

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK
MELALUI PENERAPAN METODE *SMART GAME* DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH***

Unung Rohaeti

Madrasah Tsanawiyah Sukamaju, Jl. Waluran, Kersamanah, Garut, Jawa Barat, Indonesia
Email: unung.rohaeti1967@gmail.com

ABSTRACT

Learning that allows students to develop the various intelligences they have. However, a multi-approach learning model and a variety of teaching and learning strategies are needed. Therefore the authors apply the smart game learning method and cooperative learning make a match type as an effort to improve learning achievement. The subjects of this study were Class VIII-B students of MTs Sukamaju with a total of 27 students. In this study the authors used several data collection methods, namely: documentation, observation and tests. The classroom action research model used in this research is the spiral model from Kemmis and Taggart which consists of two action cycles where each cycle consists of 4 stages which include planning, action, observation and reflection. Based on the results of the study, it was found that the learning achievement of students had increased, namely from the discussion value of the first cycle with an average of 71.19 with 66.7% classical learning mastery, increasing to 78.37 with 74.1% classical learning mastery in cycle II, increasing again to 89.78 with a classical learning mastery of 92.6% in cycle III. Barriers experienced in the learning process using the smart game method and cooperative learning type matke a match include student understanding related to learning and student memorization related to learning material which is still relatively low and the teacher's lack of preparation in preparing game cards.

Keywords: smart game method, cooperative learning, make a match, learning achievement

ABSTRAK

Pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya. Namun dibutuhkan suatu model pembelajaran yang *multi approach* dan strategi belajar mengajar yang variatif. Oleh karena itu penulis menerapkan metode pembelajaran *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar. Subyek penelitian ini adalah peserta didik Kelas VIII-B MTs Sukamaju dengan jumlah peserta didik 27 orang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu: dokumentasi, observasi dan tes. Model penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus tindakan dimana setiap siklus tersebut terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari nilai siklus I dengan rata-rata 71,19 dengan ketuntasan belajar klasikal 66,7%, meningkat menjadi 78,37 dengan ketuntasan belajar klasikal 74,1% pada siklus II, meningkat lagi menjadi 89,78 dengan ketuntasan belajar klasikal 92,6% pada siklus III. Hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *matke a match* antara lain pemahaman siswa terkait pembelajaran serta hafalan siswa terkait materi pembelajaran masih tergolong rendah dan kurangnya persiapan guru dalam menyiapkan kartu permainan.

Kata Kunci: metode *smart game*, pembelajaran kooperatif, *make a match*, prestasi belajar

Cara sitasi: Rohaeti, U. (2023). Upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran aqidah akhlak melalui penerapan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4 (2), 330-336.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan langkah utama untuk meningkatkan kualitas manusia karena semakin tinggi pendidikan yang telah didapatkan maka manusia akan semakin tinggi pula derajat yang ia dapat. Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Sebab pendidikan merupakan suatu usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana siswa dapat belajar dengan mudah dengan dorongan dan kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik

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 (Gardner menyebutnya dengan istilah *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk).

Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak 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 MTs, di mana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Dari uraian yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui implementasi metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar akidah akhlak di MTs Sukamaju materi pokok menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. dan mengetahui hambatan implementasi metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar akidah akhlak di MTs Sukamaju.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah peserta didik Kelas VIII-B MTs Sukamaju dengan jumlah peserta didik 27 orang dengan komposisi 9 anak laki-laki dan 18 anak perempuan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu: dokumentasi, observasi dan tes. Model penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari beberapa siklus tindakan. Dimana setiap siklus tersebut terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Indikator keberhasilan penelitian dilihat berdasarkan hasil belajar mulai dari kondisi awal yaitu hasil pre test, 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, sampai dengan output (hasil tindakan) berupa respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode permainan dan hasil tes formatif. Penelitian dianggap berhasil jika lebih dari 80% peserta didik telah memperoleh nilai minimal 70 (sesuai ketentuan KKM dari sekolah). Seorang peserta didik dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara individu apabila peserta didik tersebut telah mencapai ketentuan belajar secara individual dan mendapat nilai ≥ 70 (sesuai ketentuan dari sekolah). Dari indikator tersebut, maka peneliti berharap agar hasil belajar biologi peserta didik dapat mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Dengan adanya peningkatan prosentase hasil belajar biologi peserta didik menjadi 80%, khususnya pada materi pokok sistem pencernaan manusia.

