

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI BERWUDHU MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH

Sunandar<sup>1</sup>, Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah<sup>\*2</sup>, Kiki Maharani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> SDN 001 Tulin Onsoi

<sup>23</sup> UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

<sup>1</sup> [sunandar.asc@gmail.com](mailto:sunandar.asc@gmail.com); <sup>2\*</sup> [khonsalabiba2003@gmail.com](mailto:khonsalabiba2003@gmail.com); <sup>3</sup> [maharani91@gmail.com](mailto:maharani91@gmail.com)

\* Corresponding Author

**Abstract:** Cooperative learning type Make a Match is a type of educational that focuses on collaboration among students to achieve learning goals. The Make a Match model is designed to strengthen student activity and social skills in depth. The aim of this research is to determine whether the Cooperative Learning Type Make a Match model is effective in improving academic achievement and active participation of students in learning, particularly in the cognitive aspect and student activity in the material of ablution. This research uses a classroom action research method, with a total of 11 fourth grade students from SDN 001 Tulin Onsoi in the 2022/2023 academic year as research subjects. Data collection techniques used were through student observation sheets, written tests, interviews, and documentation. The results showed that in the pre-cycle, the average grade of fourth grade students from SDN 001 Tulin Onsoi was 60 out of a total of 11 students who scored  $\leq 75$  (passing grade). However, in cycles 1 and 2, there was an increase in the average grade of students to 76.8 and 83 respectively. The classical completeness also increased to 63.7% and 81.8% in cycles 1 and 2, with a total of 7 and 9 students respectively who achieved a grade of  $\geq 75$ .

**Keywords:** Ablution; Cooperative Learning Type Make A Match; Improve learning outcomes of Islamic Education

**Abstrak:** Model pembelajaran Cooperative Learning Type Make a Match adalah suatu model yang menekankan kolaborasi antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model Type Make a Match didesain untuk memperkuat keaktifan dan keterampilan sosial siswa secara mendalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model Cooperative Learning Type Make a Match secara efektif dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada aspek kognitif dan partisipasi aktif efektif dalam pembelajaran pada materi berwudhu. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini dengan sampel penelitian terdiri dari 11 siswa kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi pada tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu melalui lembar observasi siswa, tes tertulis, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dalam tahap pra-siklus nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi adalah 60 dan terdapat 11 siswa yang mendapat nilai  $\leq 75$  (KKM). Namun, pada siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 76,8 dan 83 secara berturut-turut. Peningkatan ini juga terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal yang meningkat menjadi 63,7% dan 81,8% pada siklus 1 dan 2, dengan jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  sebanyak 7 dan 9 siswa.

**Kata Kunci:** Berwudhu; Cooperative Learning Type Make A Match; Peningkatan Hasil Belajar PAI

**How to Cite:** Sunandar, Sunandar., & Rifdah, Khonsaullabibah Maisun Nur. (2023). **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Berwudhu Model Cooperative Learning Type Make A Match.** SIPPG, 1(3), 85-99

### A. Pendahuluan

Keberadaan guru dalam dunia pendidikan adalah faktor krusial sebagai penunjang kredibilitas sistem pendidikan yang membutuhkan inovasi baru untuk terciptanya pembelajaran yang eksplisit di

tanah ibu pertiwi. Peranan dan fungsi guru dalam realita di lapangan menjadi hal yang mutlak pada integrasi sektor keilmuan karena guru dilatih secara khusus untuk memajukan ilmu pengetahuan yang kini dituntut oleh zaman. Dapat dikatakan demikian karena kualitas dari sumber daya manusia ditempuh melalui pembaharuan pendidikan yang efektif. Oleh karenanya, diperlukan tenaga guru yang cakap dan siap berperan secara profesional dengan variansi dalam mengajar serta ikut turun serta dalam pengembangan sekolah dan masyarakat.

Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa tugas utama seorang guru adalah melakukan pendidikan, bimbingan, arahan, penilaian, dan evaluasi terhadap anak didiknya dari semua jenjang pendidikan baik dasar maupun menengah.<sup>1</sup> Selain itu, kualitas guru yang diukur pada tingkatan profesionalisme dapat dilihat dari empat kompetensi utama yaitu kompetensi profesional, sosial, kepribadian, dan pedagogik.<sup>2</sup> Namun, keadaan perkembangan pendidikan di era 5.0 masih ikut pada satu arus dari pendidikan yang berbasis tradisonal.<sup>3</sup> Hal ini disebabkan tingkatan profesionalisme guru khususnya pada ranah pedagogik belum teraplikasi secara menyeluruh. Ranah pedagogik pada kompetensi guru adalah kemampuan dalam mengelola pembelajaran siswa yang dimulai dari pengelolaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, seperti menguasai karakteristik siswa, teori belajar, variansi mengajar.<sup>4</sup> Seorang guru yang memiliki kemampuan pedagogik yang baik dapat membuat suasana belajar yang efektif dan membantu siswa untuk mencapai hasil terbaik yang mereka capai.

Tujuan dari proses pembelajaran yang diiringi dengan kompetensi pedagogik yang baik dari guru adalah untuk mencapai kualitas belajar yang optimal.<sup>5</sup> Namun, problematika umum yang sering berlangsung pada setiap jenjang pendidikan baik jenjang dasar maupun menengah adalah penyampaian materi yang monoton oleh guru dengan perpindahan pengetahuan tanpa memperhatikan anak tersebut paham tidaknya materi dari yang diajarkan. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya prestasi belajar di SDN 001 Tulin Onsoi khususnya pada kelas IV diantaranya di bidang pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang kurang diminati oleh siswa. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran dari mata pelajaran PAI merupakan faktor utama yang dirasakan oleh siswa terlebih waktu yang disediakan dalam satu kali pertemuan adalah 4x35 menit. Sehingga, hal ini terasa terlalu lama bagi siswa karena waktu panjang yang diberikan hanya pada satu kali pertemuan beserta materi baru pada setiap pertemuannya membuat minat belajar siswa menjadi rendah.

