

**Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PAI  
Materi Nama dan Tugas Malaikat Allah SWT  
Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*  
pada Siswa Kelas IV Semester I SDN Tabatan**

**Nasib**  
SD Negeri Tabatan

**Abstrak:**

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat Allah SWT pada Siswa Kelas IV Semester I SD Negeri Tabatan Tahun Pelajaran 2021/2022 melalui penerapan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 (tiga) siklus, dilaksanakan di SD Negeri Tabatan siswa kelas IV pada Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 10 siswa. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dari data empiris hasil penelitian menyatakan bahwa melalui penerapan metode smart game dan pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat Allah SWT dari kondisi awal nilai rata-rata 35,30 ke kondisi akhir pada siklus III nilai rata-rata 91,20 pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri Tabatan Tahun Pelajaran 2021/2022. Disimpulkan bahwa melalui penerapan metode smart game dan pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat Allah SWT.

**Kata Kunci : Smart Game, Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match.**

**Abstract:**

The purpose of this Class Action Research is to improve learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) Material Names and Duties of Angels Allah SWT in Class IV Semester I SD Negeri Tabatan Academic Year 2021/2022 through the application of the Smart Game Method and Cooperative Learning Type Make a Match. The implementation of this research used the form of classroom action research which was carried out in 3 (three) cycles, carried out at Tabatan Public Elementary School for class IV students in Semester I of the 2021/2022 Academic Year, a total of 10 students. The research method uses Classroom Action Research. Data collection is done through observation, documentation and tests. Data analysis was carried out in 3 (three) stages including: data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. From empirical data, the results of the study state that through the application of the smart game method and make a match type cooperative learning, it can improve learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) Material Names and Duties of Angels of Allah SWT from the initial condition the average value is 35.30 to the final condition in cycle III the average value was 91.20 in class IV Semester I SD Negeri Tabatan 2021/2022 academic year. It was concluded that through the application of the smart game method and cooperative learning of the make a match type, it was possible to improve learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) Material on the Names and Duties of Angels of Allah SWT.

**Keywords: Smart Game, Make A Match Type Cooperative Learning.**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan. (pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan).

Dalam pasal 5 ayat (7) disebutkan bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses.

Agama memiliki peran amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang dihadapi guru PAI adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kemampuan guru.

Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran PAI adalah metode *smart game*. Metode ini menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan. Di samping itu, di antara model pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Kedua metode ini sesuai dengan karakteristik siswa SD, di mana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang dijadikan rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bahwa metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

## KAJIAN TEORI

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntutan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa

kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Tuntutan visi ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri:

1. Lebih menitikberatkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi
2. Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia
3. Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik di lapangan untuk mengembangkan strategi dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan.

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak serta membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik

dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Pendidikan Agama Islam di SD / MI bertujuan untuk :

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT
2. mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi beberapa aspek, yaitu ; al-Quran dan Hadiś, aqidah, akhlak, fiqih, tarikh dan kebudayaan Islam. Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

Permainan (*games*) populer dengan berbagai sebutan, seperti *ice breaker* berarti pemanasan dan *energizer* berarti penyegaran. Secara etimologi, *ice breaker* berarti pemecah es. Dalam pembelajaran, istilah ini berarti pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme.

Karakteristik permainan (*games*) adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (dapat disingkat sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi luwes, jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit.

Dalam keseharian, kita mungkin bertanya, mengapa anak-anak selalu bersemangat saat bermain? Tidak pernah merasa lelah untuk aktivitas satu ini. Namun ketika tiba giliran belajar, mereka cepat sekali merasa jenuh.

Dengan bermain, siswa mengekspresikan diri dan gejolak jiwanya. Karena itu, dengan permainan, seorang guru dapat mengetahui gejolak serta kecenderungan jiwa anak dan sekaligus

dapat mengarahkannya. Dalam ajaran agama, orang tua dianjurkan untuk sering-sering bermain dengan anak. Nabi Muhammad saw bersabda: *"Siapa yang memiliki anak, maka hendaklah ia menjadi anak pula"*. Dalam arti, hendaklah ia memahami, menjadi sahabat dan teman bermain anaknya. Di kali lain, Rasulullah saw bersabda: *"siapa yang menggembirakan hati anaknya, ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau untuk menyenangkan hatinya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah"*.

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran, siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antara manusia. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial.

Pembelajaran kooperatif dikenal juga dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

## METODE PENELITIAN

Peneliti melaksanakan penelitian ini di kelas IV SDN Tabatan Kecamatan Jenamas Kabupaten Barito Selatan, tempat peneliti bertugas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tabatan tahun pelajaran 2021/2022 dengan rincian laki-laki 6 orang dan perempuan 4 orang. Siswa kelas ini memiliki karakteristik yang beragam, baik dari prestasi belajar maupun partisipasi orang tua dalam keberhasilan pendidikan anaknya. Sebagian besar siswa mengikuti belajar di Madrasah pada sore hari, ada beberapa yang tidak.

Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk bertindak sebagai pengamat (*observer*) pada saat observasi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun

pelajaran 2021/2022 sejak bulan Agustus sampai Oktober 2021.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

Peksanaan tindakan dalam penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yaitu siklus spiral yang terdiri dari empat komponen, meliputi rencana tindakan, implemenasi tindakan, observasi dan refleksi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (pre test) sampai siklus terakhir bersama mitra kolaborasi.

Data dianalisis bersama mitra kolaborasi sejak penelitian dimulai, dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan setting SDN Tabatan Kecamatan Jenamas Kabupaten Barito Selatan ini, pelaksanaannya mengikuti alur sebagai berikut:

1. *Perencanaan*, meliputi penetapan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan penetapan alokasi waktu pelaksanaannya
2. *Pelaksanaan (Tindakan)* meliputi seluruh proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
3. *Observasi*, dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, meliputi aktifitas guru dalam pembelajaran dan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
4. *Refleksi*, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru Agama dengan guru kelas, yang membantu pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terkontrol untuk menjaga validitas hasil penelitian.

Beberapa kelemahan dan kesulitan yang ditemukan pada siklus I ini adalah:

1. Dalam model pembelajaran *make a match*, pada siklus ini hanya dilakukan 2 babak, sehingga siswa belum

maksimal mempelajari nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah

## 2. Dalam model pembelajaran *make*

NO	NAMA SISWA	PRE TES		SIKLUS I		SIKLUS II		SIKLUS III	
		SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKO	NILA	SK	NILA
1.	S1	2	22	4	56	5	78	9	100
2.	S2	4	44	6	67	9	100	9	100
3.	S3	7	78	3	33	6	67	2	78
4.	S4	1	11	4	44	6	67	7	78
5.	S5	3	33	7	78	5	56	9	100
6.	S6	4	44	9	100	9	100	9	100
7.	S7	3	33	7	78	9	100	9	100
8.	S8	3	33	5	56	5	56	7	78
9.	S9	3	33	9	100	9	100	7	78
10.	S10	2	22	7	78	5	56	9	100
<b>JUMLAH</b>			353		690		780		912
<b>RATA-RATA</b>			35,3		69		78		91,2

*match*, beberapa siswa masih belum memahami aturan permainan sehingga ditemukan beberapa siswa yang mencari pasangan yang sama (soal-soal, jawaban-jawaban). Tetapi dengan penjelasan secara ringkas, kesulitan ini dapat segera dipahami siswa.

3. Dalam model pembelajaran *make match*, beberapa siswa enggan bila mendapatkan pasangan kartu yang berbeda jenis kelamin

4. Dalam model pembelajaran *make match*, guru kurang mempersiapkan kartu permainan, sehingga ditemukan siswa yang tidak mendapatkan pasangan jawaban / soal.

Dari beberapa kesulitan di atas, pada tahap refleksi, guru bersama teman

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

Dari hasil pre tes dan penilaian tes tulis dalam 3 siklus, diperoleh data sebagai berikut:

perbandingan dan peningkatan keberhasilan yang diperoleh pada pre tes, siklus I, II dan III bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan pre test 35.30. Artinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran “nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat Allah” masih dalam kategori sangat kurang. Sebagian besar siswa (70.00%) mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 7 orang, kategori kurang 2 orang (20.00%), kategori cukup 0 orang (0.00%), kategori baik 1 orang (10.00%) dan baik sekali 0 orang (0.00%).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata 69.00. Pada siklus I ini sudah dapat tergambarkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi

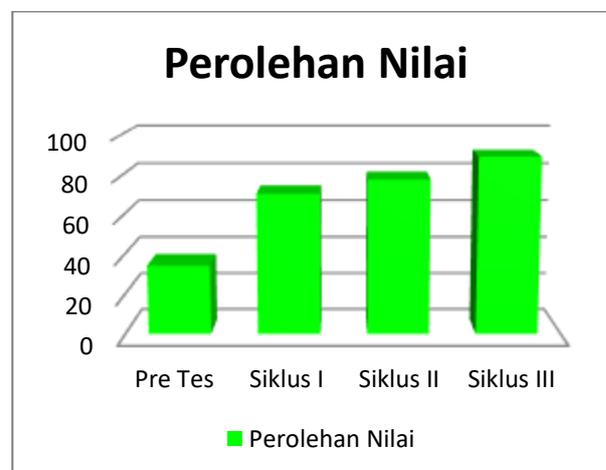
pembelajaran. Sebagian besar siswa (20.00%) mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 2 orang, kategori baik 3 orang (30.00%), kategori cukup 3 orang (30.00%), kategori kurang 1 orang (10.00%) dan kategori sangat kurang 1 orang (10.00%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 69.00% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kelas pada siklus II 78.00. Pada siklus ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 4 orang (40.00%). Siswa berkategori baik 1 orang (10.00%), berkategori cukup 5 orang (50.00%) dan berkategori kurang sekali hanya 0 orang (0.00%). Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 78.00% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Tindakan pada siklus III dilakukan dan hasilnya sangat mengagumkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat baik. Nilai rata-rata kelas 91.20. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali (6 orang, 60.00%), kategori baik 4 orang (40.00%), sedangkan sisanya berkategori sangat kurang 0 orang (0.00%). Dari data di

atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik sekali dan 91.20% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas. 3.45% (1 orang) siswa yang mendapat nilai sangat kurang merupakan siswa yang belum lancar membaca dan menulis. Dan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Perbandingan persentase perolehan nilai pre tes dan ketiga siklus dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Persentase Perolehan Nilai

