

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI TERJADINYA HARI AKHIR MELALUI METODE INDEX CARD MATCH DI KELAS V SD NEGERI 11 PADANG SIBUSUK PPG BATCH II TAHUN 2024

Alldilah Wiguna

Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukit Tinggi

alldilahwiguna60@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), pada prosesnya menerapkan metode index card match. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu masalah penelitian yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran di kelas atau berangkat dari permasalahan praktek factual. Dimana guru berupaya menerapkan berupa pendekatan, model, dan metode atau strategi pembelajaran secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan diterapkannya PTK ini diharapkan nantinya dapat menentukan cara mana yang paling efektif dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khusus materi Asmaul Husna, yang diteliti ; siswa, yaitu mengamati aktivitas belajar siswa menyelesaikan materi pembelajaran Asmaul husna, guru, yaitu pengamatan melalui guru observer terhadap langkah-langkah proses pembelajaran selama 1 kali 30 menit. Meliputi apersepsi, motivasi, interaksi belajar mengajar, dan evaluasi hasil belajar, hasil belajar, yaitu pengukuran hasil belajar siswa setelah melaporkan hasil penyelesaian tugas melalui tes tertulis, menyusun rancangan tindakan (planning/perencanaan), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan di lakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang di jalankan

Sejarah Artikel

Submitted: 10 Januari 2025

Accepted: 16 Januari 2025

Published: 17 Januari 2025

Kata Kunci

hasil belajar, index card match

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya yang sangat mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam konteks Pendidikan di Indonesia, pendidikan di harapkan melahirkan sumber daya manusia unggul. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional dalam UU 20 2013 pasal 3 (Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Nasional) mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah sebagai berikut ; Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Guru yang profesional tentu memiliki kompetensi dalam bidangnya. Di samping memiliki kompetensi profesional yang berarti menguasai bidang yang diampunya, guru

harus memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai metodik pembelajaran baik penguasaan kurikulum, merancang proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, mengadakan evaluasi dan analisa pembelajaran serta melaksanakan program tindak lanjut. Disamping itu guru dituntut memiliki kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Tentunya guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik terhadap lingkungannya. Guru mencapai kualitas peserta didik dilihat dari potensi seperti yang dinyatakan di atas titik tolaknya tidak lain adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru beserta para siswanya sebagai subyek belajar.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran khusus pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi Asmaul Husna di kelas V SDN 11 Padang Sibusuk masih banyak kesulitan dalam hal menulis, dan menghafal beserta maknanya.

Hal ini terlihat dari hasil observasi kepada siswa masih rendahnya nilai pengetahuan dan praktek dalam hal menulis dan menghafal beserta maknanya materi Asmaul Husna, mengingat Asmaul Husna adalah mengenai sifat wajib dari Allah yang merupakan hal penting yang harus dipahami anak. Nilai yang didapatkan tersebut hanya bukan hanya bersifat kognitif, namun nilai yang diharapkan juga tergambar dalam sikap afektif anak.

Metode pembelajaran jenisnya beragam yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, maka pemilihan metode yang sesuai dengan topic atau pokok bahasan yang akan diajarkan harus betul-betul dipikirkan oleh guru yang akan menyampaikan materi pembelajaran. Karenanya proses pembelajaran yang dimotori oleh guru haruslah direncanakan dan dilaksanakan secara mantap sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil belajar secara maksimal. Guru yang baik adalah guru yang mampu memilih dan menggunakan metode, strategi dan media yang tepat dalam pembelajaran. Kenyataan dilapangan, kendala utama dalam menentukan penggunaan metode, seringkali kurang pas dengan yang dalam tujuan instruksional.

Metode Index Card Match² adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan. Metode pembelajaran Index card match merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Pada proses pembelajaran masih banyak permasalahan yang terjadi, misalkan seperti siswa kurang termotivasi untuk belajar, merasa malu untuk bertanya dan kurang

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus masalah yang akan diteliti adalah:

1. Apakah dengan menggunakan metode index card match terdapat peningkatan hasil belajar PAI dalam materi Asmaul Husna siswa kelas V SD Negeri 11 Padang Sibusuk?
2. Apakah metode index card match dapat meningkatkan hasil aktivitas siswa dalam materi Asmaul Husna siswa kelas V SD Negeri 11 Padang Sibusuk?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan pengetahuan PAI pada materi Asmaul Husna siswa kelas V SD Negeri 11 Padang Sibusuk ?