Salah satu materi pendidikan agama Islam yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar adalah materi berwudhu. Berwudhu merupakan salah satu rangkaian ibadah yang memiliki kepentingan besar dalam agama Islam dan menjadi suatu syarat sah sebelum menunaikan ibadah wajib yaitu sholat. Selain itu, berwudhu juga bisa dilakukan sebagai persiapan untuk mengerjakan amaliah lainnya seperti membaca Al-Quran. Wudhu dilaksanakan sebagai tanda kesucian diri dan sebagai upaya untuk memperoleh kebersihan lahiriah dan batiniah dalam menjalankan ibadah.<sup>6</sup> Faktanya, hingga saat ini masih terdapat banyak siswa yang belum memiliki kemampuan yang cukup dalam menguasai teknik berwudhu secara benar dan memahami betapa pentingnya makna berwudhu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdasar pada pengalaman belajar melalui ketercapaian hasil belajar yang diperoleh pada materi berwudhu dengan ketuntasan belajar dibawah 80% yaitu sebesar 63,7%.

Dari masalah yang terjadi di SDN 001 Tulin Onsoi dan berdasar observasi yang dilakukan bahwa aplikasi pembelajaran PAI masih menggunakan model pembelajaran yang non-interaktif seperti tanya jawab, ceramah, dan pemberian tugas (resitasi). Penggunaan model tersebut cenderung membuat

---

<sup>1</sup> Indonesia Departemen Pendidikan Nasional, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Mengenai Guru Dan Dosen," 2005.

<sup>2</sup> Rina Febriana, *Kompetensi Guru* (Bumi Aksara, 2021), h.5

<sup>3</sup> Maulida Ulfa Hidayah, Muchammad Eka Mahmud, and Rasita Rasita, "Problematika Guru Kelas Dalam Kegiatan Keagamaan Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Samarinda," *Borneo Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 287–96.

<sup>4</sup> Hanifuddin Jamin, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 2018, 19–36.

<sup>5</sup> Mukhamad Ilyasin, "Transformation of Learning Management: Integrative Study of Islamic Boarding School Curriculum," *Dinamika Ilmu* 20, no. 1 (2020): 13–22.

<sup>6</sup> Moch Yasyakur, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 09 (2017): 35.

siswa menjadi pasif dan pengajaran hanya berlaku satu arah tanpa adanya timbal balik yang membuat siswa merasa bosan dan alhasil berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, pendidik tidak memanfaatkan berbagai model dan media dan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan tidak semangat. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi pedagogik, yaitu kualifikasi guru dalam hal mengajar tidak terlaksana secara optimal.

Sebagai seorang guru PAI tugasnya yaitu memfasilitasi dan memotivasi siswa sehingga mereka dapat belajar dengan mudah dan memahami materi dengan baik.<sup>7</sup> Model pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru sangat mempengaruhi dalam mencapai tujuan yang utama dalam meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa agar lebih efektif dalam proses belajar mengajar.<sup>8</sup> Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar adalah dengan memodifikasi model pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match*. Model pembelajaran berbasis *Cooperative Learning Type Make A Match* didasarkan pada prinsip kerjasama antar siswa yang aktif dalam belajar, bekerja sama dalam kelompok, dan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan sosial mereka yang akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

Model pembelajaran berbasis pada model *Cooperative Learning Type Make A Match* memiliki ciri khas yang unik yaitu siswa diminta untuk mencocokkan pasangan kartu dengan jawaban atau pertanyaan dari materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa akan dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu untuk memahami materi yang disampaikan.<sup>10</sup> Model *Make A Match* memiliki karakteristik yang sesuai dengan siswa yang gemar bermain dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model ini dapat diterapkan di seluruh bidang pelajaran dan pada semua tingkat usia, termasuk pada pembelajaran PAI yang sering menggunakan teknik menghafal.<sup>11</sup> Oleh karena itu, model tersebut dapat menjadi pembelajaran yang efektif di SDN 001 Tulin Onsoi yang masih mengandalkan metode klasikal.

Rancangan dari pembelajaran terutama pada pendidikan agama yang menarik dapat memberikan warna kepada anak didik karena beberapa alasan. Pertama, dengan menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan menarik anak didik lebih semangat dan antusias dalam belajar serta dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disajikan. Kedua, dapat memfasilitasi anak didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memperluas pemahaman mereka tentang konsep ajaran agama Islam. Ketiga, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sebagai faktor pendorong untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa rancangan pembelajaran yang menarik penting untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan produktif bagi siswa.<sup>12</sup>

Berkaitan dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dilakukan sebuah penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi Berwudhu Model *Cooperative Learning Type Make A Match*" yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam siswa kelas IV di SDN 001 Tulin Onsoi, khususnya pada materi berwudhu.

---

<sup>7</sup> Sri Susmiyati and Zurqoni Zurqoni, "Memotret Kinerja Guru Madrasah Dalam Pembelajaran," *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2020): 137–60, <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i2.2266>.

<sup>8</sup> Kautsar Eka Wardhana, Ahmad Maulana Syafi'i, and Firnanda Pradana Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Matematika," *Borneo Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 1 (2021): 57–67.

<sup>9</sup> Maulidawati Maulidawati et al., "The Implementation of Make A Match Type Cooperative Learning Model to Improve the Mathematical Connection Ability," *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2, no. 11 (2020): 952–60, <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.3319>.

<sup>10</sup> Melchano Topandra and Hamimah Hamimah, "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1256–68.

<sup>11</sup> M. Ihsan Ramadhani, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–44.

<sup>12</sup> Choirun Nisak Aulina, "Penerapan Metode Whole Brain Teaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 1–12.