HASIL PEMBAHASAN

1. Implementasi metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Siklus I

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB) dan tanggal 22 Maret 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB). Dari pengamatan siklus I diperoleh temuan antara lain guru dalam melaksanakan penerapan “Metode *Smart Game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*” diawali dengan tahap pemberian apersepsi terhadap materi di kelas dengan metode konvensional, kemudian peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan tetapi belum maksimalnya pembelajaran dengan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikarenakan siswa masih belum memahami aturan permainan, enggan bila mendapatkan pasangan kartu yang berbeda jenis kelamin dan guru kurang mempersiapkan kartu permainan sehingga ditemukan siswa yang tidak mendapatkan pasangan jawaban/soal.

Siklus II

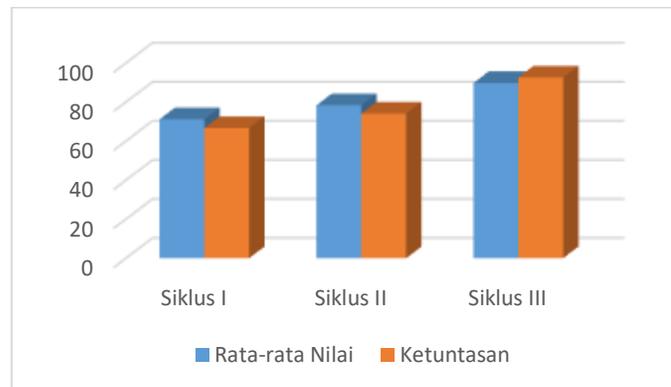
Siklus II dilaksanakan dua pertemuan, empat jam pelajaran yaitu pada tanggal 29 Maret 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB) dan 5 April 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB). Berdasarkan refleksi pada siklus I, pelaksanaan tindakan pada siklus II oleh guru sudah baik dengan bukti pelaksanaan pembelajaran *make a match* paling tidak dilakukan 5 babak sehingga siswa belajar secara maksimal. Siswa tidak enggan lagi mendapatkan pasangan dengan perbedaan jenis kelamin. Disamping itu, peserta didik juga sudah mampu melaksanakan tahapan-tahapan “Metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*” dengan baik. Namun dikarenakan pembelajaran *make a match* membutuhkan kemampuan hafalan, terdapat beberapa siswa yang belum memiliki hafalan secara sempurna terkait materi yang dipelajari.

Siklus III

Siklus III dilaksanakan dua pertemuan, empat jam pelajaran yaitu pada tanggal 12 April 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB) dan 19 April 2017 (07.00 s.d 08.20 WIB). Berdasarkan refleksi pada siklus II, pelaksanaan tindakan pada siklus II oleh guru sudah baik dengan bukti guru mengecek hafalan siswa terlebih dahulu sebelum dilakukan pembelajaran *make a match*. Disamping itu, peserta didik juga sudah mampu melaksanakan tahapan-tahapan “Metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*” dengan baik. Terbukti dengan hasil evaluasi yang dicapai oleh siswa cukup baik.

2. Prestasi Belajar

Dari nilai evaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *ake a match* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik yaitu dari nilai siklus I dengan rata-rata 71,19 dengan ketuntasan belajar klasikal 66,7%, meningkat menjadi 78,37 dengan ketuntasan belajar klasikal 74,1% pada siklus II, meningkat lagi menjadi 89,78 dengan ketuntasan belajar klasikal 92,6% pada siklus III.. Peningkatan ketuntasan belajar nilai diskusi, dengan ketuntasan belajar nilai evaluasi dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II dan siklus III dapat dilihat pada histogram dibawah ini:



Gambar 1. Histogram ketuntasan belajar dari nilai ketuntasan belajar dari nilai evaluasi peserta didik

Selain peningkatan yang terjadi terhadap ketuntasan belajar dari nilai evaluasi peserta didik, dalam penelitian ini juga terjadi peningkatan terhadap rata-rata hasil belajar peserta didik. Dengan bukti jika dalam siklus I nilai rata-rata kelas pada nilai evaluasi 71,19 mengalami peningkatan menjadi 78,37 pada siklus II dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 89,78.

