

PENGGUNAAN METODE *PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MACTH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN NAMA-NAMA DAN TUGAS-TUGAS MALAIKAT ALLAH DI KELAS X MM 1 PADA MASA ERA NEW NORMAL COVID 19 DI SMKN 6 TANJUNG JABUNG TIMUR

Mujiono
SMKN 6 Tanjung Jabung Timur

Abstrak

Kegiatan eksplorasi, guru, antara lain, memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya; dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan elaborasi, guru, antara lain, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; dan memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok. Dalam kegiatan konfirmasi, guru, antara lain, memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik. umumnya, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar tentang beriman kepada malaikat Allah. Hal ini nampak pada belum maksimalnya kemampuan dalam menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Macth

A. 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.

Lebih lanjut, dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta

didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Pada dasarnya, pembelajaran yang berpusat pada guru, suasana kelas yang kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal dan penggunaan *mono metode* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang *multi approach* dan strategi belajar mengajar yang variatif. Pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya (Gardner menyebutnya dengan istilah *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk)

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.

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 SMK, di mana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas perlu pengkajian dan pembahasan lebih mendalam melalui kajian perpustakaan dengan judul “Penggunaan Metode *Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Nama-Nama Dan Tugas-Tugas Malaikat Allah Di Kelas X Mm 1 Pada Masa Era New Normal Covid 19 Di Smkn 6 Tanjung Jabung Timur”.

B. PEMBAHASAN

1. Pendidikan Agama Islam

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.

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 SMK 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.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match

Eggen dan Kauchak (1993) dalam Holil, mendefinisikan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu belajar kooperatif ini juga dinamakan “belajar teman sebaya”.

Sementara menurut Slavin (1997), pembelajaran kooperatif berkenaan dengan berbagai macam metode pembelajaran yang perwujudannya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu belajar materi akademis. Dalam kerjasama di kelas, partisipasi yang diharapkan dari siswa adalah saling membantu satu sama lain, berdiskusi dan berargumentasi satu sama lain, saling menilai pengetahuan dan perbedaan pemahaman satu sama lain.

Roger T. Johnson dan David W. Johnson mendefinisikan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tercipta kerjasama yang baik antar anggota tim, ada ketergantungan saling memerlukan yang positif (menanamkan rasa kebersamaan), tanggung jawab masing-masing anggota (setiap anggota memiliki sumbangan dalam belajar), keterampilan hubungan antar individu (komunikasi, keberhasilan, kepemimpinan, membuat keputusan, dan penyelesaian konflik), tatap muka menaikkan interaksi dan pengolahan data.

Dari pengertian-pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok kecil untuk efektifitas dalam belajar.
- 2) Adanya rasa ketergantungan dalam kelompok. Keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh kekompakan anggota.
- 3) Adanya tanggung jawab individu / anggota kelompok. Kesadaran akan tanggung jawab individu sangat mendukung keberhasilan kelompok.
- 4) Terdapat kegiatan komunikasi tatap muka baik antar anggota dalam kelompok maupun antar kelompok. Adanya komunikasi ini dapat mendorong terjadinya interaksi positif, sesama siswa dapat saling mengenal, saling menghargai pendapat teman, menerima kelebihan dan kekurangan teman.
- 5) Siswa sebagai anggota kelompok berlatih untuk mengevaluasi pendapat teman melalui adu argumentasi dan belajar menerima hasil evaluasi. Pada akhirnya dapat menumbuhkan rasa toleransi yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

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.

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
- 2) Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

- 3) Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya dan jenis kelamin.
- 4) Sistem penghargaan yang berorientasi pada kelompok daripada individu

Teknik pembelajaran kooperatif antara lain *make a match*, bertukar pasangan, *numbered head together*, keliling kelompok, kancing gemerincing, dan dua tinggal dua tamu. Beberapa teknik pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Tipe ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban / soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal dan jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya
- 7) Kesimpulan.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode 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 penelitian ini secara signifikan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

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 pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dijadikan sebagai alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Holil, *Model Pembelajaran Kooperatif*
Ariany Syurfah, *Multiple Intelligences for Islamic Teaching*, Bandung : Syamil Publishin, 2007.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: BSNP, 2006.
- Ina Karlina, S.Pd, *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Sebagai Salah Satu Strategi Membangun Pengetahuan Siswa*,
- M. Quraish Shihab, *Lentera Hati*, Bandung; Mizan, 1996.
- Masoffa, *Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional*,
- Maulia D. Kembara, M. Pd, *Panduan Lengkap Home Schooling*, Bandung: Progressio, 2007.
- Rahmat Aziz, M.Si, *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif dalam Mengembangkan Kreativitas*
- Slavin, Robert E, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik, Terj : Nurulita*, Bandung: Nusa media, 2008.
- Suharsimi Arikunto, Prof., Suhardjono, Prof., Supardi, Prof. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Tarmizi, *Pembelajaran Kooperatif "Make a Match"*.
- Tim Pembelajaran Guru, *Inovasi Pembelajaran MIPA di Sekolah dan Alternatif Implementasinya – Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)*.
- Yahya Nursidik, *Kumpulan Metode Pembelajaran*,
- Yudha Kurniawan, SP, *Smart Games for Kids*, Jakarta : Wahyu media, 2008.