## B. Tinjauan Pustaka

### 1. Definisi Model Pembelajaran Cooperative Learning

Model pembelajaran merupakan dua gabungan kata yang perlu dimengerti khususnya oleh seorang pendidik saat melakukan kegiatan pengajaran di kelas untuk terciptanya lingkungan belajar dengan suasana menyenangkan. *Model pembelajaran Cooperative Learning (CL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran dalam kelompok yang berbasis pada gagasan bahwa proses belajar harus berpusat pada pertukaran informasi di antara anggota kelompok.<sup>13</sup> Dalam pembelajaran ini, setiap siswa diharapkan dapat bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota kelompok lainnya. Pembelajaran kooperatif melibatkan penggunaan kelompok kecil yang terdiri dari beberapa anggota (tidak lebih dari 6 orang) dengan perbedaan karakteristik dan kemampuan yang berbeda dalam setiap kelompok untuk menciptakan ketergantungan yang positif, akuntabilitas individu, dan komunikasi intensif di antara anggota kelompok yang bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Menurut Johnson lima prinsip utama dalam *cooperative learning* meliputi: ketergantungan positif antara siswa, interaksi yang meningkat antara siswa, tanggung jawab individu, pengembangan keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, dan proses kelompok. Prinsip-prinsip ini menekankan pentingnya kerja sama, partisipasi aktif, dan kontribusi individu dalam mencapai tujuan belajar bersama dalam kelompok. Selain itu, prinsip-prinsip tersebut juga mencakup pembangunan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi di antara anggota kelompok.<sup>15</sup>

Adapun definisi para ahli terkait *cooperative learning*, diantaranya menurut Asmani memaknai *Cooperative learning* diartikan sebagai metode pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif di mana siswa saling membantu satu sama lain dan memastikan bahwa setiap individu dalam kelompok mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan.<sup>16</sup> Sedangkan, menurut Suprijono berpendapat bahwa konsep *cooperative learning* mencakup berbagai jenis kerja kelompok, termasuk bentuk-bentuk yang diarahkan oleh guru.<sup>17</sup> Kemudian, pendapat lain dari Robert Slavin, *Cooperative learning* merupakan teknik pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong siswa untuk aktif berkolaborasi dalam kelompok kecil. Dalam model ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri serta memastikan bahwa pembelajaran anggota kelompok lainnya dapat tercapai.<sup>18</sup>

Setelah meninjau beberapa definisi terkait *cooperative learning*, dapat disimpulkan bahwa CL merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 6 orang dengan struktur kelompok yang beragam, dimana setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembelajarannya dan saling membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesuksesan pembelajaran dan kelompok tergantung pada keterampilan dan kontribusi setiap anggota kelompok, baik secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling membantu dan bekerja sama untuk meningkatkan pencapaian belajar masing-masing anggota kelompok. Tujuan utama dari *cooperative learning (CL)* adalah untuk meningkatkan pencapaian akademik, keterampilan sosial, dan sikap positif terhadap pembelajaran

---

<sup>13</sup> Rahmad Lisandi and Ibut Priono Leksono, "Pengaruh Penggunaan Cooperative Learning, Collaborative Learning Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Sepuluh Nopember Sidoarjo Dan Smpn 1 Buduran Sidoarjo," *Jurnal Education And Development* 7, no. 2 (2019): 196–196.

<sup>14</sup> Raras Hafiidha Sari<sup>1</sup> and Yulianah Prihatin, "Enhancing Students'ability In Sociolinguistics During The Covid-19 Pandemic Through Online Stad-Type Cooperative Learning Model," *Sari*, no. 19 (2021).

<sup>15</sup> Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperativelearning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Muftadiin* 7, no. 01 (2021): 247–64.

<sup>16</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan* (Diva Press, 2016), h.37

<sup>17</sup> Arif Rahman Muttaqien et al., "The Influence of Cooperative Learning Model Types of Teams Games Tournaments on Students' Critical Thinking Ability," *International Journal for Educational and Vocational Studies* 3, no. 6 (2021): 432–37.

<sup>18</sup> Robert E. Slavin, Nancy A. Madden, and Amanda Datnow, "Research in, Research out: The Role of Research in the Development and Scale-up of Success for All," in *The State of Education Policy Research* (Routledge, 2020), 261–80.

pada siswa melalui interaksi antar anggota kelompok yang saling mendukung dengan adanya bimbingan dari guru.

## 2. Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Learning (CL)*

Untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran seorang guru harus mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran CL guru menjadi peran utama yang bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri serta mendorong anggota kelompok yang lain dalam rangka meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. Sintaks dalam pembelajaran *cooperative learning* secara umum terdapat enam fase adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

*Tabel 1 Tahap Pembelajaran Cooperative Learning (CL)*

Fase atau Tahap	Perilaku Guru
<b>Fase 1</b> <b>Present goals and set</b> (Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan membekali siswa untuk memulai proses belajar)	Guru berkomunikasi tentang tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa agar siap belajar secara efektif.
<b>Fase 2</b> <b>Present Information</b> (Menyajikan informasi)	Guru bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi secara verbal kepada siswa.
<b>Fase 3</b> <b>Establish learning teams among the students</b> (Mengorganisir siswa menjadi tim-tim belajar)	Guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang bagaimana membentuk tim belajar dan memfasilitasi transisi yang efisien untuk kelompok tersebut.
<b>Fase 4</b> <b>Encourage teamwork and academic pursuits</b> (Membantu tim belajar selama proses belajar)	Guru memberikan bantuan kepada tim-tim belajar ketika siswa menyelesaikan tugas dan melakukan proses pembelajaran.
<b>Fase 5</b> <b>Material evaluation tests</b> (Mengevaluasi pengetahuan siswa terhadap presentasi kelompok kerja)	Guru menilai pemahaman siswa terhadap berbagai materi pembelajaran atau mengevaluasi presentasi kelompok tentang hasil kerja mereka.
<b>Fase 6</b> <b>Express gratitude or acknowledgemen</b> (memberikan pengakuan dan reward terhadap prestasi individu atau kelompok)	Guru menyiapkan cara untuk memberikan pengakuan atas usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

## 3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match*

Pembelajaran *cooperative learning Type Make A Match* merupakan variasi model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar melalui permainan kartu pasangan yang menekankan pada aktivitas belajar siswa. Guru mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan atau masalah serta kartu jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa.<sup>20</sup> Keaktifan siswa dalam kemampuan berpikir sangat penting dalam model pembelajaran tipe ini. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran *Make A Match* adalah untuk meningkatkan ketelitian siswa dalam memahami materi yang diajarkan, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan menghafal secara cepat, sambil berinteraksi dengan teman sekelas. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan memperkuat interaksi sosial di antara mereka.

