnya.

Siswa bermain *smart game* yaitu dengan cara meminta siswa untuk mencari pasangan kartu-kartu yaitu antara pertanyaan dan jawaban, setelah itu siswa duduk berdekatan dengan teman yang telah menemukan pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Setelah menemukan pasangan dan duduk berdekatan siswa menganalisa soal serta jawaban dan siswa mengembangkan jawaban tersebut.

Pelaksanaan siklus II ini sudah terlihat suasana kelas yang kondusif jika dibandingkan dengan siklus pertama. Siswa sudah terlihat lebih mahir melaksanakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Pada siklus kedua ini terlihat adanya peningkatan keterampilan proses siswa yang timbul, peningkatan aktivitas siswa dan adanya peningkatan hasil belajar.

c. Pengamatan

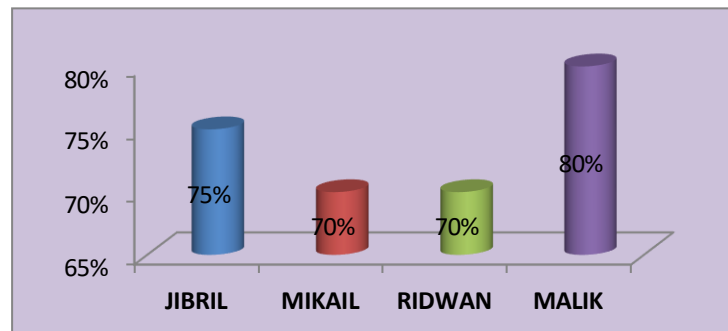
Pengamatan dilakukan oleh observer untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa. Pengamatan menggunakan instrumen yang telah dirancang berupa lembar pengamatan dengan hasil yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kelompok			
		Jibril	Mikail	Ridwan	Malik

1	Menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran	3	3	3	4
2	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang malaikat dan tugasnya	3	3	3	3
3	Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran	3	3	3	3
4	Bekerja sama dengan teman satu kelompok	3	3	2	3
5	Menyimpulkan hasil kerja kelompok	3	2	3	3
	Jumlah	15	14	14	16
	Persentase	75%	70%	70%	80%

Perolehan skor aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2.
Grafik Perolehan Skor Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan data tersebut di atas Aktivitas belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, dari skor ideal 20 rata-rata siswa memperoleh skor 14,75 atau 73,75%. Dari 5 aspek yang diamati sudah memperoleh skor rata-rata dengan kriteria baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya, sehingga siswa terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Pembelajaran dengan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*, hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa adalah sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan dan menentukan tindakan selanjutnya. Dari hasil diskusi bersama observer diperoleh kesepakatan untuk melakukan perbaikan dalam siklus selanjutnya walaupun

aktivitas belajar siswa pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya namun belum sesuai dengan kriteria keberhasilan. Dari skor ideal 20 rata-rata siswa memperoleh skor 16,25 atau 81,25%. Hal ini dikarenakan masih ada 2 kelompok yang memperoleh skor 2 atau dengan sebutan cukup, yaitu pada aspek bekerja sama dengan teman satu kelompok dan menyimpulkan hasil kerja kelompok.

Perbaikan selanjutnya adalah memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar sehingga siswa dapat memiliki gagasan bagaimana cara menguasai materi pembelajaran, membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengenal nama-nama malaikat, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya serta memberi penghargaan bagi kelompok yang aktif.

Sementara hasil belajar siswa pada siklus II ini terlihat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sudah mengalami peningkatan, dari nilai ideal 100 nilai yang diperoleh siswa adalah 69 dengan siswa yang tuntas sejumlah 19 orang atau 70,37%.

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Kelas	Tuntas		Belum Tuntas		Jumlah	
	f	%	f	%	f	%
IV	19	70,37	8	29,62	27	100

Dari catatan pengamatan pada tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan siklus II yang diamati oleh observer ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai, yaitu baru mencapai 70,37% dari kriteria keberhasilan penelitian yaitu 85%. Namun demikian hasil tersebut sudah lebih baik jika dibandingkan hasil pembelajaran pada siklus I.

