

Penerapan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Al-Irsyad Patarikan

¹Fina, ²Etty Nur Bayani, ³Yunita Noor Azizah

¹MI Al-Irsyad Patarikan

²³Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article Info

Article history:

Received August 18, 2025

Revised September 15, 2025

Accepted September 27, 2025

Keywords:

Make a Match, Learning Outcomes, Islamic Creed and Morals

Kata Kunci:

Make a Match, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of moral theology for fourth-grade students at MI Al-Irsyad Patarikan through the implementation of the make a match method. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Mc. Taggart model carried out in two cycles. The subjects of the study are 23 students in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The stages of the research include planning, implementation, observation, and reflection with data collection techniques in the form of observation, tests, and documentation. In the initial data, only 6 students (26.08%) passed. In cycle I, the passing rate increased to 14 students (60.86%) with an average score of 69.90. In cycle II, the number of students who passed reached 21 (91.03%) with an average score of 97.04. Thus, the implementation of the make a match method has been proven to improve the learning outcomes of moral theology for fourth-grade students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa kelas IV MI Al-Irsyad Patarikan melalui penerapan metode *make a match*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 23 siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Pada data awal, hanya 6 siswa (26,08%) yang tuntas. Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 14 siswa (60,86%) dengan rata-rata nilai 69,90. Pada siklus II, jumlah siswa tuntas mencapai 21 orang (91,03%) dengan rata-rata nilai 97,04. Dengan demikian, penerapan metode *make a match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa kelas IV.

Copyright © 2025 Fina

* Corresponding Author:

Fina

MI Al-Irsyad Patarikan

Email: [-](#)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, hal ini yang membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Tujuan pendidikan nasional adalah "menumbuh kembangkan pribadi-pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan" (Agus Taufiq, 2017). Berlandaskan pada dasar hukum di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk dapat melaksanakan proses pendidikan serta mewujudkan tujuan pendidikan nasional dibutuhkan peran seorang pendidik.

Agar kegiatan pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal maka perlu adanya beberapa faktor penunjang yang dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa merupakan salah satu faktor penunjang yang dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Pada proses pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru memegang peranan penting untuk menentukan pengembangan potensi anak, maka pada akhirnya tergantung guru dalam memanfaatkan kemampuan yang ada. Dalam hal ini guru mempunyai peranan sebagai fasilitator, motivator, pemacu dan pemberi inspirasi bagi peserta didik agar mencapai tujuan yang diharapkan (Mulyasa, 2007).

Akan tetapi, masih banyak pendidik yang menerapkan pembelajaran secara konvensional sehingga peserta didik menjadi pasif, tidak efektif dalam menjadikan pembelajaran yang bermakna, karena tidak memberikan peluang kepada peserta didik untuk berkembang secara mandiri. Seringkali seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran kurang memperhatikan pendekatan, model, strategi dan metode apa yang sesuai yang harus disajikan dalam satu materi atau pokok bahasan, sehingga metode, model dan strategi yang diterapkan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran akidah akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang asas agama islam dan juga mengajarkan tentang perilaku, sehingga peserta didik dapat mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah Swt dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran akidah akhlak merupakan satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang merupakan peningkatan dari akidah dan akhlak yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan pra survey yang telah dilakukan dengan observasi pada tanggal 30 Agustus 2022 mengenai hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak di MI Al-Irsyad Patarikan yaitu peserta didik kurang aktif, peserta didik tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, ketika dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung asik ngobrol dengan teman sebangkunya hal tersebut otomatis membuat peserta didik tidak fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga ketika guru memberikan pertanyaan peserta didik tidak bisa menjawab karena peserta didik tidak faham dengan materi yang disampaikan oleh guru hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dengan mempertimbangkan masalah yang terjadi di MI Al-Irsyad, peneliti mencoba memperkenalkan strategi pembelajaran *make a match*, peneliti memilih menggunakan metode *make a match* ini karena dengan menggunakan metode *Make and Match* siswa dapat diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu. Strategi pembelajaran *make a match* ini mengajak siswa mencari jawaban yang tepat terhadap suatu pertanyaan dengan cara mencari pasangan yang memegang kartu jawaban yang benar secara acak dengan konsep yang dimaksud. sehingga pembelajaran Akidah Akhlak menjadi lebih menarik dan siswa dapat menyukai pembelajaran dan dengan mudah siswa memahami isi materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. dengan demikian, pembelajaran akidah akhlak menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan keterangan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI Al-Irsyad Patarikan”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penerapan Metode *Make a Match*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Menurut Usman (2002) penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Setiawan (2004) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kata penerapan (implementasi) bermuara pada aktifitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa penerapan (implementasi) bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Metode adalah cara yang digunakan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Karena metode lebih menekankan pada peran pendidik (Sri Anitah, 2014). *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan metode yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik menjadi subjek pembelajaran bukan objek pembelajaran. Metode *Make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007).