KARANGKA TEORI

1. LANDASAN TEORI

Pada siklus I PTK ini dipersiapkan perangkat pembelajaran yaitu :a. menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan Standar Kompetensinya adalah Kejadian Hari Akhir (Urutan kejadian hari akhir, Nama-nama hari kiamat, Surga, dan Neraka (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran / RPP terlampir), b. membuat Lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktifitas siswa dalam KBM.

Kegiatan belajar mengajar adalah 30 menit dengan 1 kali pertemuan, dimana pada kegiatan awal (5 menit) yaitu; Orientasi; Guru memberi salam, berdoa bersama siswa, presensi siswa, menyiapkan fisik dan psikis siswa. Guru melakukan apersepsi untuk mengingatkan kembali pelajaran yang diajarkan. Motivasi; guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang diterangkan, dan guru memberikan penguatan dan jawaban kepada peserta didik. Pada Kegiatan Inti (20 menit); Literasi; guru menayangkan video yang relevan dengan materi, siswa berdiskusi tentang materi yang dipelajari dan mempresentasikan hasilnya, guru menerapkan metode index card match dengan membagikan kartu ke siswa, siswa mencari pasangan kartunya, kemudian menempelkan hasilnya di dinding, dan guru meminta siswa mengisi LKPD. Kemudian pada kegiatan Akhir (5 menit) meliputi ; melakukan penilaian atau tes akhir sesuai mata pelajaran, memberikan penghargaan kepada siswa / kelompok yang memperoleh hasil yang baik, memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa, dan guru menutup pelajaran.

A. Observasi aktivitas siswa dalam kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode index card match mendapat 93.33%, dari 9 indikator/aspek yang diamati mendapat skor 4 berjumlah 3 aspek ($4 \times 3 = 12$ poin), dan mendapat skor 5 sebanyak 6 aspek ($6 \times 5 = 30$ poin). Jumlah 42 poin. Dengan hitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Nilai} &= \frac{\text{Total skor}}{42} \times 100 \% \quad 45 \\ &= \frac{\quad \quad \quad}{42} \times 100 \% \quad 45 \\ &= 93,33 \% \end{aligned}$$

B. Tes hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan siklus I dapat dilihat bahwa ada terdapat 5 siswa yang belum tuntas, seperti pada tabel berikut:

NO	NAMA SISWA	PEROLEH SKOR	Keterangan
1	M.Zikri	60	Tuntas
2	Nabil Uzri	65	Tuntas
3	Salsa	70	Tuntas

4	Andara Kirana	80	Tuntas
5	M.Farthan	60	Tidak Tuntas
6	Alza Alqodri	80	Tuntas
7	Syarifudin	70	Tuntas
8	Argantara Yudha	70	Tuntas
9	Raisa Anatyo	80	Tuntas
10	Vanesa	80	Tuntas
11	Wulan Fayni	80	Tuntas
JUMLAH		810	

C. Tes tabel belajar Siswa pada Siklus I

Dimana dari jumlah 11 siswa, yang mendapatkan nilai 8 ada 5 orang, nilai 7 ada 5 orang, nilai 6 ada 2, dan nilai 6,5 ada 1 pada siklus I ini hanya 5 orang yang mendapatkan nilai di atas KKM (70), sehingga perlu diteruskan ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada table berikut ini ;

arakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Pendidikan Agama Islam di SD bertujuan untuk :

1. Menumbuh kembangkan 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
2. 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.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi beberapa aspek, yaitu ; al-Quran dan Hadis, aqidah, akhlak, fiqih, tarikh dan kebudayaan Islam. Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

METODE SMART GAME

Permainan (*games*) populer dengan berbagai sebutan, seperti *ice breaker* berarti pemanasan dan *energizer* berarti penyegaran.

Secara etimologi, *ice breaker* berarti pemecah es. Dalam pembelajaran, istilah ini berarti pemecah situasi kebekuan fikiran 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, kita mungkin bertanya, mengapa anak-anak selalu bersemangat saat bermain? Tidak pernah merasa lelah untuk aktivitas satu ini. 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 gejala 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".

Tentu saja permainan dalam pembelajaran tidak hanya sekedar permainan atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu. Permainan sebaiknya dijadikan sebagai bagian dari proses belajar. Permainan dirancang menjadi suatu aksi / kejadian yang dialami sendiri oleh siswa kemudian dalam proses refleksi, disimpulkan untuk mendapat hikmah yang mendalam. Inilah yang dimaksud dengan metode *smart game*. *Smart* berarti cerdas dan *game* berarti permainan. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik.

Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Yudha Kurniawan dalam bukunya "Smart Games for Kids" menyebutkan 35 jenis permainan kecerdasan untuk anak, yaitu : tepuk nama; sebanyak mungkin; mengingat aku; DOR; pulpen dan pensil; menggambar bangun; keluarga burung; menuliskan kekuatan pribadi; menghitung acak; acak gambar; tes tiga menit; cerita berantai; pesan berantai; pijat palu babat; operasi angka berantai; memlih bangun; konsentrasi titik; mengurut usia; presentasi kelompok; penjahat dan polisi; gajah, jerapah, dan pohon kelapa; buah apel; tangan kusut; melewati rintangan kecil; pesan dari bola; cari tempat; sentuhan suara; tebak batu; sesuatu dari sarung; berdri bersama-sama; gangsing hidup; kata-kata sulit; mengangkat bersama; arah mata angin; mendengar bunyi dan mencium bau.

Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah permainan tepuk nama hari akhir.

Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Guru membagikan *hand out* "tepu nama-nama hari akhir".
2. Siswa melakukan permainan tepuk malaikat dengan bimbingan guru.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
4. Siswa melakukan permainan tepuk nama-nama hari akhir antar kelompok dengan model tanya jawab.
5. Siswa melakukan permainan tepuk hari akhir bersama teman sebangku dengan model tanyajawab.
6. Refleksi dan kesimpulan

B. Penelitian Terdahulu

Eggen dan Kauchak (1993) dalam Holil, mendefinisikan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu belajar kooperatif ini juga dinamakan “belajar teman sebaya”.

Sementara menurut Slavin (1997), 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.

Roger T. Johnson dan David W. Johnson mendefinisikan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tercipta kerjasama yang baik antar anggota tim, ada ketergantungan saling memerlukan yang positif (menanamkan rasa kebersamaan), tanggung jawab masing-masing anggota (setiap anggota memiliki sumbangan dalam belajar), keterampilan hubungan antar individu (komunikasi, keberhasilan, kepemimpinan, membuat keputusan, dan penyelesaian konflik), tatap muka menaikkan interaksi dan pengolahan data.

Dari pengertian-pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok kecil untuk efektifitas dalam belajar.
- 2) Adanya rasa ketergantungan dalam kelompok. Keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh kekompakan anggota.
- 3) Adanya tanggung jawab individu / anggota kelompok. Kesadaran akan tanggung jawab individu sangat mendukung keberhasilan kelompok.
- 4) Terdapat kegiatan komunikasi tatap muka baik antar anggota dalam kelompok maupun antar kelompok. Adanya komunikasi ini dapat mendorong terjadinya interaksi positif, sesama siswa dapat saling mengenal, saling menghargai pendapat teman, menerima kelebihan dan kekurangan teman.
- 5) Siswa sebagai anggota kelompok berlatih untuk mengevaluasi pendapat teman melalui adu argumentasi dan belajar menerima hasil evaluasi. Pada akhirnya dapat menumbuhkan rasa toleransi yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

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.

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.

- 2) Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- 3) Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya dan jenis kelamin.
- 4) Sistem penghargaan yang berorientasi pada kelompok daripada individu

Teknik pembelajaran kooperatif antara lain *make a match*, bertukar pasangan, *numbered head together*, keliling kelompok, kancing gemerincing, dan dua tinggal dua tamu. Beberapa teknik pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Tipe ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban / soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal dan jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- 7) Kesimpulan.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini di kelas V SDN Negeri 11 Padang Sibusuk, tempat peneliti bertugas.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 dengan rncian laki-laki 6 orang dan perempuan 5 orang. Siswa kelas ini memiliki karakteristik yang beragam, baik dari prestasi belajar maupun partisipasi orang tua dalam keberhasilan pendidikan anaknya. Sebagian besar siswa mengikuti belajar di Madrasah pada sore hari, ada beberapa yang tidak.

Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk bertindak sebagai pengamat (*observer*) pada saat observasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2024/2025 sejak bulan Juli sampai September 2024. penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus dengan pengaturan jadwal sebagai berikut :

Siklus I Pertemuan I (Senin, 2 Januari 2025) Nama-nama hari akhir. Siklus I Pertemuan II (Rabu, 4 Januari 2025) Nama-nama hari akhir. Siklus II Pertemuan I (Senin, 6 Januari 2025) Nama-nama hari Akhir. Siklus II Pertemuan II (Jum`at,9 Januari 2025) Nama-nama hari Akhir. Siklus III Pertemuan I (Senin, 12 Januari 2025) Nama-nama hari Akhir.

