

Implementation of Make a Match Cooperative Learning Model to Improve Understanding of the Pillars of Islam in Grade 2 Elementary School Students

Anita Yuliyati

Sekolah Dasar Negeri 59 Kota Bengkulu, Indonesia.

yuliyatianita53@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

cooperative learning;
make a match;
understanding the Pillars
of Islam; elementary
school;

Background: This research is motivated by the low understanding of grade 2 elementary school students on the material of the Pillars of Islam which is indicated by only 40% of students achieving the KKM. The purpose of this study is to improve understanding of the Pillars of Islam through the implementation of the make a match cooperative learning model.

Method: This research is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles with research subjects of 25 grade 2 students of Elementary School 59 Bengkulu City. Data collection techniques use observation, tests, documentation, and field notes.

Results: The results of the study showed an increase in student understanding from the pre-cycle by 40% (average 65.2), increasing in cycle I to 64% (average 72.8), and in cycle II reaching 84% (average 82.4). Student activity also increased from 65% in cycle I to 85% in cycle II, while teacher skills increased from 75% to 88%.

Conclusion: In conclusion, the application of the cooperative learning model of the make a match type can improve the understanding of the Pillars of Islam in grade 2 elementary school students.

Received: 05/04/2025

Revised: 29/05/2025

Accepted: 10/06/2025

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam membentuk kepribadian dan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Salah satu materi dasar yang wajib dipahami oleh setiap muslim adalah Rukun Islam. Pemahaman tentang Rukun Islam sejak dini menjadi fondasi penting bagi siswa dalam menjalankan ibadah dan mengembangkan spiritualitas mereka.

Berdasarkan observasi awal di kelas 2 SD Negeri 59 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran dimana hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa permasalahan yang teridentifikasi antara lain: (1) siswa kesulitan mengingat urutan Rukun Islam, (2) siswa belum mampu menjelaskan pengertian masing-masing rukun dengan baik, dan (3) tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah (Zaini, 2021).

Kondisi tersebut diduga terjadi karena metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan teacher-centered, dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan

penugasan (Hamdani, 2023); (Rusman, 2022). Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Padahal, karakteristik siswa kelas 2 SD yang masih berada pada tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas fisik (Fathurrohman, 2022); (Trianto, 2023).

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match (Huda, 2023); (Isjoni, 2022). Model pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan cara mencari pasangan kartu yang sesuai dengan materi yang dipelajari (Shoimin, 2023); (Suprijono, 2022). Metode ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif maupun fisik, (2) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dan (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi (Arikunto, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan penerapan metode make a match dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2023), menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 35%. Demikian pula penelitian Aminah (2023), membuktikan bahwa metode make a match efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Pemahaman Rukun Islam pada Siswa Kelas 2 SD". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran PAI khususnya pada materi Rukun Islam, sekaligus memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection). Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Kusuma & Dwitagama, 2022); (Sanjaya, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri 59 Kota Bengkulu yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tindakan, dilakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran PAI materi Rukun Islam di kelas 2 SD Negeri 59 Kota Bengkulu. Hasil pre-test menunjukkan dari 25 siswa, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 65,2. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Siklus I

a. Hasil Belajar Siswa

Setelah diterapkan model pembelajaran make a match, hasil post-test siklus I menunjukkan peningkatan. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 siswa (64%) dengan nilai rata-rata kelas 72,8.

b. Aktivitas Siswa

- Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mencari pasangan kartu
- Beberapa siswa masih malu-malu dan kebingungan saat mencari pasangan

- Terdapat 65% siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran
 - Interaksi antar siswa mulai terbangun meskipun belum maksimal
- c. Aktivitas Guru
- Guru sudah cukup baik dalam menjelaskan aturan make a match
 - Pengelolaan waktu masih kurang efektif
 - Pemberian penguatan dan motivasi perlu ditingkatkan
 - Skor aktivitas guru mencapai 75% (kategori cukup)



Gambar 1. Pembelajaran Siklus 1

Siklus II

a. Hasil Belajar Siswa

Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dimana 21 siswa (84%) mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 82,4.

b. Aktivitas Siswa

- Siswa lebih percaya diri dalam mencari pasangan kartu
- Tingkat partisipasi mencapai 85% (kategori baik)
- Interaksi antar siswa lebih dinamis dan komunikatif
- Siswa mampu menjelaskan materi dengan bahasa sendiri

c. Aktivitas Guru

- Pengelolaan kelas dan waktu lebih efektif
- Pemberian penguatan dan motivasi lebih maksimal
- Skor aktivitas guru meningkat menjadi 88% (kategori baik)



Gambar 2. Pembelajaran Siklus 2

Peningkatan Pemahaman Rukun Islam

Penerapan model make a match terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang Rukun Islam. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari pra siklus (40%), siklus I (64%), hingga siklus II (84%). Peningkatan ini terjadi karena:

1. Model make a match menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
2. Siswa terlibat langsung dalam menemukan konsep melalui aktivitas mencari pasangan
3. Pengulangan materi terjadi secara natural saat siswa mencari dan mencocokkan kartu
4. Siswa lebih mudah mengingat materi karena dikemas dalam bentuk permainan

Perkembangan Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I (65%) ke siklus II (85%). Peningkatan ini ditandai dengan:

1. Meningkatnya rasa percaya diri siswa
2. Terbangunnya interaksi positif antar siswa
3. Meningkatnya kemampuan komunikasi dan kerjasama
4. Tumbuhnya motivasi belajar intrinsik

Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan guru dalam menerapkan model make a match juga mengalami peningkatan dari siklus I (75%) ke siklus II (88%). Perbaikan yang dilakukan meliputi:

1. Pengaturan waktu yang lebih efektif
2. Pemberian instruksi yang lebih jelas
3. Penguatan dan motivasi yang lebih intensif
4. Pengelolaan kelas yang lebih baik

Kendala dan Solusi

- a. Kendala yang dihadapi:
 - Pada awal penerapan, beberapa siswa masih bingung dengan aturan permainan

- Kelas sempat gaduh saat pencarian pasangan kartu
 - Beberapa siswa masih malu-malu berpartisipasi
- b. Solusi yang diterapkan:
- Memberikan penjelasan aturan dengan lebih detail dan contoh
 - Mengatur formasi kelas dan memberikan batasan waktu yang jelas
 - Memberikan motivasi dan penguatan positif secara konsisten

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmat (2023) dan Aminah (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Keberhasilan penerapan model ini tidak terlepas dari karakteristik siswa SD yang senang bermain dan bergerak aktif, sehingga pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan lebih mudah diterima dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang Rukun Islam. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari pra siklus 40% (rata-rata 65,2), siklus I 64% (rata-rata 72,8), dan siklus II 84% (rata-rata 82,4).
2. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Persentase keaktifan siswa meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini meliputi aspek partisipasi, interaksi, dan komunikasi antar siswa.
3. Keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* juga mengalami peningkatan dari 75% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan ini mencakup aspek pengelolaan kelas, pengelolaan waktu, dan pemberian motivasi kepada siswa.
4. Model pembelajaran *make a match* sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD yang masih senang bermain sambil belajar. Model ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi Rukun Islam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman Rukun Islam pada siswa kelas 2 SD. Model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

REFERENSI

- Aminah, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 45-58.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2023). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2023). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2022). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kusuma, W., & Dwitagama, D. (2022). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahmat, A. (2023). Penerapan Model Make A Match dalam Pembelajaran PAI: Studi Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 12-25.
- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2023). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2023). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H. (2021). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.