Make a Match merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan melalui permainan kartu, yaitu peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban sebelum habis batas waktu permainan. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Gamal Thabroni, 2022). Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* yaitu kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* merupakan suatu jenis pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan teknik mencari pasangan dengan bantuan kartu dan diberi poin apabila anak yang dapat mencocokkan kartunya. Serta dapat melatih anak untuk belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode *make a match* ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran memiliki tiga tujuan utama yaitu mendalami materi, mempelajari materi, dan sebagai selingan (games). Tujuan sebagai selingan digunakan untuk mengatasi kejenuhan atau mengembalikan fokus peserta didik terhadap materi, sehingga suasana belajar menjadi lebih segar.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *make a match* menurut Zainal Aqib (2013) adalah sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)

- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartu nya sebelum batas waktu diberi poin
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- f. Membuat kesimpulan.

Metode *make a match* dalam penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan metode ini. Berdasarkan Santoso dalam Novia (2015), kelebihan metode *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- e. Kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis
- f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Berdasarkan Santoso dalam Novia (2015) Kelemahan-kelemahan metode *make a match* adalah sebagai berikut :

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain – main dalam proses pembelajaran
- c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- d. Pada kelas yang jumlah murid nya banyak jika kurang bijaksana maka akan menimbulkan keributan.
- e. Dalam mengembangkan dan melaksanakan metode *make a match*, guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan agar tidak terjadi keributan didalam kelas. Memotivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan dalam proses belajar mengajar (Fatkhan, 2017).

2. Hasil Belajar

Menurut R. Gagne (Ahmad Susanto, 2013), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana organisme mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengandung makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Agus Suprijono, 2012).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Syofnidah, 2016).

Gronlund (dalam Khodijah, 2014) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Sedangkan Soedijarto dalam (Purwanto, 2017) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sudjana (2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hamalik (2009) juga berpendapat bahwa hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan adanya indikator dan derajat perubahan tingkah laku. Sudjana (2011) menyebutkan hasil belajar itu merupakan perubahan tingkah laku yang

mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh dari penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan sehingga hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya.

Tolak ukur penilaian yang berupa nilai tersebut diperoleh setelah peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu kemudian dilakukan tes akhir. Hasil tes tersebut yang akan menjadi pedoman guru dalam memberikan nilai hasil belajar pada peserta didiknya. Proses penilaian terhadap hasil belajar akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan informasi tersebut seorang guru dapat menentukan dan menyusun kegiatan-kegiatan pembinaan untuk peserta didik lebih lanjut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: a. Faktor internal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis. Secara umum kondisi fisiologis peserta didik yang sehat jasmani dan tidak dalam keadaan lelah atau capek dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran dengan baik. Sehingga dimungkinkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik pula. Selain itu, faktor psikologis yang berbeda-beda pada setiap individu juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor psikologis tersebut dapat meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor eksternal, terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental. Lingkungan dapat menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik seperti lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Adapun faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar, seperti halnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini adalah segala sesuatu pada diri peserta didik baik fisiologi maupun psikologi yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang baik. Faktor eksternal adalah faktor yang meliputi lingkungan alam dan sosial dimana peserta didik berada, yang dapat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Sehingga faktor internal dan faktor eksternal perlu mendapat perhatian dari seorang guru agar dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal (Nuridayanti, 2022).

