

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Make A Match Pada Meneladani Asmaul Husna Kelas V UPTD SDN 01 Piobang

Sri Hardina¹, Nelvi Yerni², Alhusni Fuad³, Roza Elfira⁴, Fadhila Yusri⁵, Adi Warman⁶

¹UPTD SDN 01 Piobang: sriherdina2@gmail.com

²UPTD SDN 02 Koto Tinggi

³UPTD SDN 01 Labuah Gunuang

⁴UPTD SDN 01 Solok Bio-Bio

⁵UIN M.Djamil Djambek Bukittinggi

⁶UPTD SDN 27 Ladang Hutan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Meneladani Asmaul Husna dengan menerapkan metode pembelajaran *make a match* di kelas V UPTD SDN 01 Piobang dengan Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar, sedangkan variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *make a match*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, observasi/ pengamatan, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi/ pengamatan, wawancara, dokumen dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik terus mengalami peningkatan hingga mencapai peningkatan yang signifikan. Hasil belajar peserta didik pada tahap pra tindakan sebesar 40%, pada siklus I (pertama) meningkat menjadi 60% pada siklus II (kedua) juga meningkat menjadi 90%. Dengan demikian, dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa penerapan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Meneladani Asmaul Husna Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Make A Match, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the material Emulating Asmaul Husna by applying the *make a match* learning method in class V UPTD SDN 01 Piobang with the variables that are the target of change in this study are learning outcomes, while the action variables used in this study are the *make a match* learning method. This research is classroom action research carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation/action, observation/observation, and reflection. The data collection techniques used are observation/observation, interviews, documents and tests. Based on the results of the study, it can be concluded that student learning outcomes continue to increase until they reach a significant increase. Student learning outcomes at the pre-action stage were 40%, in cycle I (first) increased to 60% in cycle II (second) also increased to 90%. Thus, a recommendation can be submitted that the application of the *make a match* learning method can improve student learning outcomes in the material Emulating Asmaul Husna for the 2024/2025 Academic Year.

Keyword: Learning Outcomes, Make A Match Method, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Salah satu ciri bahwa seseorang belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Belajar juga merupakan proses yang disengaja dan bukan terjadi

dengan sendirinya, untuk itu perlu adanya usaha dari siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Mengacu pada peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pembelajaran juga harus memberikan keteladanan, untuk tercapainya mutu pendidikan di sekolah salah satunya dengan melakukan perbaikan proses belajar mengajar.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar dapat dipakai sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti sebagai orang yang memiliki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk terus mengikuti melakukan penelitian atau mengembangkan perangkat yang telah ada. Seorang peneliti dituntut memperhatikan siswa dan kreatif dalam menyikapi dan menyelesaikan berbagai kendala yang dijumpai di dalam kelas, diharapkan juga peneliti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah yaitu dengan kreativitas peneliti dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi ajar yang akan disampaikan dan sesuai dengan kapasitas tingkat kecerdasan siswa.

Permasalahan yang dialami siswa dalam belajar adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak pada rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitunya bagaimana sebenarnya belajar. Proses pembelajaran hingga saat ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berfikirnya. (Al-Tabany,2014).

Proses pembelajaran demikian salah satu cara untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa salah satunya adalah model *problem-based learning* (PBL). Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013. Model PBL dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivis sehingga dalam proses pembelajaran siswa mengasah pengetahuannya sendiri dan akhirnya dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Model *problem-based learning* dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif (Purnamaningrum, dkk., 2012). Ada hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif karena berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika memunculkan suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan. PBL diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014). Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, model *problem-based learning* juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan PBL akan melibatkan seluruh siswa dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, melatih keterampilan memecahkan masalah dan meningkatkan penguasaan materi pembelajaran. Melalui model PBL, hasil belajar kognitif akan meningkat seperti kemampuan mengetahui, memahami, mengevaluasi, menginterpretasikan suatu objek tertentu dari pengindraannya (Mardiana, Irawati, & Sueb, 2016).

Purwanto (2009) mengetakan hasil belajar merupakan proses belajar, perilaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar juga merupakan suatu interaksi tindakan belajar, tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Daryanto (2010) mengatakan pendapatnya tentang hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan pada individu sebagai aktifitas belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan

huruf. Hasil belajar adalah suatu proses yang dikuasai atau diterapkan dari adanya proses belajar. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dinyatakan dalam angka yang menunjukkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap yang dipelajarinya. Semakin tinggi angka yang diperoleh siswa menunjukkan semakin baik pemahamannya. Nana Sudjana (2009) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan,(2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran tipe *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari Pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan.

Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Menurut Rusman, Model Make A Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, diantaranya adalah pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, diantaranya adalah penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sedangkan aspek ranah psikomotorik antara lain adalah gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi nyata yang ada sekarang kearah kondisi yang diharapkan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi dari persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar.

Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:20-21) dalam buku Mengenal Penelitian Tindakan Kelas yang mereka tulis, dijelaskan bahwa terdapat beberapa model atau disain Penelitian Tindakan Kelas yang dapat diterapkan dan salah satunya adalah model Kemmis & McTaggart. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka dalam penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan McTaggart (1990:14) yang dikutip oleh Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:20-21), yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan dan sering disebut dengan pra siklus.