Ada tiga hal yang menjadi objek tindakan dalam penelitian ini, yaitu:

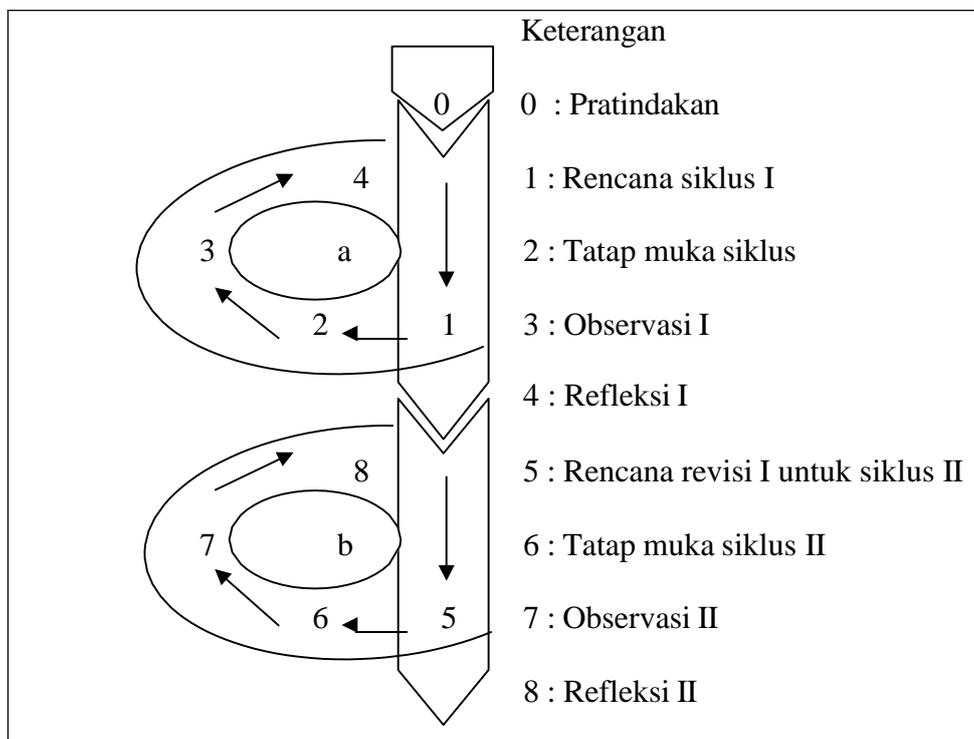
- a. Input (kondisi awal) yaitu hasil pre test
- b. Proses (saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan), terdiri atas: pengamatan terhadap guru (*observing teachers*) dalam aktivitas pembelajaran, pengamatan terhadap kelas (*observing classromm*) yakni manajemen kelas, dan pengamatan terhadap siswa (*observing student*), yakni partisipasi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Output (hasil tindakan) berupa respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode permainan dan hasil tes formatif setiap siklus dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

$\geq 80 \%$	=	sangat baik
60 – 79.9 %	=	baik
40 – 59.9 %	=	cukup
20 – 39.9 %	=	kurang
$\leq 20 \%$	=	sangat kurang

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang nama-nama hari Akhir.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yaitu siklus spiral yang terdiri dari empat komponen, meliputi rencana tindakan, implementasi tindakan, observasi dan refleksi. Secara umum alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas

a. Siklus I

b. Siklus II

C. Jenis, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (pre test) sampai siklus terakhir bersama mitra kolaborasi.

Catatan observasi dipergunakan untuk mengetahui aktifitas guru dalam pembelajaran, peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan manajemen kelas. Jurnal harian dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran PAI.

E. Teknis Analisis dan Pengujian Hipotesis

Data dianalisis bersama mitra kolaborasi sejak penelitian dimulai, dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa terkait dengan materi iman pada hari akhir. Indikator kompetensi tersebut adalah :

1. Memberi makna tentang hari akhir
2. Kemampuan dalam menguraikan proses kejadian hari akhir
3. Kemampuan dalam mengungkap hikmah beriman kepada hari akhir

B. Kemampuan dalam mengungkap hikmah beriman kepada hari akhir

Setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan dalam pelaksanaan tindakan disiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan tahapan teknik yang dipilih.