Tabel 6. Data Hasil Penelitian

SUMBER DATA	Skor	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	KET
Aktivitas Belajar	Rerata	47%	62,5%	73,75%	Jlh siswa 27
	Sebutan	Cukup	Baik	Baik	
Hasil Belajar	Tuntas KKM	6	8	19	
		KKM 65	KKM 65	KKM 65	
	Rerata Kelas	56,66	60,07	69	

Berdasarkan catatan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus II yang diamati oleh observer, maka untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai, pada siklus II ini dibuat perencanaan bahwa guru harus membimbing dan mengarahkan siswa lebih

intensif lagi agar memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu permainan dalam pembelajaran dengan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*, sehingga siswa memiliki gagasan dan rasa ingin tahu tentang pengertian tentang malaikat dan memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar, sehingga dapat mencari kartu-kartu jawaban pasangan dari setiap pertanyaan.

4. Siklus III

Untuk mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai dan memperbaiki kekurangan pada siklus kedua, maka dilakukan tindakan kelas pada siklus ketiga yaitu dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus III diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III ini yaitu membimbing dan mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*, lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan, memberikan penghargaan individu dan kelompok dan membuat instrument penilaian yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus III adalah pertemuan terakhir dalam penelitian ini. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mempelajari tentang tugas-tugas malaikat. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ketiga ini yaitu dengan tahapan-tahapan yang telah direncanakan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus II. Guru membimbing siswa dalam pembelajaran dengan metode permainan dengan cara menemukan pasangan antara pertanyaan dan jawaban dan duduk berdekatan setelah siswa menemukan pasangannya dan mendiskusikan jawaban tersebut. Dengan bimbingan guru siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang telah dilaksanakan dan dipelajari serta menanyakan hal-hal yang belum dimengerti kemudian memberi penguatan dan membuat kesimpulan.

c. Pengamatan

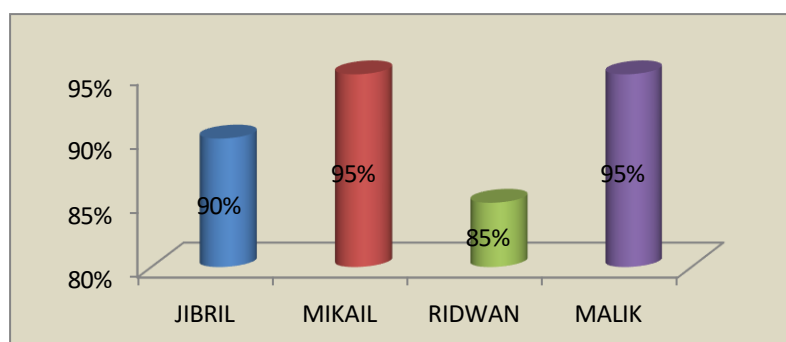
Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus ketiga ini seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III

		Kelompok
--	--	----------

No	Aspek yang diamati	Jibril	Mikail	Ridwan	Malik
1	Menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran	4	4	4	4
2	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang malaikat dan tugasnya	4	4	4	4
3	Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran	4	4	3	4
4	Bekerja sama dengan teman satu kelompok	3	4	3	3
5	Menyimpulkan hasil kerja kelompok	3	3	3	4
	Jumlah	18	19	17	19
	Persentase	90%	95%	85%	95%

Kondisi aktivitas belajar siswa pada siklus III ini suasana pembelajaran sudah lebih mengarah kepada pembelajaran aktif melalui penggunaan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Hal ini terlihat dari skor perolehan rata-rata kelompok sebesar 18,25 dari skor ideal 20 atau 91,25%. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* sudah lebih terarah. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hampir semua siswa termotivasi untuk mencari pasangan kartu yang menjadi sumber belajar dan mengerjakan lembar kerja dengan baik. Pada siklus III ini siswa terlihat lebih aktif dalam melaksanakan skenario pembelajaran.



