

## **PENGGUNAAN METODE *SMART GAME* & PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENYEBUTKAN NAMA DAN TUGAS MALAIKAT ALLAH**

Samsul Hadi  
SDN Randusongo 2, Gerih, Ngawi  
E-mail: hadis6609@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Penelitian ini merupakan PTK dengan 3 siklus dengan melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan di SD Negeri Randusongo 2 Kec. Gerih Kab. Ngawi. Subyek penelitian ini sebanyak 18 siswa. Indikator keberhasilan 85% dengan KKM sebesar 65. Teknik pengumpulan data dengan observasi, teknik analisis data dengan rumus untuk mengetahui nilai rata-rata dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosesntase ketuntasan pada Pra Tindakan 11,1% atau 2 siswa, pada siklus I sebesar 50% atau 9, siklus II sebesar 50% atau 9 siswa dan pada siklus III sebesar 94,5% atau 17 siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II tidak mengalami peningkatan, sedangkan peningkatan prestasi pada siklus II ke siklus III sebesar 44,5%. Untuk nilai rata-rata pra tindakan sebesar 39,28, siklus I 71, siklus II 74,28 dan untuk siklus III sebesar 89,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif telah berhasil.

**Kata Kunci:** *Metode smart game, kooperatif, tipe make a match, siswa.*

### **Pendahuluan**

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, 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.

Dalam kegiatan eksplorasi, guru, antara lain, memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya; dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan elaborasi, guru, antara lain, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; dan memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

Sedangkan dalam kegiatan konfirmasi, guru, antara lain, memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik. 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 methode* 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).

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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Randusongo 2 menunjukkan hasil belajar pelajaran PAI mengalami kemunduran. Hal ini disebabkan karena gaya atau cara mengajar guru yang monoton, tidak ada variasi, sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang

aktif dalam mengikuti pelajaran. Rendahnya nilai ulangan siswa mata pelajaran PAI ini menyebabkan pelajaran ini butuh perhatian khusus karena pelajaran PAI ini biasa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pelajaran PAI juga menyangkut tentang moral dan perilaku seseorang, menyangkut hubungan manusia dengan Tuhan nya.

### **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.

Pendidikan Agama Islam di SD/MI bertujuan untuk 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.

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. Namun ketika waktu 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"*.

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 atau 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; memilih 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; berdiri 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 malaikat. Langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) guru membagikan *hand out* “tebuk malaikat”, 2) siswa melakukan permainan tepuk malaikat dengan bimbingan guru, 3) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, 4) siswa melakukan permainan tepuk malaikat antar kelompok dengan model tanya jawab, 5) siswa melakukan permainan tepuk malaikat bersama teman sebangku dengan model tanya jawab, 6) refleksi dan kesimpulan.

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

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.

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.

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 7) kesimpulan.

## **Metode Penelitian**

Peneliti melaksanakan penelitian ini di kelas IV SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi, tempat peneliti bertugas.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Randusongo 2 tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa sebanyak 18 anak. 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 II tahun pelajaran 2012/2013 sejak bulan Februari sampai April 2013.

Ada tiga hal yang menjadi objek tindakan dalam penelitian ini, yaitu: input (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 dan output (hasil tindakan) berupa respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode permainan dan hasil tes formatif setiap siklus.

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.

Adapun data dianalisis bersama mitra kolaborasi sejak penelitian dimuail, 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**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan setting SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi dengan alur atau tahapan (perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi) disajikan dalam tiga siklus.

Pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan dan kesulitan yang ditemukan pada siklus I ini adalah: 1) dalam model pembelajaran *make match*, pada siklus ini hanya dilakukan 2 babak, sehingga siswa belum maksimal mempelajari nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah, 2) dalam model pembelajaran *make match*, beberapa siswa masih belum memahami aturan permainan sehingga ditemukan beberapa siswa yang mencari pasangan yang sama (soal-soal, jawaban-jawaban). Tetapi dengan penjelasan secara ringkas, kesulitan ini dapat segera dipahami siswa, 3) dalam model pembelajaran *make match*, beberapa siswa enggan bila mendapatkan pasangan kartu yang berbeda jenis kelamin, 4) dalam model pembelajaran *make match*, guru kurang mempersiapkan kartu permainan, sehingga ditemukan siswa yang tidak mendapatkan pasangan jawaban / soal.

Dari beberapa kesulitan di atas, pada tahap refleksi, guru bersama teman sejawat berkesimpulan untuk melakukan perbaikan, antara lain pelaksanaan pembelajaran *make a match* paling tidak dilakukan 5 babak sehingga siswa belajar secara maksimal. Perbedaan jenis kelamin juga perlu diperhatikan agar partisipasi siswa dalam pembelajaran selanjutnya lebih maksimal. Persiapan kartu soal dan jawaban juga perlu diperhatikan agar tidak ada siswa yang tidak mendapatkan pasangan (soal dan jawaban).

Adapun pada siklus II terdapat beberapa kelemahan dan kesulitan yang ditemukan, yaitu: 1) pembelajaran *make a match* membutuhkan kemampuan hafalan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Setelah melakukan pembelajaran dengan metode *smart game* dengan permainan tepuk malaikat, ditemukan beberapa siswa yang belum hafal secara sempurna sehingga berpengaruh pada permainan *make a match*, 2) Ditemukan beberapa kesalahan dalam pembelajaran *make a match* terutama dalam mencari pasangan antara tugas malaikat Izrail dan Israfil, malaikar Raqib dan Atid,

dan malaikat Ridwan dan Malik. Hal ini sebagai akibat dari hafalan siswa yang belum sempurna.

