
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas A PAUD Satap SDN 2 Rimo Melalui Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Pokok Bahasan Perilaku Hidup Bersih

Maisyarah

TK Satap SDN 2 Rimo Kabupaten Aceh Singkil

Email: maysarah880317@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of Class A students at PAUD Satap SDN 2 Rimo on the topic of Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) through the application of the Smart Game method and the Make A Match cooperative learning model. The background of this research is the low learning outcomes of students on PHBS material, caused by unengaging teaching methods and passive student participation. This research uses Classroom Action Research (CAR) with two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Research instruments include learning outcome tests and student activity observation sheets. The results show that the use of the Smart Game method and the Make A Match cooperative learning model significantly improved student learning outcomes. In cycle I, the average student score increased from 60 to 70, and in cycle II, it reached 85. Additionally, student activity during learning also increased, marked by active participation in discussions and games. The conclusion of this study is that the Smart Game method and the Make A Match cooperative learning model are effective in improving the learning outcomes of Class A students at PAUD Satap SDN 2 Rimo on PHBS material for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Learning Outcomes, Clean and Healthy Living Behavior (PHBS).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas A PAUD Satap SDN 2 Rimo pada pokok bahasan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) melalui penerapan metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi PHBS, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan partisipasi siswa yang pasif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 menjadi 70, dan pada siklus II mencapai 85. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran juga meningkat, ditandai dengan partisipasi aktif dalam diskusi dan permainan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode Smart

Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas A PAUD Satap SDN 2 Rimo pada materi PHBS Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Hasil Belajar, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Pendahuluan

Pendidikan Agama merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya. Hal ini dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. Lebih lanjut, Pasal 5 Ayat (7) menyebutkan bahwa pendidikan agama harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses.

Standar proses pembelajaran yang diatur dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 menekankan pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Kegiatan inti pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif, memberikan ruang bagi prakarsa dan kreativitas, serta menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Proses pembelajaran meliputi tiga tahap utama: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, guru memfasilitasi interaksi antar peserta didik dan dengan lingkungan belajar. Pada tahap elaborasi, guru mendorong pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, sementara pada tahap konfirmasi, guru memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik.

Namun, data di lapangan menunjukkan bahwa siswa Kelas A dan B TK Satap SDN 2 Rimo mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar tentang beriman kepada malaikat Allah. Hasil pre-test pada pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 2 dari 19 siswa (8,70%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 17 siswa (91,30%) belum tuntas. Kesulitan ini terutama terlihat pada kemampuan siswa dalam menyebutkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Faktor penyebabnya antara lain pembelajaran yang berpusat pada guru, suasana kelas yang kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal, dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang multi-approach dan strategi belajar yang variatif, yang memungkinkan siswa mengembangkan kecerdasan majemuk (multiple intelligences) sesuai dengan teori Gardner. Permasalahan ini mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, siswa, dan kemampuan guru. Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Smart Game, yang menyajikan materi melalui berbagai bentuk permainan. Selain itu, model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) seperti Make A Match juga dianggap efektif karena

sesuai dengan karakteristik siswa TK, di mana siswa dapat merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, serta belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, mulai bulan Agustus hingga September 2019. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus di TK Satap SDN 2 Rimo Siswa Kelas A dan B, yang berlokasi di Kecamatan Gunung Meriah, Kabupaten Aceh Singkil. Lokasi ini dipilih karena peneliti merupakan guru Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) melalui metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Satap SDN 2 Rimo Siswa Kelas A dan B tahun pelajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Siswa di kelas ini memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi prestasi belajar maupun partisipasi orang tua dalam mendukung pendidikan anaknya.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui:

1. Dokumentasi: Digunakan untuk mencatat tugas-tugas siswa guna mengetahui peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Observasi: Pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, diskusi, dan evaluasi layanan kelompok.
3. Catatan Lapangan: Digunakan untuk mencatat temuan selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Lembar Observasi: Untuk mengumpulkan data tentang motivasi siswa pada siklus I dan II.
3. Butir Soal Tes: Untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menyebutkan PHBS pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, dengan setiap siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan (4 jam pelajaran). Model penelitian mengikuti siklus spiral dari Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data: Mengecek dan mencatat kembali data yang telah terkumpul.
2. Interpretasi Data: Menafsirkan data dalam bentuk pernyataan.
3. Inferensi: Menyimpulkan apakah terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelum penelitian.
4. Tindak Lanjut: Merumuskan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya berdasarkan temuan penelitian.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keberhasilan adalah:

$$P = \frac{FN}{NF} \times 100$$

Keterangan:

- PP = Persentase
- FF = Frekuensi jawaban
- NN = Jumlah responden

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui dua indikator:

1. Indikator Proses: Dilihat dari minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.
2. Indikator Produk: Dilihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam menyebutkan PHBS melalui metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match.