<sup>19</sup> Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1-13.

<sup>20</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321-34.

Lie menyatakan bahwa Lorna Curran telah mengembangkan teknik pembelajaran *Make A Match* pada tahun 1994, yang mana teknik ini dibuat agar siswa dapat mencari pasangan secara menyenangkan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik.<sup>21</sup> Komalasari menggambarkan model pembelajaran *Make A Match* melibatkan permainan kartu pasangan dengan batasan waktu tertentu, di mana siswa akan mencari jawaban atau pasangan dari suatu konsep. Dalam model ini, siswa akan diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan tersebut dan mencari jawaban secara cepat dan tepat, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.<sup>22</sup> Sedangkan, Huda menganggap model pembelajaran *Make A Match* sebagai pendekatan konseptual dalam pembelajaran, yang memberi penekanan pada aktivitas siswa, kreativitas, efektivitas, interaktivitas, serta keceriaan sebagai faktor penting dalam membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dan mengingatkannya dalam jangka waktu yang lebih lama.<sup>23</sup>

Berdasarkan definisi yang disampaikan, pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang diberikan oleh siswa untuk belajar secara kelompok dengan menggunakan permainan kartu pasangan untuk memahami konsep-konsep tertentu. Dalam model ini, permainan tersebut diberi batasan waktu tertentu dan diselenggarakan dengan suasana yang menyenangkan.

Salah satu ciri utama model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan tertentu terkait dengan materi yang sedang dipelajari.<sup>24</sup> Dalam model ini, siswa harus menyelesaikan banyak tugas yang memerlukan penggunaan otak, analisis gagasan, pemecahan masalah, dan penerapan konsep yang dipelajari. Pembelajaran harus berlangsung dengan cepat, menyenangkan dan penuh antusiasme. Siswa sering kali tidak hanya duduk di tempat mereka, tetapi juga bergerak bebas dan berpikir keras. Oleh karena itu, metode ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan aktivitas mereka.

#### **4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran' Cooperative Learning Type Make A Match**

Metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan melatih kecepatan berpikir mereka dalam memahami suatu konsep atau topik tertentu, melalui aktivitas pencocokan kartu jawaban atau kartu soal. Setiap siswa akan mendapat pasangan kartu yang sesuai dan kemudian mereka akan berdiskusi bersama dengan pasangan mereka dan siswa lainnya tentang hasil pencocokan kartu tersebut. Diskusi bersama ini membantu siswa memahami konsep materi yang sedang dipelajari dengan lebih baik.

Dalam suasana belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi siswa secara aktif dan nyaman dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah untuk melakukan aktivitas pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* yaitu sebagai berikut:<sup>25</sup> a) Guru akan mempersiapkan sejumlah potongan kertas yang setara dengan jumlah murid yang ada di kelas; b) Potongan-potongan kertas tersebut akan dibagi menjadi dua bagian yang sama besar; c) Separuh dari setiap potongan kertas akan diisi dengan pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya; d) Setengah bagian kertas yang lain akan diisi dengan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut yang telah disiapkan sebelumnya; e) Setelah itu, semua kertas dicampur dan dibagikan secara acak kepada setiap siswa. Setiap siswa akan menerima satu lembar kertas dan guru akan menjelaskan bahwa kegiatan ini akan dilakukan dengan berpasangan; f) Setiap siswa yang menerima lembar soal akan mencari siswa lain yang mendapatkan lembar jawaban yang sesuai dengan soal mereka; g) Para siswa diminta untuk mencari pasangan mereka masing-masing dan setelah menemukan pasangan, mereka diminta duduk

---

<sup>21</sup> Suci Perwita Sari, "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1 (2020): 19–24.

<sup>22</sup> Kokom Komalasari Meliana and Kokom Komalasari, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Implementasi Model Concept Learning Tipe Make A Match Pada Matapelajaran PPKn," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019): 217–23.

<sup>23</sup> Nurul Huda, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Perubahan Bentuk Energi Dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SDN Lokpaikat 1 Kabupaten Tapin" (Universitas Negeri Malang, 2014).

<sup>24</sup> Aqilla Salsabila, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 042 Gambir" (Fkip Unpas, 2022).

<sup>25</sup> Nurie Hasni and Santi Lisnawati, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Di Madrasah Ibtidaiyah," *Attadib: Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 58–70.

berdekatan; h) Setiap pasangan akan membacakan soal yang mereka terima bergantian dengan suara yang lantang kepada teman-teman mereka yang lain.

### **5. Keunggulan dan Kelemahan Model Cooperative Learning Type Make A Match**

Seperti halnya metode, model, strategi, pendekatan atau teknik pengajaran lainnya, *Cooperative Learning Type Make A Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah beberapa poin yang menggambarkan keunggulan dan kelemahan dari pembelajaran CL *Type Make A Match* :<sup>26</sup>

Keunggulan model pembelajaran *Type Make A Match*, yaitu: 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa secara fisik dan kognitif; 2) Terdapat unsur permainan sehingga belajar lebih menyenangkan; 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan; 4) Membantu siswa mengembangkan keberanian untuk mempresentasikan sesuatu di depan kelas; 5) Model ini efektif dalam mengajarkan siswa disiplin dalam menggunakan waktu untuk belajar.

Kelemahan model pembelajaran *Type Make A Match*, yaitu: 1) Diperlukan waktu yang cukup untuk siswa untuk menyelesaikan tugas dan mencapai hasil yang diinginkan; 2) Guru membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama sebelum dapat dilaksanakan dengan baik; 3) Guru harus memiliki keterampilan pengelolaan kelas yang memadai dan jiwa demokratis untuk melaksanakan model ini dengan baik; 4) Model ini menuntut siswa untuk memiliki sifat tertentu yaitu kecenderungan kemampuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah; 5) Kelas menjadi tidak kondusif karena suasana yang gaduh.

