

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran PAI Dalam Mengenal Dan Tugas Malaikat Melalui Model Pembelajaran Make A Match di Kelas IV SDN 2 Kota Alam Kotabumi Tahun Pelajaran 2024/2025

Sodikin dan Meilisa Sajdah

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia Email :
Shodikin0987@gmail.com, sajdahmeilisa@gmail.com

Abstract: *Students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at SDN 2 Kota Alam Kotabumi are still relatively low due to the use of less interactive teaching methods and minimal student engagement in the learning process. This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the Make a Match learning model, which is active and engaging. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were obtained through learning outcome tests, student activity observations, and interviews with teachers and students. The results showed that student activity increased from 65.2% in cycle I to 89.7% in cycle II. Additionally, student learning mastery improved from 56.0% in cycle I to 92.0% in cycle II. Thus, the Make a Match learning model has proven to be effective in increasing student participation, learning motivation, and understanding of Islamic Religious Education material, particularly in the topic of Recognizing Angels and Their Duties.*

Keywords: Learning Outcomes, Make a Match Model, Islamic Religious Education

Abstrak: Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 2 Kota Alam Kotabumi masih tergolong rendah akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Make a Match yang bersifat aktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, serta wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari 65,2% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 56,0% pada siklus I menjadi 92,0% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pemahaman materi PAI, khususnya pada materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Make a Match, Pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh aspek afektif dan psikomotorik yang berkontribusi dalam pembentukan sikap serta perilaku peserta didik. (Hidayat & Abdillah, 2019) Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam mengembangkan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui mata pelajaran ini, nilai-nilai keislaman ditanamkan kepada peserta didik agar sikap dan perilakunya sesuai dengan ajaran Islam. (Mokoagow, 2022)

Namun, pemahaman dan penguasaan materi PAI masih menjadi kendala bagi banyak peserta didik, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka. Penyebab utama dari permasalahan ini adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar sering dirasakan oleh peserta didik. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran juga masih rendah, yang menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. (Ningsih dkk., t.t.)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Majid & Suyadi, 2020) rendahnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan merupakan akibat dari metode pembelajaran yang kurang interaktif. Pendekatan ceramah masih sering digunakan oleh guru sebagai metode utama dalam mengajar, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Make a Match. Model ini mengajak siswa untuk belajar dengan cara mencari pasangan kartu yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match, diharapkan siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan teman sekelas dalam mencari pasangan kartu yang sesuai. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi sekaligus melatih keterampilan sosial.

Selain itu, penerapan model Make a Match juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih variatif dan menantang, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran PAI. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (teacher-centered), tetapi juga berpusat pada siswa (student-centered).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 2 Kota Alam Kotabumi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI tahun pelajaran 2024/2025, khususnya dalam materi mengenal malaikat dan tugasnya, masih tergolong rendah. Dari total 25 siswa kelas IV, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 65, sementara KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Observasi

juga menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, terlihat dari minimnya keterlibatan mereka dalam diskusi kelas dan rendahnya respons terhadap pertanyaan guru. Pembelajaran masih bersifat konvensional dengan metode ceramah, sehingga kurang menarik minat siswa untuk memahami materi lebih dalam.

Permasalahan ini menjadi perhatian bagi guru dalam mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan model ini, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi PAI dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif.

KONSEP TEORI

Hasil belajar merupakan indikator dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang mencerminkan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hamdani (2020), hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap dan nilai yang diperoleh selama proses belajar-mengajar berlangsung. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), hasil belajar mencakup pemahaman terhadap materi keislaman, penghayatan nilai-nilai agama, serta kemampuan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar dalam PAI tidak hanya dinilai dari aspek intelektual, tetapi juga bagaimana siswa menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Lebih lanjut, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi yang tepat. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar pun rendah. Untuk itu, pendekatan yang interaktif dan berpusat pada siswa (student-centered) menjadi salah satu strategi yang dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar adalah suatu kondisi di mana terdapat perubahan yang positif dan signifikan pada pencapaian akademik siswa setelah dilakukan upaya pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Menurut Azizah et al. (2021), peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti metode pembelajaran yang digunakan, motivasi siswa, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Guru sebagai fasilitator perlu menciptakan pendekatan pembelajaran yang mampu menggugah keaktifan dan minat siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif menjadi sangat penting untuk diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran Make a Match.

Model Make a Match merupakan salah satu teknik pembelajaran aktif yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Spencer Kagan sebagai strategi yang menggabungkan unsur permainan edukatif

dengan aktivitas pembelajaran, yang mengharuskan siswa untuk mencocokkan pasangan kartu antara pertanyaan dan jawaban. Dalam praktiknya, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bergerak, berinteraksi, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam mencocokkan pasangan yang tepat (Supriyono & Nurfauziah, 2022).