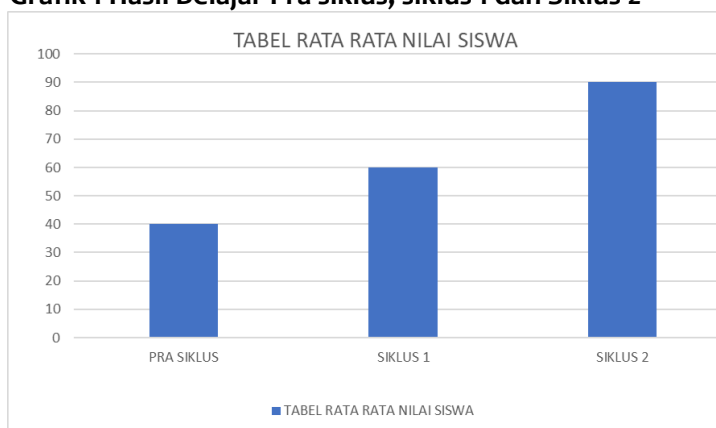
Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD N 01 Piobang Kab. Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai bulan Juli hingga bulan September 2024, tepatnya

pada semester Ganjil atau semester 1. Subjek penelitian akan dilakukan pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 01 Piobang dengan jumlah populasi 12 orang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, tes wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan deskriptif yang menekankan pada pembahasan data-data dan subjek penelitian dengan menyajikan data-data secara sistematis, analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai diambil pada setiap akhir siklus untuk mengetahui capaian hasil belajar anak terkait tentang meningkatkan hasil belajar siswa tentang meneladani asmaul husna. Data ini juga diperuntukkan untuk memustuskan apakah penelitian PTK yang sedang dilakukan ini, dilanjutkan ke siklus berikutnya atau berhenti pada akhir siklus yang sedang berjalan, untuk lebih lanjut akan disajikan tabel perbandingan hasil antarsiklus sebagaimana disajikan berikut ini:

Grafik 1 Hasil Belajar Pra siklus, siklus 1 dan Siklus 2



Penggunaan metode make a match pada mata Pelajaran PAI sangat membantu dalam pemahaman peserta didik khususnya materi meneladani Asmaul Husna. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan metode make a match ternyata membuahkan hasil dan akibat yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan pra siklus, jumlah peserta didik yang tuntas hanya 40% dengan rata-rata nilai 60, pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 60% dengan rata-rata nilai 78 dan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas meningkat lagi menjadi 90% dengan rata-rata nilai 87. Hal ini menunjukkan bahwa dari siklus I sampai siklus II, nilai peserta didik meningkat dan persentase ketuntasan pesertadidik pun juga meningkat.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan kemampuan membaca Al-Quran anak melalui metode make a match adalah anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar, Guru telah melakukan persiapan pembelajaran dengan sudah sangat matang, Guru membuat media pembelajaran yang menarik. Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, aman dan menyenangkan, kemudian anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Pada setiap kali pertemuan anak diberi penjelasan sehingga anak merasa bersemangat dan tertarik untuk lebih giat lagi dalam belajar. Dengan dilakukannya perbaikan-perbaikan dalam siklus ini, kendala-kendala yang ditemukan dapat teratasi sehingga berdampak baik. Time management guru praktik sudah sangat bagus yang artinya waktu mulai dan waktu berakhir kegiatan sesuai dengan waktu yang tertera pada perencanaan, motivasi siswa semakin membaik dalam penyelesaian tugasnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut Faktor internal (dari dalam), yakni Kondisi fisiologis anak misalnya badan dalam kondisi sehat, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Selain itu, yang dapat

mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi pancaindera, terutama indera penglihatan dan indera pendengaran. Kondisi psikologis yaitu Setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, sehingga perbedaan-perbedaan itu yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif. Faktor eksternal (dari luar), yakni Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/ alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/ alami di dalamnya ialah seperti suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lain. Lingkungan sosial berwujud manusia misalnya ialah ada orang yang mondar-mandir didekatnya, keluar masuk kamarnya, atau berbicara dengan suara cukup keras di dekatnya. Lingkungan sosial dalam hal lain misalnya ialah suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, gemuruhnya pasar, dan sebagainya. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dengan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor-faktor instrumental ini dapat berwujud faktor-faktor keras (hardware) dan faktor-faktor lunak (software). Faktor-faktor keras (hardware) yang termasuk di dalamnya seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk faktor-faktor lunak (software) ialah kurikulum, bahan/program yang harus dipelajari, dan pedoman-pedoman belajar dan sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode pembelajaran make a match, penulis dapat mengambil kesimpulan. Setelah metode pembelajaran make a match diterapkan, hasil belajar peserta didik pada materi Meneladani Asmaul Husna di kelas V UPTD SDN 01 Piobang mengalami peningkatan menjadi 90%. Adapun tahap-tahap yang dilalui berawal dari tahap pra siklus yaitu sebesar 40%, kemudian diterapkan metode pembelajaran make a match melalui siklus I yang meningkat menjadi 60%, kemudian dilanjutkan dengan siklus 2 yang juga meningkat menjadi 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya, *SBM Strategi Belajar Mengajar* Cet. II, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 105-110.
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 94.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana
- Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yama Widya, 2010), hlm. 9.
- Himmatul Jazriyah (2011). *Penerapan Reinforcement Terhadap Peningkatan Kedisiplinan Ibadah Shalat Dhuhur di SDIT Annur Sawangan*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Mardiana., Irawati, M. H., & Sueb. (2016). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Sikap Peduli Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional II* (156–167). Malang: Pusat Studi Lingkungan dan Kependudukan (PSLK) Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purnamaningrum, A., Dwiastuti, S., Probosari, R. M., & Noviawati. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Pendidikan Biologi*, 4 (3), 39–51.
- Purwanto. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahmat Widodo. (2010). *Model Pembelajaran Make A Match*. Jakarta: Rajawali Pres

- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suliswiyadi (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Sigma.
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Hariyadi, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Edukasi*, 1 (1), 5–9.
- Wijaya Kusumah, & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Ind