### **6. Hasil Belajar**

Setiap orang menghadapi tantangan dalam proses belajar, namun dengan belajar seseorang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuannya serta memperoleh pengetahuan baru. Dalam lingkungan sekolah, hasil belajar biasanya diukur melalui raport yang mencerminkan prestasi siswa. Proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menghasilkan perubahan pada individu yang belajar, seperti perubahan dalam kemampuan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, dan kemampuan untuk beradaptasi.<sup>27</sup>

Menurut Anderson dan Krathwohl, hasil belajar adalah kemampuan seseorang untuk melibatkan kemampuan untuk melakukan retensi, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, serta kreativitas dalam menghasilkan informasi sebagai hasil dari pembelajaran.<sup>28</sup> Selanjutnya, Bloom juga menyatakan bahwa hasil pembelajaran dapat diamati dalam tiga bidang yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Hasil belajar afektif mencakup perubahan dalam sikap dan nilai, sedangkan hasil belajar psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik.<sup>29</sup>

Sedangkan, Gagne mengidentifikasi lima ranah domain pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu: keterampilan motorik, informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, dan sikap. Keterampilan motorik melibatkan latihan berulang untuk menguasai dan menerapkan contoh-contoh dalam materi pelajaran. Informasi verbal berkaitan dengan pengetahuan faktual dan prinsip-prinsip yang terorganisir secara bermakna dalam kurikulum. Keterampilan intelektual merujuk pada konsep dasar atau aturan sebelum dilaksanakannya asimilasi keterampilan. Strategi kognitif merupakan keterampilan yang terorganisir secara internal dalam mengontrol perilaku belajar dan bisa dikembangkan oleh pendidik melalui pengalaman mereka sendiri. Terakhir, sikap merupakan domain afektif dan tidak dipelajari dengan praktek. Sikap dapat mempengaruhi motivasi

---

<sup>26</sup> Topandra and Hamimah, "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar."

<sup>27</sup> Kautsar Eka Wardhana, "Pengaruh Kematangan Anak Usia Dini Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 2022, 56–66.

<sup>28</sup> Andi Alim Syahri and Nur Ahyana, "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2021): 41–52.

<sup>29</sup> Dwi Oktaviana and Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom," *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2018): 81–88.

belajar siswa, seperti siswa yang memiliki sikap positif dan minat belajar cenderung lebih teratur menghadiri pelajaran di kelas.<sup>30</sup>

Setelah meninjau beberapa definisi hasil belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini dapat terlihat dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Dengan demikian, hasil belajar dapat dianggap sebagai indikator keberhasilan seseorang dalam memperoleh dan memahami informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk menilai kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa depan.

## 7. Definisi Berwudhu

Berwudhu adalah tindakan membersihkan bagian-bagian tertentu pada tubuh seperti tangan, wajah, lengan, kepala, dan kaki dengan air suci (mengalir) sesuai dengan aturan dan tata cara yang ditetapkan dalam ajaran agama Islam. Berwudhu merupakan salah satu syarat dalam menjalankan ibadah shalat, sehingga menjadi penting untuk dilakukan sebelum melaksanakan shalat. Selain itu, berwudhu juga dapat dilakukan sebagai tindakan pembersihan diri yang menjaga kebersihan dan kesegaran tubuh, serta memberikan manfaat kesehatan dengan membersihkan kotoran dan debu yang menempel pada bagian-bagian tertentu pada tubuh.<sup>31</sup>

Mengetahui dan mempraktikkan berwudhu merupakan bagian penting dari pendidikan agama Islam di Indonesia, dan biasanya diajarkan pada siswa-siswa mulai dari usia dini. Belajar berwudhu pada usia dini dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesucian tubuh serta membentuk kebiasaan yang baik dalam menjalankan ibadah shalat. Diharapkan pengetahuan tentang berwudhu dapat membantu siswa dalam menjalankan ibadah shalat dengan benar dan sesuai syariat yang telah dijelaskan oleh Islam.

Dengan memahami pentingnya berwudhu, diharapkan siswa dapat mempraktikkan berwudhu dengan baik dan menjadikan hal ini sebagai bagian dari kebiasaan rutinitas. Hal tersebut dapat mendukung siswa dalam menjaga kebersihan dan kesucian tubuh serta menjalankan ibadah shalat dengan lebih baik dan khushyuk.

## C. Metode

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang didapat melalui tindakan praktis yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat dan refleksi terhadap hasil tindakan tersebut. Model Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan ini terdiri dari dua siklus sesuai dengan model PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Dalam setiap siklus tindakan penelitian kelas, terdapat empat langkah yang harus dijalankan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, dan refleksi.<sup>32</sup>

Tahapan siklus menurut Kurt Lewin yang diawali pada rancangan sebelum penelitian yang tergambar pada bagan gambar 1. Rancangan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi dibagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

Proses pembelajaran melibatkan empat tahap penting. Tahap pertama adalah tahap perencanaan, di mana guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencakup persiapan bahan ajar, media pembelajaran, alat pengumpul data, dan persiapan lain yang diperlukan. Setelah itu, tahap pelaksanaan menjadi langkah berikutnya, di mana guru menerapkan model atau metode pengajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Guru perlu memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan kesesuaian model pengajaran dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Tahap ketiga adalah tahap pengamatan, di mana peneliti mengobservasi perilaku siswa selama pembelajaran menggunakan lembar observasi dan tes yang telah disusun sebelumnya. Observasi dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memperoleh data yang akurat dan dapat diandalkan.

---

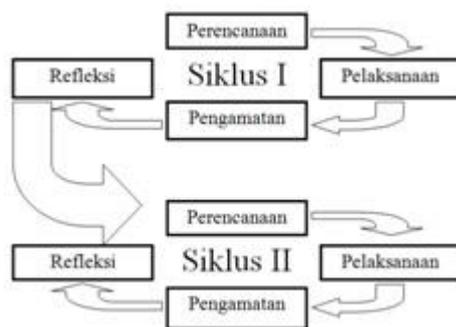
<sup>30</sup> Fiona DH Tan et al., "Students' Perception of Teachers' Two-Way Feedback Interactions That Impact Learning," *Social Psychology of Education* 22 (2019): 169–87.