Tabel 1. Nilai rata-rata kelas pada nilai evaluasi siklus I, siklus II dan siklus III

Rata-rata	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai evaluasi	71,19	78,37	89,78

3. Hambatan Implementasi metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar

Metode pembelajaran *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih mengutamakan hafalan, sehingga peserta didik dituntut untuk memiliki hafalan yang bagus. Sementara kenyataan di lapangan masih banyak peserta didik yang belum memiliki hafalan yang baik. Selain itu, siswa masih belum memahami aturan permainan, enggan bila mendapatkan pasangan kartu yang berbeda jenis kelamin dan guru kurang mempersiapkan kartu permainan sehingga ditemukan siswa yang tidak mendapatkan pasangan jawaban/soal. Hal ini menjadi penghambat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mahfiah (2019) yang menyatakan bahwa 1) penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugastugas malaikat Allah SWT. 2) Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang penerapan metode diskusi sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Sukamaju dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Akidah Akhlak pokok materi menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah di kelas VIII-B

Semester 2 MTs Sukamaju Kec. Kersamanah Kab. Garut tahun pelajaran 2016/2017 dilakukan dengan membagikan *hand out* materi pembelajaran tentang nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah, kemudian melakukan pembelajaran dengan melakukan *game* berupa tepuk tangan disertai dengan menghafalkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah, kemudian melakukan metode pembelajaran *make a match*.

2. Peningkatan prestasi belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak pokok materi menerapkan akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas VIII-B Semester 2 MTs Sukamaju Kec. Kersamanah Kab. Garut setelah menerapkan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik tiap siklus dimana prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari nilai diskusi siklus I dengan rata-rata 71,19 dengan ketuntasan belajar klasikal 66,7%, meningkat menjadi 78,37 dengan ketuntasan belajar klasikal 74,1% pada siklus II, meningkat lagi menjadi 89,78 dengan ketuntasan belajar klasikal 92,6% pada siklus III. Ini berarti metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang digunakan berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

REKOMENDASI

Sebaiknya guru selalu meningkatkan kompetensinya dan selalu mencari inovasi dalam setiap proses pembelajaran agar hasil belajar dan keaktifan belajar siswa meningkat. Selain itu guru harus selalu berusaha untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif (*active learning*), menyenangkan (*joyfull learning*) dan bekerja sama dengan orang lain (*cooperative learning*) dan penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan sebagai alternatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada peserta didik kelas VIII-B dengan jumlah peserta didik 27 orang dengan komposisi 9 anak laki-laki dan 18 anak perempuan. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTs Sukamaju.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Wahid. (2004). *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern*. Solo: Era Intermedia. Anwar Holil, *Model Pembelajaran Kooperatif*, www.anwarholil.blogspot.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Cet. VI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aziz, Rahmat. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif dalam Mengembangkan Kreativitas*, www.azirahma.blogspot.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: BSNP.
- Departemen Agama RI. (2004). *Kurikulum Aqidah Akhlak MTs 2004 Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Pustaka Candra.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Konsep PAKEM*. www.akhmadsudrajat.wordpress.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- H. A Wahid. (2008). *Aqidah Akhlak Madrasah Tsnawiyah untuk Kelas VIII Semester 1 dan 2*. Bandung: Armico Bandung.
- Karlina, Ina. (2009). *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Sebagai Salah Satu Strategi Membangun Pengetahuan Siswa*, www.google.co.id, didownload pada 26 Februari 2017.
- Kurniawan, Yudha. (2008). *Smart Games for Kids Cet. II*. Jakarta : Wahyu Media.
- Nursidik, Yahya. *Kumpulan Metode Pembelajaran*. www.apadefinisinya.blogspot.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- M. Quraish Shihab. (1996). *Lentera Hati Cet. VI*. Bandung: Mizan.
- Masoffa. *Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional*, www.masoffa.wordpress.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- Maulia D. Kembara. (2007). *Panduan Lengkap Home Schooling*. Bandung: Progressio.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik, Terj : Nurulita Cet. III*. Bandung: Nusa Media.
- Syurfah, Ariany. (2007). *Multipple Intelligences for Islamic Teaching*. Bandung: Syamil Publishing.
- Tarmizi. *Pembelajaran Kooperatif "Make a Match"*, www.tarmizi.wordpress.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- Tim Ipotes. *Metode Pembelajaran Kooperatif*, www.ipotes.wordpress.com. didownload pada 26 Februari 2017.
- Tim Learning With Me. *Pembelajaran*, www.learning-with-me.blogspot.com, didownload pada 26 Februari 2017.
- Tim Pembelajaran Guru. *Inovasi Pembelajaran MIPA di Sekolah dan Alternatif Implementasinya – Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)*. www.pembelajaranguru.wordpress.com, didownload pada 26 Februari 2017.