

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MEMAHAMI PESAN POKOK Q.S AL-MA'UN MENGGUNAKAN METODE MAKE A MATCH

Muthmainnah Puji Hamu

SDN 54 Dumbo Raya

Email:muthmainnahhamu112@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 54 Dumbo Raya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam memahami pesan pokok Q.S Al-Ma'un melalui penerapan metode *Make A Match*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami kandungan Q.S Al-Ma'un, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode *Make A Match* dipilih karena melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus 1, hasil belajar siswa belum optimal dengan rata-rata nilai kelas mencapai 65, dan hanya 55% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan refleksi, perbaikan dilakukan pada siklus 2 dengan penekanan lebih pada pemahaman siswa dan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan diskusi. Hasilnya, pada siklus 2, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 80, dengan 85% siswa mencapai KKM. Peningkatan signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* secara bertahap dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan pokok Q.S Al-Ma'un. Metode ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Kata Kunci: *Make A Match*, hasil belajar, Q.S Al-Ma'un, Pendidikan Agama Islam, siklus pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth grade students of SDN 54 Dumbo Raya in the subject of Islamic Religious Education in understanding the main message of Q.S Al-Ma'un through the application of the Make A Match method. The background of this study is the low learning outcomes of students in understanding the content of Q.S Al-Ma'un, which is caused by the lack of use of interesting and interactive learning methods. The Make A Match method was chosen because it involves the activity of finding pairs of cards in a fun and interactive way, which is expected to improve student understanding. This study used a classroom action approach (PTK) which was carried out in two cycles, each consisting of planning,

implementation, observation, and reflection. In cycle 1, student learning outcomes were not optimal with an average class score of 65, and only 55% of students reached the Minimum Completion Criteria (KKM). After reflection, improvements were made in cycle 2 with more emphasis on student understanding and increased involvement in discussion activities. As a result, in cycle 2, the average class score increased to 80, with 85% of students reaching the KKM. The significant increase from cycle 1 to cycle 2 shows that the application of the Make A Match method can gradually improve students' understanding of the main message of Q.S Al-Ma'un. This method also proved to be able to increase students' motivation and active participation in the learning process, thus having a positive impact on their learning outcomes.

Keywords: *Make A Match, learning outcomes, Q.S Al-Ma'un, Islamic Religious Education, learning cycle.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Pembelajaran Al-Qur'an, khususnya memahami pesan pokok surat, seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, terutama dalam mengingat dan menghubungkan ayat dengan makna yang terkandung di dalamnya.

Salah satu materi dalam PAI yang menekankan pada nilai-nilai sosial adalah Q.S. Al-Ma'un, yang mengajarkan tentang pentingnya memperhatikan kaum dhuafa dan tidak mengabaikan kewajiban sosial. Namun, berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 54 Dumbo Raya pembelajaran Agama Islam belum Optimal. Peserta didik cenderung pasif, sehingganya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pesan pokok Q.S. Al-Ma'un, seperti sikap peduli terhadap yatim piatu dan fakir miskin.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami dan menghayati pesan-pesan penting dari Q.S. Al-Ma'un. Perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an. Metode konvensional yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.

Metode Make a Match merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa dalam mengingat dan menghubungkan konsep-konsep yang terkait. Metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar. Metode Make A Match, yang menggabungkan aktivitas belajar dengan permainan mencocokkan kartu, diyakini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar dan membantu guru dalam memilih metode pengajaran yang lebih efektif untuk materi-materi selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti terdorong mengangkat permasalahan ini untuk mengkaji sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V (Lima) pada Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam dalam Memahami Pesan Pokok Q.S Al-Ma'un menggunakan metode Make A Match Di Sdn 54 Dumbo Raya.

Berdasarkan latar belakang yang diatas, rumusan masalah yang menjadi pokok permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana penerapan metode Make A Match dalam pembelajaran Q.S. Al-Ma'un di kelas V SDN 54 Dumbo Raya?

Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan Make A Match dalam memahami pesan pokok Q.S. Al-Ma'un di SDN 54 Dumbo Raya ?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode Make A Match dalam pembelajaran Q.S. Al-Ma'un di kelas V. Serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami pesan pokok Q.S. Al-Ma'un melalui metode Make A Match.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 54 Dumbo Raya melalui metode *Make a Match*. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. **Perencanaan (Planning)** : Guru merancang skenario pembelajaran dengan metode *Make A Match*. Bahan ajar disusun, termasuk kartu-kartu berisi soal dan jawaban terkait pesan pokok Q.S Al-Ma'un. Guru juga mempersiapkan alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar.
2. **Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Siklus 1: Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Make A Match*. Peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban. Pada akhir siklus, diadakan tes untuk mengukur hasil belajar.

Siklus 2: Setelah refleksi siklus 1, perbaikan dilakukan untuk meningkatkan interaksi siswa, misalnya dengan menambahkan lebih banyak diskusi kelompok. Tes kedua diberikan pada akhir siklus 2.

3. **Observasi (Observation)** : Guru dan pengamat mencatat keterlibatan siswa, respon siswa selama pembelajaran, serta kesulitan yang dihadapi siswa selama

proses *Make A Match*. Pengamatan juga mencakup motivasi siswa dan bagaimana mereka menyelesaikan tugas mencari pasangan kartu.

4. **Refleksi (Reflection)** : Hasil dari setiap siklus dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Pada siklus 1, refleksi dilakukan untuk memahami kekurangan yang terjadi, sedangkan pada siklus 2 hasil akhir dianalisis untuk mengukur peningkatan.