<sup>31</sup> Ibnu Abdullah, *Fiqih Thaharah: Panduan Praktis Bersuci* (Pustaka media, 2018), h.51

<sup>32</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Prenada Media, 2016), h.50

Terakhir, tahap analisis dan refleksi hasil dilakukan untuk menganalisis, memahami, dan menyimpulkan jalannya proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya.

Analisis dilakukan untuk mengevaluasi kemajuan dan tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran. Jika ada hambatan dalam pencapaian prestasi belajar siswa, maka perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya. Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang telah digunakan dan untuk memperbaiki model pembelajaran pada siklus berikutnya agar lebih efektif dan efisien. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan sistematis dan objektif untuk mendapatkan kesimpulan yang akurat dan dapat dipercaya.



Gambar 1 Siklus Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat 11 subjek yang menjadi fokusnya, yaitu siswa kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi terdiri dari 4 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Untuk penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Kemudian, untuk analisis data menggunakan teknik formula persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Banyaknya frekuensi

Sedangkan, cara penilaian prestasi belajar siswa menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil akhir dari penilaian guru dan siswa selanjutnya akan dievaluasi dengan menggunakan kriteria yang tercantum pada tabel sebagai pedoman interpretasi.

Tabel 2 Interpretasi Predikat Prestasi Belajar Guru dan Siswa

No	Nilai	Keterangan
1.	91 -100	Sangat Baik
2.	81-90	Baik
3.	71-80	Cukup
4.	61-70	Kurang
5.	<60	Sangat Kurang

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas di SDN 001 Tulin Onsoi adalah jika siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat memperoleh pemahaman dengan nilai minimal 80% dengan mencapai standar nilai ideal KKM adalah 75.

## **D. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada kelas IV tepatnya di SDN 001 Tulin Onsoi yang beralamat di Jalan Poros Desa Tinampak 1 Kecamatan Tulin Onsoi, Kabupaten Nunukan. Kalimantan Utara. Penelitian dilaksanakan saat pemberian materi Bersih itu Sehat pada semester dua tahun pelajaran 2022/2023 selama 1 bulan dari tanggal 3 Mei sampai bulan Juni. Dalam penelitian tindakan kelas ini, dilakukan analisis pada dua tahap siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap. Berdasarkan analisis beberapa tahapan siklus, dimulai dari siklus pertama yang meliputi perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan hasil (*observing*), dan refleksi hasil (*reflecting*), kemudian siklus kedua juga mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, serta refleksi hasil. Hasil dari penelitian ini juga diperoleh dari teknik observasi, wawancara, dokumen, dan tes. Berikut merupakan tahapan penelitian dari setiap siklus yang dilakukan dalam pembelajaran:

#### **a. Data Penelitian Tindakan Siklus 1**

Pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru dalam menyusun rencana pembelajaran (RPP), mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung, serta menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan peserta didik. Tahap tindakan dilakukan pada tanggal 3 Mei 2022 dengan menggunakan materi pokok "Aku Senang Berwudhu". Tahap ini terdiri dari kegiatan awal di mana guru membuka pelajaran di kelas, menyampaikan apersepsi, tujuan, serta teknik penilaian. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yang melibatkan penyajian materi melalui gambar dan penerapan model pembelajaran *make a match* yang telah dijelaskan sebelumnya oleh guru. Selanjutnya, guru membagikan kartu kepada setiap siswa dan menginstruksikan mereka untuk mencari pasangan kartu yang cocok. Siswa yang telah menemukan pasangannya berdiskusi dan mempresentasikan topik yang ditulis oleh guru di depan kelas secara bergantian. Guru memberikan reward berupa tepuk tangan dan memberikan tinjauan hasil diskusi kelompok. Setelah penjelasan selesai, guru memberikan tes tulis yang terkait dengan materi yang telah disampaikan. Pada tahap penutup, guru mengajarkan penutupan pelajaran dengan berdoa bersama.

Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar pengamatan. Observasi ini mencakup proses belajar serta hasil nilai tes siswa. Pada siklus 1, terdapat 12 siswa yang diamati. Dalam pengamatan tersebut, skor aktivitas siswa sebesar 43 untuk setiap aspek yang dinilai. Skor tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 56, lalu dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh hasil sebesar 77 untuk aktivitas siswa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori cukup dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan. Setelah menerapkan model *make a match*, guru memberikan tes tulis kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi "Aku Senang Berwudhu". Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 11 siswa yang mengikuti tes, 8 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Rata-rata nilai tes siswa adalah 76,8.

Setelah menganalisis hasil observasi, ditemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menghambat peningkatan pemahaman siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 74, dan hanya terdapat 7 siswa yang berhasil mencapai atau melebihi KKM ( $\geq 75$ ), sementara 4 siswa lainnya belum mencapai KKM. Beberapa hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran antara lain adalah kurangnya antusiasme beberapa siswa dalam mencari kartu pasangan, pengaturan waktu yang belum optimal karena beberapa kegiatan memakan waktu yang cukup lama, dan beberapa siswa yang terlihat bising dan berbicara dengan teman sekelas saat guru sedang menjelaskan materi, sehingga saat mengerjakan tugas kelompok, sejumlah siswa sering bertanya kepada guru tentang pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan penjabaran di atas, pelaksanaan siklus 1 belum mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada tahap berikutnya yaitu siklus 2. Hasil observasi dan refleksi tersebut menjadi dasar untuk mengidentifikasi hambatan dan mencari solusi yang dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa.