Perbandingan dan peningkatan nilai rata-rata hasil pre test, siklus I, II, dan III dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Grafik. 2 Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa

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

Tabel 2. Kesan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Kategori	Kesan siswa					
	SIKLUS I	%	SIKLUS II	%	SIKLUS III	%
POSITIF	10	100	10	100	10	100

BIASA	0	0	0	0	0	0
NEGA TIF	0	0	0	0	0	0

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Rata-rata respon positif siswa dari ketiga siklus adalah 100 %.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari perolehan poin pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Poin yang dikemukakan di sini hanya poin pada siklus II dan III yang dilakukan 5 babak. Sedangkan pada pembelajaran *make a match* siklus I hanya dilakukan 2 babak sehingga tidak dapat diperbandingkan.



Grafik 3. Rata-rata Poin Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Dari poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 90.00 naik menjadi 96.00 pada siklus III.

Adapun hasil pengamatan observer terhadap aktifitas guru dalam proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, II dan III data yang diperoleh dari hasil penilaian tertulis menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, II, dan III dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah SWT. Jika dibandingkan dengan hasil pre test, terjadi peningkatan sangat signifikan kemampuan siswa menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah (lihat grafik 1. persentase perolehan nilai dan grafik 2. peningkatan nilai rata-rata siswa).

Berdasarkan hasil jurnal harian siswa, diperoleh rata-rata respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* 100 %. Dan poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 90.00 naik menjadi 96.00 pada siklus III.

Bila dikonversikan ke dalam kategori keberhasilan yang peneliti tetapkan sebagai berikut:

$\geq 80$	=	sangat baik
60 – 79.9 %	=	baik
40–59.9 %	=	cukup
20–39.9	=	kurang
$\leq 20\%$	=	sangat kurang

maka diperoleh kesimpulan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas

malaikat Allah SWT. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai dari pre tes sampai siklus III secara signifikan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis menyarankan hal-hal berikut (a) bagi guru, untuk meningkatkan kompetensi dan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran PAI, agar dilakukan dengan pembelajaran aktif (*active learning*), menyenangkan (*joyfull learning*) dan bekerja sama dengan orang lain (*cooperative learning*) dan penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan sebagai alternatif. (b) bagi peneliti selanjutnya, mengingat manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, maka diharapkan menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, agar ditindak lanjuti dengan materi dan sekolah yang berbeda juga jenjang pendidikan yang berbeda pula dengan melibatkan subyek yang lebih luas dan metode penelitian yang berbeda.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anwar Holil, *Model Pembelajaran Kooperatif*, [www.anwarholil.blogs.pot.com](http://www.anwarholil.blogs.pot.com), diunduh pada 26 Januari 2021.
- Ariany Syurfah. (2017) *Multipple Intelligences for Islamic Teaching*, Bandung : Syamil Publishing
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: BSNP.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006, *Peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta : bp Pustaka Candra.
- Ina Karlina. (2018). *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Sebagai Salah Satu Strategi Membangun Pengetahuan Siswa*. Jurnal Terang, Vol 8 Nomor 1.
- M. Quraish Shihab. (2016). *Lentera Hati*, Bandung; Mizan, Cet. VI, h.
- Masoffa. (2018). *Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional*.
- Maulia D. Kembara. (2019) *Panduan Lengkap Home Schooling*, Bandung: Progressio, 2007, h. 18
- Rahmat Aziz. (2015) *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif dalam Mengembangkan Kreatifitas*.
- Slavin, Robert E. (2018). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, Terj : Nurulita, Bandung: Nusa media, Cet. III

Suharsimi Arikunto, Prof., Suhardjono,  
Prof., Supardi, Prof.,  
2008, *Penelitian Tindakan  
Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet.  
VI

Tim Pembelajaran Guru. (2019) *Inovasi  
Pembelajaran MIPA di Sekolah dan  
Alternatif Implementasinya –  
Cooperative Learning  
(Pembelajaran Kooperatif)*.

Yahya Nursidik. (2019). *Kumpulan Metode  
Pembelajaran*. Bandung: Angkasa  
Utama.

Yudha Kurniawan. (2018). *Smart Games  
for Kids*, Jakarta : Wahyu media,  
Cet. II

Zainal Aqib (2017) *Penelitian Tindakan  
Kelas*, Bandung : Yrama Widya, h.  
106