Dalam siklus ini, sudah tidak ditemukan lagi adanya keengganan siswa yang mendapatkan pasangan dengan perbedaan jenis kelamin. Guru juga sudah mempersiapkan kartu permainan *make a match* dengan lebih sempurna sehingga memungkinkan siswa mendapatkan pasangan (nama dan tugas malaikat). Hanya saja ditemukan jumlah siswa yang ganjil sehingga dimungkinkan adanya siswa yang tidak mendapatkan pasangan. Dalam siklus ini juga permainan *make a match* dilakukan dalam 5 babak sehingga siswa belajar lebih maksimal, walaupun ada beberapa siswa yang mendapatkan kartu yang sama dalam babak berikutnya.

Dari beberapa kesulitan di atas, pada tahap refleksi, guru bersama teman sejawat berkesimpulan untuk melakukan perbaikan yaitu guru melakukan pengecekan hafalan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah dengan permainan tepuk malaikat.

Adapun dalam siklus III tidak ditemukan kendala berarti. Hanya beberapa siswa masih ditemukan kesalahan dalam pembelajaran *make a match* terutama dalam mencari pasangan antara tugas malaikat Izrail dan Israfil, malaikat Raqib dan Atid, dan malaikat Ridwan dan Malik. Tetapi dapat diatasi dengan bimbingan guru dalam pembelajaran *make a match*.

### **Deskripsi Data dan Analisis Data**

Dari data rekapitulasi persentase dan nilai pre tes, siklus I, II dan III, diketahui bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan pre test 39,3. Artinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran “nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah” masih dalam kategori sangat kurang. Sebagian besar siswa (55,6%) mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 10 orang, kategori

kurang 5 orang (27,8%), kategori cukup 1 orang (5,6%), kategori baik 0 orang (0,00%) dan baik sekali 2 orang (11,1%).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata 71. Pada siklus I ini sudah dapat menggambarkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebagian besar siswa (33,3%) mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 6 orang, kategori baik 3 orang (16,7%), kategori cukup 4 orang (22,2%), kategori kurang 4 orang (22,2%) dan kategori sangat kurang 1 orang (5,6%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 72,2% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kelas pada siklus II 74,28. Pada siklus ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 7 orang (38,8%). Siswa berkategori baik 2 orang (11,1%), berkategori cukup 8 orang (44,4%) dan berkategori sangat kurang hanya 1 orang (5,6%). Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 94,3% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Tindakan pada siklus III dilakukan dan hasilnya sangat mengagumkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat baik. Nilai rata-rata kelas 89,56. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali (12 orang, 66,67%), kategori baik 5 orang (27,78%), sedangkan sisanya berkategori sangat kurang hanya 1 orang (5,56%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik sekali dan 94,45% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas. 5,56% (1 orang) siswa yang mendapat nilai sangat kurang merupakan siswa yang belum lancar membaca dan menulis. Dan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Adapun kesan siswa terhadap pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi kesan positif dan negatif. Kesan positif yaitu respon baik siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan kesan negatif yaitu ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hasil jurnal harian siswa tersebut dapat diperoleh dari data sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kesan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Kategori	Kesan siswa					
	Siklus I	%	Siklus II	%	Siklus III	%
Positif	9	50	9	50	17	94,44
Biasa	8	44,44	8	44,44	0	0
Negatif	1	5,56	1	5,56	1	5,56

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mendapatkan respon yang sama untu siklus I dan II yaitu 9 siswa (50%) mengatakan positif, 8 siswa (44,44%) mengatakan biasa dan 1 siswa (5,56%) mengatakan negatif. Sedangkan untuk siklus III jumlah siswa yang mengatakan positif meningkat menjadi 17 siswa (94,44%), siswa yang memberi pernyataan biasa tidak ada sedangkan siswa yang menyatakan negatif hanya 1 siswa (5,56).

Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berlangsung. Selama siklus I dan II siswa masih belum terlalu tertarik dan memahami metode pembelajaran yang digunakan, tetapi pada akhir siklus yaitu siklus III siswa sudah mulai mengerti dan memahami model pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa mulai tertarik dan senang dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Adapun hasil pengamatan observer terhadap aktifitas guru dalam proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, II dan III, berdasarkan pengamatan teman sejawat selaku observer menunjukkan bahwa pada siklus I

pengorganisasian siswa perlu diperbaiki dan disempurnakan. Pada siklus selanjutnya tampak peningkatan secara signifikan yaitu berada pada kategori 5.

## **Penutup**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian tertulis menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, II, dan III dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah SWT. Jika dibandingkan dengan hasil pre test, terjadi peningkatan sangat signifikan kemampuan siswa menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

Berdasarkan hasil jurnal harian siswa, diperoleh rata-rata respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* 100 %. Dan poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Maka diperoleh kesimpulan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

Dari pembahasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai dari pre tes sampai siklus III secara signifikan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

## **Daftar Pustaka**

Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Surabaya University Press, 2000.

Isjoni, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2009.

Lie, Anita, *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo, 2002.

Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008.

Slavin, Robert E, *Cooperative Learning; Teori, Riset Dan Praktik*. terjemahan Lita, Bandung: Nusa Media, 2005.