Gambar 3.
Grafik Perolehan Skor Aktivitas Siswa Siklus III

Berdasarkan data tersebut di atas Aktivitas belajar siswa pada siklus kedua ini mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, dari skor ideal 20 rata-rata siswa memperoleh skor 18,25 atau 91,25%. Dari 5 aspek yang diamati sudah memperoleh skor rata-rata dengan sebutan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang

terdapat pada siklus sebelumnya, sehingga siswa terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Keberhasilan yang diperoleh selama siklus ketiga ini adalah peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mengarah pada pembelajaran aktif, siswa mampu menciptakan suasana kerjasama dalam kelompok untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru. Siswa mampu mengerjakan tugasnya hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi aktivitas siswa yang meningkat. Siklus pertama sebesar 62,5%, siklus kedua 73,75% dan menjadi 91,25% pada siklus ketiga.

Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaranpun meningkat pada siklus ketiga ini. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama sebesar 62,5 pada siklus kedua sebesar 69 dan menjadi 78 pada siklus ketiga dengan siswa yang tuntas sejumlah 24 siswa atau 88,88%.

Tabel 8. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Kelas	Tuntas		Belum Tuntas		Jumlah	
	f	%	f	%	f	%
IV	24	88,88	3	11,12	27	100

Dari catatan pengamatan pada tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai, yaitu 88,88% dari kriteria keberhasilan penelitian yaitu 85%. Hal demikian sudah sangat baik jika dibandingkan hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran pada siklus ke III ini dapat dikatakan telah mencapai target indikator keberhasilan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh pada siklus I, II, dan III secara umum aktivitas dan hasil belajar siswa telah meningkat. Siswa telah mendeskripsikan pengertian malaikat, menyebutkan nama-nama malaikat serta siswa telah mampu menjelaskan tugas-tugas malaikat. Sedangkan untuk kinerja gurupun sudah menunjukkan peningkatan, dimana dari aspek-aspek yang ada pada lembar observasi dapat dilakukan dengan baik.

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* ini sangat penting bagi peneliti dan bagi siswa khususnya. Selain karena peneliti mencari metode yang mudah untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, peneliti juga mengharapkan siswa termotivasi untuk selanjutnya timbul rasa

keingintahuan akan malaikat-malaikat Allah yang wajib diketahui serta tugas-tugasnya. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* peneliti berusaha membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar, untuk memotivasinya berfikir sehingga menimbulkan gagasan-gagasan dalam memahami sesuatu. Data hasil penelitian secara lengkap adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Data Hasil Penelitian

SUMBER DATA	Skor	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	Siklus III	KET
Aktivitas Belajar	Rerata	47%	62,5%	73,75%	91,25%	Jlh siswa 27
	Sebutan	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik	
Hasil Belajar	Tuntas KKM	6	8	19	24	
		KKM 65	KKM 65	KKM 65	KKM 65	
	Rerata Kelas	56,66	60,07	69	78	

Kekurangan dari pembelajaran dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* di antaranya:

- 1) Banyak kelompok yang bertanya dan perlu selalu dimonitor.
- 2) Ide yang muncul lebih sedikit.
- 3) Jika ada perselisihan tidak ada penengah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PAI dengan kompetensi dasar mengenal malaikat dan tugasnya melalui metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 36 Gedong Tataan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan aktivitas siswa, yang pada siklus I hanya rata-rata 62,5% , siklus kedua 73,75% menjadi 91,25% pada siklus III. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaranpun menunjukkan peningkatan . Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil tes formatif tanpa menggunakan model pembelajaran adalah 56,66 menjadi 60,07 pada siklus I, pada siklus II sebesar 69 dan menjadi 78 pada siklus III setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Smart Games* dan pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah suatu cara untuk membuat peserta didik aktif dari awal, yaitu dengan menggunakan strategi yang dirancang antara lain untuk melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam mata pelajaran, membangun perhatian

dan minat peserta didik, memunculkan keingintahuan peserta didik untuk berpikir dan menemukan gagasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Asra, dkk. (2008). *Metode Pembelajaran, Seri Pembelajaran Aktif*. Bandung: Wacana Prima.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi kelas III*. Jakarta: Depdiknas.
- Dusseldrop. (1981). *Education Psychology a Realistic Approach*. Quemerford, Calne: Skylight Publishing, Inc
- Kurniawan, Yudha. (2008). *Smart Games for Kids*. Jakarta: Wahyu media.
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. (1997). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik, Terj : Nurulita*, Bandung: Nusa media, 2008, Cet. III
- Surya, Mohammad. (2004). *Psikologi Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Thobroni Muhammad & Arif Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.