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar peserta didik tidak hanya dinilai dari aspek pengetahuan akademis, tetapi juga dilihat sebagai perubahan perilaku yang holistik. Perubahan ini mencakup tiga ranah atau domain utama yang saling terkait, yaitu Kognitif (Pengetahuan), Afektif (Sikap dan Nilai), dan Psikomotorik (Keterampilan). Berikut adalah penjabaran mengenai ketiga ranah perkembangan tersebut:

a. Perkembangan Kognitif (Proses Berpikir dan Pengetahuan)

Perkembangan kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan kecerdasan (Imam Hanafi, 2019). Ini adalah aspek kunci yang mencakup proses berpikir, aktivitas otak, dan kemampuan rasional. Ranah kognitif memiliki enam dimensi (Taksonomi Bloom):

- 1). Mengingat: Kemampuan mengenali dan memanggil kembali informasi yang telah dipelajari (Pengetahuan).
- 2). Memahami: Kemampuan menangkap makna, menginterpretasikan, dan menjelaskan fakta atau gagasan.
- 3). Menerapkan: Menggunakan aturan atau prinsip yang dipelajari pada kondisi baru atau situasi nyata.

- 4). Menganalisis: Memeriksa informasi, membaginya menjadi bagian-bagian, dan mengidentifikasi hubungan antarbagian.
- 5). Mengevaluasi: Kemampuan mempertimbangkan dan menilai nilai suatu materi atau ide berdasarkan kriteria tertentu.
- 6). Mencipta: Kemampuan menggabungkan konsep untuk membentuk pola atau struktur baru (aspek kreatif).

b. Perkembangan Afektif (Sikap, Nilai, dan Emosi)

Perkembangan afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi, nilai, perasaan, minat, dan sikap terhadap sesuatu (Lucia, 2020). Ranah afektif memiliki lima tahapan (Taksonomi Krathwohl):

- 1). Penerimaan (*Receiving*): Kesiediaan untuk memperhatikan dan merespons rangsangan yang tepat (tingkat kesadaran paling rendah).
- 2). Menanggapi (*Responding*): Keterlibatan aktif dan motivasi untuk bereaksi terhadap materi, misalnya berpartisipasi dalam diskusi.
- 3). Penilaian (*Valuing*): Pentingnya nilai dan komitmen personal; kemampuan menilai baik/buruk suatu kegiatan dan mengungkapkannya melalui tindakan.
- 4). Mengorganisasi (*Organization*): Menyatukan nilai-nilai yang berbeda untuk menciptakan sistem nilai internal yang konsisten.
- 5). Karakterisasi (*Characterization*): Nilai-nilai telah terinternalisasi dan tercermin dalam perilaku yang stabil dan dapat diprediksi (kepribadian yang utuh).

c. Perkembangan Psikomotorik (Keterampilan Fisik dan Gerakan)

Perkembangan psikomotorik didefinisikan sebagai bidang yang mencakup perilaku motorik, koordinasi fisik, dan kemampuan fisik seseorang. Ini berkaitan dengan gerak tubuh dan fungsi otot akibat dorongan pikiran dan kemauan. Keterampilan psikomotorik terbagi menjadi tujuh kategori (Taksonomi Simpson/Harrow):

- 1). Imitasi: Anak meniru gerakan atau respons yang diamati.
- 2). Kesiapan (*Set*): Kesiapan mental, fisik, dan emosional; mendemonstrasikan sesuai instruksi.
- 3). Membimbing (*Guided Response*): Tahap awal pembelajaran gerak kompleks melalui proses eksperimen dan imitasi.
- 4). Mekanisme: Respons yang dipelajari menjadi kebiasaan; tindakan dilakukan dengan tingkat akurasi tertentu.
- 5). Respons Terbuka Kompleks (*Complex Overt Response*): Gerakan motorik terampil, akurat, terkoordinasi, dan otomatis.
- 6). Adaptasi: Kemampuan memodifikasi dan menyesuaikan keterampilan yang ada untuk situasi yang berbeda.
- 7). Penciptaan (*Origination*): Menciptakan pola pergerakan baru (kreativitas) untuk menyesuaikan tuntutan situasi.

C. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengembangkan model Kem mis dan Mc. Taggart. Secara garis besar tahapan penelitian ada empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan (*planning*) Merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap sebagai usulan solusi permasalahan.
2. Tindakan (*action*) Merupakan apa yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Tindakan yang dilakukan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun.
3. Pengamatan (*observation*) Merupakan kegiatan pengamatan atas tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Pada umumnya observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
4. Refleksi (*reflection*) Merupakan kegiatan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan proses yang dilakukan dalam kaitannya dengan hasil atau dampak dari tindakan.

Gambar 1. Prosedur Penelitian



Penelitian dilaksanakan di MI Al-Irsyad pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang berlangsung pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Irsyad yang berjumlah 23 orang. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya yakni ada yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Untuk memperoleh data yang objektif dan valid hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Irsyad Patarikan, maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap objek (benda, peristiwa) diikuti dengan pencatatan secara cermat. Tujuan observasi hendaknya ditetapkan sebagai cara memperoleh data yang diperlukan untuk membantu memperbaiki proses dan dampak pembelajaran. Metode observasi yang umum digunakan dalam PTK dapat dikelompokkan menjadi 4 metode yaitu observasi terbuka, observasi terfokus, observasi terstruktur dan observasi sistematis. Pendidik sebagai pelaksana PTK perlu memilih, memodifikasi, atau mengembangkan lembar observasi untuk dapat memperoleh data yang bermutu.

2. Tes

Tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik yang memerlukan jawaban benar atau salah. Adapun jenis Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik, yaitu melalui tes tertulis adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk tertulis. Tes tertulis ada dua bentuk, yaitu bentuk uraian (essay) dan bentuk objektif (objective). Tes tertulis yang akan digunakan peneliti yaitu bentuk tes uraian (essay)

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam penelitian dan praktek mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nilai awal peserta didik, untuk mengetahui data-data keadaan sekolah dan peserta didik, serta untuk mengambil gambar atau foto sebagai bukti penelitian.

Instrumen menurut Suharsimi adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti ketika mengumpulkan data. Tujuannya agar penelitian sistematis dan mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar tes
2. Lembar pengamatan/ observasi guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran.
3. Checklist dokumentasi yang diperlukan yang digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi berupa RPP, daftar nilai hasil belajar, foto kegiatan belajar selama siklus tindakan berlangsung, rekaman video, instrumen tes/penilaian pembelajaran.

Penerapan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Al-Irsyad Patarikan

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan di kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* adalah:

Prosedur Siklus I

1. Tahap Perencanaan
 - a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - b. Mempersiapkan media atau alat yang akan digunakan untuk pembelajaran.
 - c. Menyusun dan Mempersiapkan lembar pengamatan/observasi untuk aktivitas pendidik dan peserta didik. Membuat pedoman observasi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran.
 - d. Menyusun soal evaluasi sebagai instrumen untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar siswa.
2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu penerapan isi rancangan pada penelitian ini dimulai dari persiapan cara:

 - a. Mengkondisikan ruangan belajar bagi peserta didik.
 - b. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
 - c. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match*, tahap kegiatannya mengikuti urutan kegiatan yang terdapat dalam RPP.
 - d. Melakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
3. Observasi/ evaluasi

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *make a match*. Pada umumnya observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
4. Refleksi

Merupakan kegiatan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan proses yang dilakukan dalam kaitannya dengan hasil atau dampak dari tindakan

Tahap-tahap refleksi yaitu sebagai berikut:

 - a. Menganalisis kekurangan yang ada pada siklus I
 - b. Peneliti (observer) dan guru berkolaborasi mendiskusikan hasil analisis, kemudian dibuat perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada.
 - c. Hasil dari analisis tersebut akan menjadi pertimbangan dalam menyusun RPP pada siklus II.

Prosedur siklus II

Pada siklus kedua ini tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan sama dengan siklus pertama, tetapi berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus pertama atau perbaikan-perbaikan yang terdapat pada siklus pertama, sehingga pada siklus kedua ini diharapkan bisa berjalan lebih baik dari sebelumnya.