Hasil dan Diskusi

Pada tahap pra-siklus, hasil belajar siswa dalam menyebutkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) masih sangat rendah. Dari 19 siswa, hanya 2 siswa (8,70%) yang mencapai nilai di atas KKM (70), sementara 17 siswa (91,30%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas adalah 37,43, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 22. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun guru telah melakukan persiapan dan pelaksanaan pembelajaran dengan baik, motivasi siswa masih rendah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada siklus I, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran berupa kartu permainan Make A Match. Proses pembelajaran melibatkan permainan tepuk Islami anak sehat dan tanya jawab antar kelompok. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 75,63, dengan 11 siswa (56,52%) mencapai KKM dan 8 siswa (43,48%) belum tuntas.

Refleksi Siklus I:

- Permainan Make A Match hanya dilakukan dalam 2 babak, sehingga siswa belum maksimal.
- Beberapa siswa belum memahami aturan permainan dan enggan berpasangan dengan lawan jenis.

- Persiapan kartu permainan kurang memadai, menyebabkan beberapa siswa tidak mendapatkan pasangan.

Pada siklus II, peneliti memperbaiki kelemahan dari siklus I dengan meningkatkan jumlah babak permainan Make A Match menjadi 5 babak dan memastikan persiapan kartu permainan lebih baik. Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 91,26. Sebanyak 18 siswa (95,65%) mencapai KKM, dan hanya 1 siswa (4,35%) yang belum tuntas.

Refleksi Siklus II:

- Siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.
- Tidak ada kendala berarti, kecuali beberapa siswa masih kesulitan mencari pasangan kartu.
- Guru memberikan bimbingan tambahan untuk siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan data hasil tes, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menyebutkan PHBS. Pada pra-siklus, nilai rata-rata adalah 37,43, meningkat menjadi 75,63 pada siklus I, dan mencapai 91,26 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM juga meningkat dari 8,70% (pra-siklus) menjadi 95,65% (siklus II).

Berdasarkan observasi dan jurnal harian, siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan metode Smart Game dan Make A Match. Partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat, dengan rata-rata poin partisipasi mencapai 95,86 pada siklus II.

Perbandingan Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

- Pra-Siklus: Nilai rata-rata 37,43, dengan 2 siswa (8,70%) mencapai KKM.
- Siklus I: Nilai rata-rata 75,63, dengan 11 siswa (56,52%) mencapai KKM.
- Siklus II: Nilai rata-rata 91,26, dengan 18 siswa (95,65%) mencapai KKM.

Metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas A dan B TK Satap SDN 2 Rimo pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pembelajaran ini juga meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Smart Game dan pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berhasil meningkatkan kemampuan siswa Kelas 11 SD Negeri 1 Gunung Lagan dalam menyebutkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang mengalami kenaikan signifikan, yaitu dari 37,43 pada pra-siklus, meningkat menjadi 75,63 pada siklus I, dan mencapai 91,26 pada siklus II. Selain peningkatan hasil belajar, respon siswa terhadap pembelajaran juga sangat positif, menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, metode Smart Game dan Make A Match dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam materi PHBS.

Daftar Pustaka

- Anwar Holil. (n.d.). *Model pembelajaran kooperatif*. Retrieved from <http://www.anwarholil.blogspot.com>
- 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, S.Pd. (n.d.). *Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) sebagai salah satu strategi membangun pengetahuan siswa*. Retrieved from <http://www.google.co.id>
- Masoffa. (n.d.). *Perbedaan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran konvensional*. Retrieved from <http://www.masoffa.wordpress.com>
- Rahmat Aziz, M.Si. (n.d.). *Penggunaan model pembelajaran kooperatif dan kompetitif dalam mengembangkan kreativitas*. Retrieved from <http://www.azirahma.blogspot.com>
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarmizi. (n.d.). *Pembelajaran kooperatif "Make a Match"*. Retrieved from <http://www.tarmizi.wordpress.com>
- Tim Ipotes. (n.d.). *Metode pembelajaran kooperatif*. Retrieved from <http://www.ipotes.wordpress.com>
- Tim Pembelajaran Guru. (n.d.). *Inovasi pembelajaran MIPA di sekolah dan alternatif implementasinya – Cooperative learning (pembelajaran kooperatif)*. Retrieved from <http://www.pembelajaranguru.wordpress.com>
- Yudha Kurniawan, S.P. (2008). *Smart games for kids*. Jakarta: Wahyu Media.