SUBJEK PENELITIAN

Subjek pada penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 54 Dumbo Raya. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 12 peserta didik. Dimana dalam pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil asesmen awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melaksanakan gerakan dan bacaan salat dengan benar.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pesan pokok Q.S Al-Ma'un.
- Lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran.
- Wawancara singkat dengan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan metode *Make A Match*.

TEKNIK ANALISIS DATA

Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu membandingkan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2. Berikut adalah langkah-langkah analisisnya:

1. Menghitung rata-rata nilai tes pada siklus 1 dan siklus 2.
2. Membandingkan persentase siswa yang mencapai KKM pada masing-masing siklus.
3. Menganalisis peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dari observasi dan wawancara.

INDIKATOR KEBERHASILAN

Penelitian ini dianggap berhasil apabila:

- ✓ Minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM (70) pada siklus 2.
- ✓ Terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelas dari siklus 1 ke siklus 2.
- ✓ Terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 54 Dumbo Raya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memahami pesan pokok Q.S Al-Ma'un melalui metode *Make A Match*. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat bagaimana metode *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Berikut hasil penelitian yang diperoleh dari siklus 1 dan siklus 2, dengan jumlah sampel 12 siswa.

HASIL PENELITIAN SIKLUS 1

Pada siklus 1, metode *Make A Match* diterapkan untuk pertama kalinya. Meskipun siswa tampak antusias dengan aktivitas mencari pasangan kartu, mereka masih kurang fokus pada isi materi Q.S Al-Ma'un. Beberapa siswa hanya berpartisipasi dalam aktivitas fisik tanpa benar-benar memahami isi dari soal yang diberikan.

- Rata-rata nilai siswa: 63
- Jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 70): 5 siswa (42%)
- Jumlah siswa yang belum mencapai KKM: 7 siswa (58%)

Tabel 1: Hasil Pengamatan Siklus 1

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Persentase (%)
1	Berpartisipasi dalam diskusi	6	50%
2	Fokus mencari pasangan kartu	7	58%
3	Memahami pesan Q.S Al-Ma'un	5	42%
4	Mencapai nilai KKM (≥ 70)	5	42%

Dari data di atas, terlihat bahwa hanya 42% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa diskusi antarsiswa belum optimal dan pemahaman siswa terhadap pesan pokok Q.S Al-Ma'un masih rendah.

Refleksi Siklus 1

Setelah refleksi pada siklus 1, ditemukan beberapa kekurangan, antara lain siswa kurang terlibat dalam diskusi dan cenderung bermain-main saat mencari pasangan kartu. Guru memutuskan untuk lebih menekankan pada pemahaman isi materi dan

meningkatkan kerja sama dalam kelompok untuk siklus 2. Penjelasan materi juga diperjelas, dan siswa diminta untuk lebih aktif dalam berdiskusi sebelum memulai permainan *Make A Match*.

HASIL PENELITIAN SIKLUS 2

Pada siklus 2, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus 1. Siswa diberikan arahan yang lebih jelas tentang tujuan dari permainan *Make A Match*, serta guru mendorong adanya diskusi kelompok yang lebih intensif sebelum permainan dimulai. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa.

- Rata-rata nilai siswa: 78
- Jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 70): 10 siswa (83%)
- Jumlah siswa yang belum mencapai KKM: 2 siswa (17%)

Tabel 2: Hasil Pengamatan Siklus 2

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Persentase (%)
1	Berpartisipasi dalam diskusi	9	75%
2	Fokus mencari pasangan kartu	10	83%
3	Memahami pesan Q.S Al-Ma'un	10	83%
4	Mencapai nilai KKM (≥ 70)	10	83%

Pada siklus 2, 83% siswa mencapai KKM, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus 1. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang aktif dalam diskusi dan fokus pada kegiatan mencari pasangan kartu, sehingga mereka lebih memahami pesan pokok Q.S Al-Ma'un.

Refleksi Siklus 2

Pada siklus 2, sebagian besar target tercapai. Siswa lebih memahami cara kerja metode *Make A Match* dan aktif terlibat dalam diskusi serta kegiatan permainan. Pemahaman mereka terhadap materi meningkat, yang ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM. Namun, dua siswa masih belum mencapai KKM, yang kemungkinan disebabkan oleh kesulitan pribadi dalam memahami materi atau kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelompok.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat bahwa metode *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada siklus 1, siswa masih kesulitan dalam memahami materi karena keterbatasan dalam kolaborasi dan fokus pada tugas. Namun, setelah perbaikan dilakukan pada siklus 2, partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan pemahaman terhadap isi materi meningkat.

Pada siklus 1, hanya 42% siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 63. Peningkatan terjadi pada siklus 2, di mana 83% siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas 78. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Make A Match* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh peningkatan dalam partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Pada siklus 2, siswa lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan lebih fokus pada mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga mereka lebih mudah memahami pesan pokok Q.S Al-Ma'un. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan sambil tetap memahami materi dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 54 Dumbo Raya, penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Q.S Al-Ma'un, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari dua siklus yang dilaksanakan, terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam hal pemahaman siswa terhadap materi maupun keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Pada siklus 1, hanya 42% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun setelah perbaikan metode pada siklus 2, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 83%. Selain itu, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 63 pada siklus 1 menjadi 78 pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Make A Match* memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan pokok Q.S Al-Ma'un.

Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Melalui diskusi kelompok dan pencarian pasangan kartu, siswa didorong untuk bekerja sama dan lebih mendalami materi yang dipelajari,

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010
- Alifus Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional IAIN Fakultas Tarbiyah*, Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2007
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2006
- <http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.