1. Deskripsi Tindakan dan Hasil pada Siklus I
2. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Membuat / menyusun RPP
- 2) Menyiapkan materi / informasi yang akan dibaca oleh siswa dan VCD yang berisi tayangan film Dunia Fana produksi Ahad-Net.
- 3) Membuat Lembar Kerja Siswa
- 4) Membuat lembar pengamatan

5) Menyusun soal formatif I

1. Pelaksanaan Tindakan

Pada kegiatan siklus I dilaksanakan rencana pembelajaran dengan alokasi waktu kegiatan belajar mengajar 2 jam pelajaran. Siklus I diawali dengan pemberian motivasi, peninjauan awal, dan penyiapan kondisi siswa untuk belajar. Selanjutnya siswa membaca dan menelaah informasi terkait dengan iman ada hari akhir. Setelah itu siswa mengidentifikasi hal-hal penting yang harus dipahami. Kegiatan selanjutnya adalah siswa mengerjakan tugas secara berpasangan pada lembar kerja yang sudah disediakan. Hasil kerja tersebut dipertukarkan dengan hasil kerja pasangan siswa lainnya. Siswa membuat kesepakatan dan penyimpulan dari hasil diskusi antar pasangan. Setelah itu siswa menyaksikan tayangan film Dunia fana (Produksi Ahad-net). Pada akhir kegiatan belajar siswa diberikan tes formatif berbentuk uraian

c. Hasil Pengamatan

Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi pada akhir pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa (dari Hasil tes Tertulis Pada Akhir Pelajaran) Siklus I

NO	NILAI	JUMLAH	PERSENTASE
1.	< 70	4 SISWA	3,5 %
2.	> 70	7 SISWA	7,5 %
JUMLAH		11 SISWA	100 %

Dari tabel ini dapat dilihat 11 siswa (4,4 %) yang telah mencapai ketuntasan belajar dan masih terdapat 7 siswa (7,6 %) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Selain itu daya serap siswa mencapai 11 %. Deskripsi tentang nilai hasil tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran.

Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I, peneliti menggunakan lembar observasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terdapat 11 orang siswa (11 %) yang berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas.

Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui Sharing dan Media Audio Visual digunakan digunakan lembar pengamatan guru dan siswa. Dari hasil observasi yang diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan KBM

No.	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase
1	Baik	4	4 %
2	Cukup	7	7 %
3	Kurang Baik		
4	Sangat Tidak Baik		

1. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil obesrvasi aktivitas siswa dan pengamatan guru mitra, aspek - aspek pada kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa ternyata masih perlu ditingkatkan dalam rangka mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

Adapun kelemahan - kelemahan yang ditemukan melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru mitra antara lain adalah :

- 1) Guru belum maksimal dalam memotivasi siswa untuk membaca dan menelaah informasi pada buku teks, sehinnnga hal ini menyebabkan siswa membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan tugas pada lembar kerja
- 2) Pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pembahasan lembar kerja secara berpasangan ada siswa yang tidak sempat mendapat bimbingan dan perhatian guru dan hanya menunggu jawaban dari teman (pasangannya).
- 3) Siswa cenderung menguasai materi pelajaran yang sifatnya kognitif saja .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN SIKLUS II

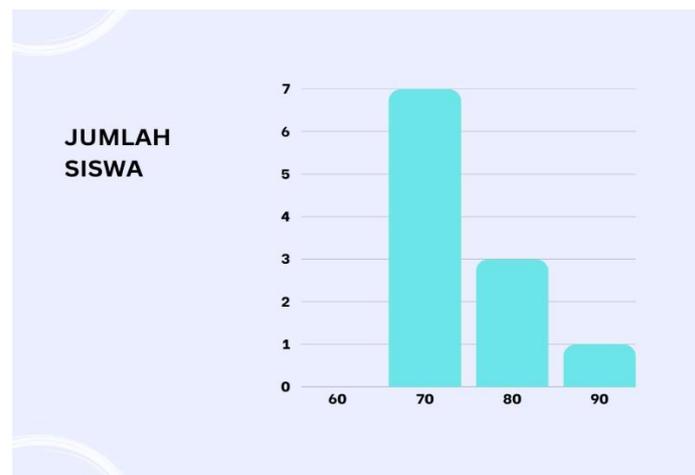
A.Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II disesuaikan dengan refleksi pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran disesuaikan dengan tahapan-tahapan pada rancangan modul ajar 2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam 1 pertemuan, materi yang dipelajari adalah Ketika Kehidupan Telah Berhenti. Masih sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus I, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran kedua sesuai yang tertera dalam modul ajar 2 yang di tampilkan pada powerpoint Peneliti juga menginformasikan kepada siswa jika kegiatan pembelajaran akan berkelompok dalam penyelesaian project. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa belajar secara berkelompok dimana masing-masing kelompok diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk didiskusikan langsung bersama kelompok. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang sifatnya heterogen. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tahap-tahap berikut : 1) Pra pembelajaran, 2) Pendahuluan, 3) Kegiatan Inti, 4) Penutup.