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis semua kejadian yang dilakukan pada siklus II. Selain untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa, analisis juga dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar mengajar di kelas pada siklus II

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun paparan data penelitian mencakup (1) Pra siklus, (2) Tindakan siklus I, (3) Tindakan siklus II. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi dan diperoleh hasil bahwa pembelajaran Akidah Akhlak belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil pra-siklus pada materi Asmaul Husna, di mana hanya 6 dari 23 peserta didik (26,08%) yang mencapai ketuntasan, sementara sisanya belum tuntas. Hasil pra-siklus tersebut menjadi dasar bagi guru untuk melakukan persiapan pembelajaran pada siklus I dengan berpedoman pada rancangan penelitian.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun RPP dengan pokok bahasan Asmaul Husna, menyiapkan media pembelajaran, lembar observasi, serta soal evaluasi. Pelaksanaan dilakukan dengan langkah: mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, melaksanakan kegiatan sesuai metode *Make a Match* berdasarkan RPP, dan memberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar. Observasi dilakukan selama proses berlangsung untuk

mencatat aktivitas guru maupun peserta didik. Tahap refleksi mencakup analisis hasil pembelajaran, diskusi antara guru dan peneliti mengenai kekurangan, serta perencanaan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Hasil analisis menunjukkan masih terdapat beberapa kelemahan, terutama kurangnya motivasi dari guru sehingga perhatian dan keaktifan peserta didik belum maksimal. Meski demikian, dibandingkan pra-siklus, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa. Ketuntasan belajar pada siklus I baru mencapai 60,86% (14 dari 23 peserta didik), sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum tuntas. Dengan demikian, perlu dilanjutkan pada siklus II agar perbaikan dapat dilakukan.

Siklus II

Pada siklus kedua, tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada siklus pertama. Namun, pelaksanaannya disesuaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, khususnya dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Dengan demikian, siklus II diharapkan dapat berjalan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Refleksi pada siklus II dilakukan untuk menganalisis seluruh kegiatan pembelajaran, baik keberhasilan maupun hambatan yang terjadi. Analisis ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk menilai kelebihan dan kelemahan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Berdasarkan hasil analisis data, pada siklus II aktivitas pembelajaran peserta didik menunjukkan peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar sehingga berdampak pada peningkatan prestasi mereka. Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai rata-rata nilai 97,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 91% atau 21 dari 23 siswa telah mencapai KKM 70. Dengan hasil tersebut, tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make a Match* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas IV MI Al-Irsyad Patarikan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, tentang penerapan metode *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar hasil belajar peserta didik pada pembelajaran akidah akhlak kelas IV MI Al- Irsyad Patarikan dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Sebelum diterapkannya metode *Make a Match*, hasil belajar peserta didik sebelumnya hanya terdapat 6 peserta didik yang tuntas dengan persentase 26,08% dan terdapat 17 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I dilihat nilai rata-rata hasil tes peserta didik adalah 69,90. Peserta didik yang mencapai ketuntasan 14 peserta didik dengan persentase 60,86%. Sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas mencapai 9 orang peserta didik. pada siklus I ketuntasan belajar meningkat hingga 34% dari data awal. Pada siklus II dilihat dari nilai rata-rata hasil test peserta didik adalah 97,04. Peserta didik yang mencapai ketuntasan 21 peserta didik dengan persentase 91,03%, sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas mencapai 2 orang peserta didik . pada siklus II ketuntasan belajar meningkat 65% dari data awal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. sehingga bisa dikatakan berhasil.

REFERENSI

- Amirul Huda, Fatkhan. (2017). "*Pengertian dan Langkah-langkah Model Pembelajaran Make a Match*", dalam *blog Fatkhan.web*.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hanafi, Imam. et.al. (2019). *Perkembangan Kognitif Menurut "Jean Piaget" dan Implikasinya dalam pembelajaran*. Dalam Jurnal Alpen: Pendidikan Dasar Vol. 3, No.2

- Hermin Winingsih, Lucia. et.al (2020). *Penguatan Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ifrianti, Syofnidah. et.al. (2016). “*Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*”. dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2
- Khodijah, Nyanyu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mulyasa. (2011). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2007*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Pekalongan: Penerbit NEM
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Setiawan, Guntur. (2004). *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group
- Taufiq, Agus, et.al. (2017). *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Thabroni, Gamal. (2022). “*Model Pembelajaran Make a Match & Langkah-langkahnya*”, dalam blog *serupa.id*
- Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wahab. (2007). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media