Keunggulan utama dari model Make a Match adalah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dalam konteks pembelajaran PAI, model ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep agama Islam yang abstrak dengan cara konkret dan menyenangkan. Menurut Sulastri (2020), penggunaan model ini secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi turut serta secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Kota Alam Kotabumi yang berjumlah 25 orang. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, tes hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model Make a Match, serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas metode pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa, soal tes evaluasi, serta pedoman wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif

dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dengan target ketuntasan minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai nilai KKM (70). (Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I, guru telah menerapkan model pembelajaran Make a Match sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dibandingkan metode ceramah yang sebelumnya digunakan. Siswa mulai menunjukkan partisipasi yang lebih baik dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami mekanisme permainan. Beberapa kendala yang ditemukan dalam siklus I antara lain masih ada siswa yang kebingungan dalam mencari pasangan kartu serta kurang memahami materi akibat waktu pencocokan yang terbatas.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Make a Match menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 16 siswa (65,2%) telah aktif dalam memperhatikan instruksi guru, berdiskusi dengan teman, serta mengikuti sesi evaluasi dengan baik. Namun, masih terdapat 9 siswa yang kurang terlibat secara optimal, baik dalam mencari pasangan kartu maupun dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, ditemukan bahwa beberapa siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami konsep pembelajaran Make a Match. Oleh karena itu, pada siklus II,

peneliti melakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan contoh cara mencocokkan kartu sebelum permainan dimulai, mengelola waktu lebih baik, serta mengulang konsep materi sebelum dan sesudah sesi Make a Match berlangsung. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana dari 25 siswa, sebanyak 22 siswa (89,7%) sudah aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi kini lebih berani dalam berdiskusi dan lebih cepat dalam mencari pasangan kartu yang benar.

Data Peningkatan Nilai Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa :

Tabel 1. Data Nilai Rata-rata Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

No	Indikator Pengamatan	Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan instruksi guru	62,8	88,5
2	Mencari pasangan kartu dengan tepat	60,4	90,2
3	Berdiskusi dengan teman tentang jawaban	66,7	87,9
4	Mengingat kembali materi	64,1	91,3
5	Mengikuti sesi evaluasi dengan baik	71,8	90,7
Rata-rata		65,2	89,7

Tabel 2. Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	66,4	82,7
2	Nilai terendah	45	68
3	Nilai tertinggi	87	98
4	Siswa tuntas	56,0%	92,0%

(≥ 70)
5 Siswa belum tuntas (< 70) 44,0% 8,0%

Dari kedua tabel di atas dapat terlihat bahwa, selain peningkatan aktivitas siswa, hasil belajar juga mengalami perubahan yang signifikan setelah penerapan model Make a Match. Pada siklus I, nilai rata-rata aktivitas siswa adalah 65,2 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,4, dengan hanya 14 siswa (56,0%) yang mencapai ketuntasan belajar (≥ 70), sementara 11 siswa (44,0%) masih banyak terdapat siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada siklus I adalah 87, sementara nilai terendah adalah 45.

Setelah perbaikan dalam siklus II, nilai rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 89,7 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 82,7, dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 23 siswa (92,0%), sementara hanya 2 siswa (8,0%) yang masih belum mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi pada siklus II mencapai 98, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 68, menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, serta membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif. (Lubis, 2023)

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model Make a Match mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, model ini dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang direkomendasikan dalam pembelajaran PAI, terutama dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Mengenal Malaikat dan Tugasnya di kelas IV SDN 2 Kota Alam Kotabumi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 2 Kota Alam Kotabumi tahun pelajaran 2024/2025. Indikator keberhasilan terlihat dari peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada dua siklus.

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan persentase sebesar 65,2% dalam kategori cukup baik, meningkat menjadi 89,7% dalam kategori sangat baik pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, di mana pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66,4 dengan persentase ketuntasan 56,0%, meningkat pada siklus II menjadi 82,7 dengan persentase ketuntasan 92,0%.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Azizah, L., Purwanto, E., & Rahmawati, Y. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia*, 6(1), 45–53.
- Bahri, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Make A Match Materi Mengenal Malaikat Allah Dan Tugasnya Kelas Iv Sdn Muka Sungai Kuruk Seruway. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.51878/Elementary.V1i4.575>
- Hamdani. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi).
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama.
- Lubis, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Melalui Metode Make A Match Di Kelas Iv Sd Negeri 200509 Padangsidimpuan. *Dirasatuna: Kajian Ilmu Dan Pemikiran Tentang Pendidikan*, 2(2), Article 2.
- Mokoagow, F. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Mengenal Malaikat Allah Kelas V Di Sdn 3 Limboto Barat. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.38048/Jcp.V2i3.714>

- Mulyatiningsih, E. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Cv. Alfabeta.
- Ningsih, I. W., Mayasari, A., & Arifudin, O. (T.T.). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Rajawali Perss.
- Rusman. (2018). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Perss.
- Sulastri, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Janacitta, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>
- Supriyono, A., & Nurfauziah, I. (2022). "Efektivitas Model Make a Match terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa." Jurnal Edukasi Islami, 10(2), 134-146.