Untuk mengatasi kurangnya antusiasme siswa dalam mencari kartu pasangan, dapat dilakukan langkah-langkah seperti memberikan motivasi tambahan, membuat aktivitas lebih menarik, atau mengatur permainan yang lebih interaktif. Pengaturan waktu juga perlu diperbaiki agar kegiatan

pembelajaran lebih efektif dan tidak memakan waktu terlalu lama. Guru dapat merencanakan dengan lebih matang agar waktu yang dialokasikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain itu, masalah siswa yang bising dan berbicara dengan teman sekelas saat guru menjelaskan materi perlu ditangani. Guru dapat memberikan aturan yang jelas tentang kedisiplinan dan tata tertib di kelas. Siswa juga perlu diberi pemahaman tentang pentingnya kesetiaan dalam mendengarkan dan menghargai penjelasan guru. Dalam kegiatan kelompok, guru dapat memfasilitasi diskusi yang lebih terstruktur sehingga siswa dapat lebih fokus dan tidak mengganggu kelompok lain.

Setelah melalui refleksi terhadap pelaksanaan siklus 1, perbaikan-perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa pada siklus 2. Dengan melakukan evaluasi terus menerus dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan hasil yang lebih baik dapat dicapai.

#### **b. Data Penelitian Tindakan Siklus II**

Pada tanggal 31 Mei 2022, dilaksanakan tahap kedua dari penelitian tindakan kelas dengan durasi pembelajaran selama 2 jam (2 x 35 menit). Tahap siklus kedua dilakukan dengan cara yang sama seperti tahap siklus pertama, yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan Siklus II, dilakukan beberapa perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah menambahkan kegiatan ice breaking berupa permainan dan tepuk fokus untuk meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rencana Pembelajaran (RPP) juga disusun kembali dengan beberapa perbaikan. Pada tahap kegiatan inti, terdapat perubahan pada materi yang dibahas. Jika pada Siklus I, kartu pertanyaan dan jawaban membahas arti dari "Aku Senang Berwudu," maka pada Siklus II, pertanyaan dan jawaban berfokus pada hubungan antara "Bersih itu Sehat" dalam kehidupan sehari-hari.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2022, dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran (2x35 menit), yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Tahap perencanaan pada Siklus II sama dengan Siklus I, namun ada beberapa perbaikan yang dilakukan seperti menambahkan kegiatan ice breaking dan permainan tepuk fokus agar siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada tahap inti, menggunakan model make a match seperti pada Siklus I, namun dengan fokus pertanyaan dan jawaban yang berbeda yaitu hubungan antara "Bersih itu Sehat" dalam kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan, 11 siswa tampak lebih kondusif dan tidak gaduh di kelas. Pada tahap penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, membuat kesimpulan, dan memberi penguatan terkait materi yang telah dipelajari. Setelah itu, dilakukan tes tertulis dan pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

Setelah melakukan pengamatan pada aktivitas guru selama siklus II, terlihat bahwa terjadi peningkatan pada lembar pengamatan aktivitas siswa dari awal kegiatan hingga penutup. Pada siklus I, langkah pembelajaran yang dilakukan dianggap kurang optimal dan telah diperbaiki serta diterapkan pada siklus II. Setelah dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada setiap aspek, diperoleh nilai sebesar 50 yang kemudian dibagi dengan nilai maksimal sebesar 56. Setelah itu, nilai tersebut dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh nilai aktivitas siswa sebesar 89,3. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penilaian tes tulis siswa pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan. Pada tahap pra-siklus, seluruh peserta didik yang berjumlah 11 orang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai sebesar 60 yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Namun, setelah menerapkan metode pembelajaran Make-A-Match, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 menjadi 83. Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa, didapatkan rata-rata tingkat pemahaman siswa sebesar 81,8%, yang dapat dikategorikan sebagai baik.

Pada tahap refleksi, setelah pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Masalah atau hambatan yang muncul pada siklus I berhasil diatasi pada siklus II. Aktivitas belajar mengajar guru dan siswa pada siklus II berhasil ditingkatkan. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang memahami materi dari 7 siswa pada siklus I menjadi 11 siswa

pada siklus II, serta penurunan jumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam memahami materi dari 4 siswa pada siklus I menjadi 2 siswa pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan setelah refleksi siklus I berhasil diimplementasikan dan meningkatkan hasil penilaian siswa dengan signifikan pada siklus II. Selain itu, indikator kinerja yang telah ditetapkan tercapai dengan baik, menunjukkan bahwa siklus II dapat dianggap sukses dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa dalam materi "Aku Senang Berwudhu" serta hubungannya dengan "Bersih itu Sehat" dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Pembahasan

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *make a match* selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut berhasil setelah dilakukan perbaikan pada setiap siklusnya. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Aku Senang Berwudhu".

### a. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* Materi Bersih Itu Sehat Kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi

Berikut merupakan diagram yang disajikan menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II.



*Gambar 2 Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa*

Berdasarkan diagram yang disajikan, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus karena dilakukan perbaikan pada setiap siklusnya. Pada siklus pertama, guru hanya memandu siswa dengan nilai akhir 76,7, namun pada siklus kedua nilai partisipasi meningkat menjadi 89,3 karena guru telah memperbaiki masalah yang ada pada siklus sebelumnya. Pada siklus pertama, kegiatan mencari pasangan atau kelompok yang sesuai dengan kartu yang diberikan tidak efektif dan membuat suasana kelas gaduh dan mengganggu kelas lain. Namun, pada siklus kedua, guru telah memperbaiki instruksi pemilihan kelompok sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif. Selain itu, metode *make a match* dilakukan secara berkelompok dan masing-masing kelompok diberi 12 kartu soal dan jawaban untuk dicocokkan. Setelah selesai, pertanyaan dan jawaban dibacakan di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan. Hal ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

### b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Cooperative Learning Type Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan sebagai indikator untuk menilai peningkatan pemahaman siswa karena penggunaan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dapat membantu melatih fokus dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jika siswa tidak memahami materi, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam mencari pasangan kartu berdasarkan pertanyaan dan jawaban yang telah didapatkan. Dari hasil tes pemahaman siswa pada materi "Aku Senang Berwudhu"

pada siklus I dan siklus II, terlihat bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari data sebagai berikut:

**Tabel 3 Perbandingan Nilai Siklus I dan II**

No	Data	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata kelas	76,8	83
2	Persentase tingkat ketuntasan belajar	63,7	81,8
3	Jumlah siswa yang tuntas	7	9

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, model pembelajaran *make a match* yang digunakan untuk mengajar materi 'Aku Senang Berwudu' menghasilkan tingkat pemahaman siswa yang cukup dengan nilai rata-rata 76,74, persentase ketuntasan belajar sebesar 63,7%, dan hanya 7 siswa yang berhasil menuntaskan belajar. Namun, pada siklus II, tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut mengalami peningkatan menjadi kategori baik dengan nilai rata-rata 83, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 81,8%, dan jumlah siswa yang berhasil menuntaskan belajar meningkat menjadi 9 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* telah membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Aku Senang Berwudu".