Berbeda dengan siklus I, pada siklus II ini siswa sudah mempelajari terlebih materi sebelumnya yang dalam hal ini siswa sudah terbekali oleh pemahaman asmaul husna yang telah di ajarkan pada siklus sebelumnya, siswa juga sudah berani mengutarakan materi yang

belum dipahami sehingga guru dapat mengetahui bagian materi yang masih belum dipahami siswa dan memfasilitasi / menjelaskan kembali. Hasil Tindakan Siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut.

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	M.Zikri	73	Tuntas
2.	Nabil Uzri	72	Tuntas
3.	Salsa	75	Tuntas
4.	Andara Kirana	82	Tuntas
5.	M.Farthan	71	Tuntas
6.	Alza Alqodri	80	Tuntas
7.	Syarifudin	72	Tuntas
8.	Argantara Yudha	70	Tuntas
9.	Raisa Anatyo	78	Tuntas
10.	Vanesa	83	Tuntas
11.	Wulan Fayni	90	Tuntas



Grafik Hasil Belajar Siklus II

Analisis data hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah skor seluruh siswa sebesar 846. Ketuntasan klasikal sebesar 81% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 75, dimana siswa yang dikatakan tuntas berada pada kualifikasi sangat baik, baik dan cukup, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas berada pada kualifikasi Tuntas.

Jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 11 orang karena memperoleh skor sama dengan atau lebih dari KKM yaitu 70. Berdasarkan analisis data yang dilakukan ketuntasan klasikal dikatakan berhasil sebab sudah meningkat menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan sebesar 60% dari hasil belajar yang dilaksanakan pada siklus I

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), pada prosesnya menerapkan metode index card match. Hal ini disesuaikan dengan karakteristis penelitian

tindakan kelas yaitu masalah penelitian yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran di kelas atau berangkat dari permasalahan praktek factual. Dimana guru berupaya menerapkan berupa pendekatan, model, dan metode atau strategi pembelajaran secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan diterapkannya PTK ini diharapkan nantinya dapat menentukan cara mana yang paling efektif dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khusus materi Asmaul Husna, yang diteliti ; siswa, yaitu mengamati aktivitas belajar siswa menyelesaikan materi pembelajaran Asmaul husna, guru, yaitu pengamatan melalui guru observer terhadap langkah- langkah proses pembelajaran selama 1 kali 30 menit. Meliputi apersepsi, motivasi, interaksi belajar mengajar, dan evaluasi hasil belajar, hasil belajar, yaitu pengukuran hasil belajar siswa setelah melaporkan hasil penyelesaian tugas melalui tes tertulis, menyusun rancangan tindakan (planning/perencanaan), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan di lakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang di jalankan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian. Rineka Cipta, Jakarta Bahtiar, Depdikbud RI Kamus Besar Bahasa Indonesia ; Jakarta ; Balai Pustaka 1989 Hafidz. 1999. Risalah Do'a Muja'rab. Surabaya: Apollo.
- cahayapurnama.com > Zikrullah diakses tanggal 28 Mei 2013 Departemen Agama RI. 1995. Pendidikan Agama Islam. Jakarta
- Hermawan, Heris. 2012. Filsafat Pendidikan Islam. Direktorat Jenderal
- Karman, Supiana. 2003. Materi Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maksum, H. 2004. Khazanah Akhlak Mahmudah dalam Pendidikan Agama Islam. Solo. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Maksum, M.A. 2006. Khazanah Pendidikan Agama Islam. Solo. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Razak, Nasrudin. 1993. Dienul Islam. Bandung: Al Ma'arif. Rifa'i, NH. 2000. Tata Cara Salat. Jombang: Lintas Media.
- Surawan. (2020). Dinamika Dalam Belajar : Sebuah Kajian Psikologi Penelitian. Yogyakarta :