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang berhasil menuntaskan belajar pada materi "Aku Senang Berwudu". Pada siklus I, hanya 7 siswa yang berhasil menuntaskan belajar dan meningkat menjadi 9 siswa pada siklus II. Hasil wawancara dengan salah satu siswa Kelas IV SDN 001 Tulin Onsoi juga mendukung hasil tersebut. Selain itu, model pembelajaran *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan nilai siswa yang sebelumnya belum mencapai KKM. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan siswa tersebut, model pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran karena mereka terlibat dalam mencari kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan pilihan yang baik bagi guru untuk mencoba variasi model pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya. Selain itu, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi "Aku Senang Berwudu". Oleh karena itu, model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## E. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diterapkan. Langkah-langkah dalam model ini adalah mencari kelompok berdasarkan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi dengan kelompok mengenai materi yang terdapat pada kartu, dan melakukan presentasi terkait hasil diskusi kelompok. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan skor dari nilai cukup pada siklus I (76,7) menjadi baik pada siklus II (89,3), serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63,7% menjadi 81,8% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berhasil meningkatkan pemahaman siswa dan memenuhi indikator kinerja yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku senang Berwudu" berdasarkan hasil yang terjadi pada siklus I dan siklus II.

## Referensi

Abdullah, Ibnu. *Fiqih Thaharah: Panduan Praktis Bersuci*. Pustaka media, 2018.

Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 01 (2021): 247-64.

- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016.
- Aulina, Choirun Nisak. "Penerapan Metode Whole Brain Teaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 1–12.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34.
- Febriana, Rina. *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara, 2021.
- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.
- Hasni, Nurie, and Santi Lisnawati. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadib: Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 58–70.
- Hidayah, Maulida Ulfa, Muchammad Eka Mahmud, and Rasita Rasita. "Problematika Guru Kelas Dalam Kegiatan Keagamaan Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Samarinda." *Borneo Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 287–96.
- Huda, Nurul. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Perubahan Bentuk Energi Dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SDN Lokpaikat 1 Kabupaten Tapin." Universitas Negeri Malang, 2014.
- Ilyasin, Mukhamad. "Transformation of Learning Management: Integrative Study of Islamic Boarding School Curriculum." *Dinamika Ilmu* 20, no. 1 (2020): 13–22.
- Indonesia Departemen Pendidikan Nasional. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Mengenai Guru Dan Dosen," 2005.
- Jamin, Hanifuddin. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 2018, 19–36.
- Lisandi, Rahmad, and Ibut Priono Leksono. "Pengaruh Penggunaan Cooperative Learning, Collaborative Learning Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Sepuluh Nopember Sidoarjo Dan Smpn 1 Buduran Sidoarjo." *Jurnal Education And Development* 7, no. 2 (2019): 196–196.
- Maulidawati, Maulidawati, Iryana Muhammad, Rohantizani Rohantizani, and Mursalin Mursalin. "The Implementation of Make A Match Type Cooperative Learning Model to Improve the Mathematical Connection Ability." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2, no. 11 (2020): 952–60. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.3319>.
- Meliana, Kokom Komalasari, and Kokom Komalasari. "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Implementasi Model Concept Learning Tipe Make A Match Pada Matapelajaran PPKn." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019): 217–23.
- Muttaqien, Arif Rahman, Agus Suprijono, Nugroho Hari Purnomo, and Dwi Bagus Rendy AP. "The Influence of Cooperative Learning Model Types of Teams Games Tournaments on Students' Critical Thinking Ability." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 3, no. 6 (2021): 432–37.
- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2018): 81–88.
- Ramadhani, M. Ihsan. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–44.

- Salsabila, Aqilla. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 042 Gambir." Fkip Unpas, 2022.
- Sari, Suci Perwita. "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1 (2020): 19–24.
- Sari<sup>1</sup>, Raras Hafidha, and Yulianah Prihatin. "Enhancing Students'ability In Sociolinguistics During The Covid-19 Pandemic Through Online Stad-Type Cooperative Learning Model." *Sari*, No. 19 (2021).
- Slavin, Robert E., Nancy A. Madden, and Amanda Datnow. "Research in, Research out: The Role of Research in the Development and Scale-up of Success for All." In *The State of Education Policy Research*, 261–80. Routledge, 2020.
- Susmiyati, Sri, and Zurqoni Zurqoni. "Memotret Kinerja Guru Madrasah Dalam Pembelajaran." *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2020): 137–60. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i2.2266>.
- Syahri, Andi Alim, and Nur Ahyana. "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2021): 41–52.
- Tan, Fiona DH, Peter R. Whipp, Marylène Gagné, and Niels Van Quaquebeke. "Students' Perception of Teachers' Two-Way Feedback Interactions That Impact Learning." *Social Psychology of Education* 22 (2019): 169–87.
- Topandra, Melchano, and Hamimah Hamimah. "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1256–68.
- Wardhana, Kautsar Eka. "Pengaruh Kematangan Anak Usia Dini Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 2022, 56–66.
- Wardhana, Kautsar Eka, Ahmad Maulana Syafi'i, and Firnanda Pradana Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Matematika." *Borneo Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 1 (2021): 57–67.
- Wina Sanjaya, M. P. *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media, 2016. <https://books.google.co.id/books?id=YMtADwAAQBAJ>.
- Yasyakur, Moch. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 09 (2017): 35.