

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI IMAN KEPADA ALLAH  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SMART GAME (TEPUK SIFAT  
WAJIB DAN MUSTAHIL) DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS VII B SMPN 2 PANTI,  
KABUPATEN JEMBER**

**IMPROVING THE ABILITY TO UNDERSTAND FAITH TO ALLAH  
USING SMART GAME METHODS IN COOPERATIVE LEARNING TYPE  
MAKE A MATCH IN STUDENTS OF CLASS VII B SMPN2 PANTI  
JEMBER**

Mariyatul Qibtiyah

**Mariyatul Qibtiyah**

SMPN 2 Panti

Jl. Rajawali 108

Kemuningsari Lor

Kec Panti Jember,

Kab. Jember

Naskah :

diterima : 28 Pebruari 2018

direvisi : 19 April 2018

disetujui : 20 April 2018

**ABSTRACT**

*PAI learning is still much centered on the teacher, the source of learning is still minimal, less supportive learning media, student organization that has not been optimal and the use of mono method is the factors that cause low student learning outcomes. In the learning process of PAI by using the conventional method on the matter of faith to God there are still many students who have difficulty in comprehending reasoning and rote materials such as mandatory nature, improbability and the nature of the jewels for Allah, it is proven that there are still many students' score are under the KKM, it can be seen from the results Student repeat with average score: 6.7. While the value of KKM determined in seventh grade students amounted to 75. This study aims to describe the use of smart game method in cooperative learning type make a match to improve the ability to understand the faith to God. This research was conducted at SMPN2 Panti in grade VIIb students having address at Jalan Rajawali 108 Kemuningsari Lor Sub Panti Jember Regency. There were two cycles in this study which each cycle was done in 2 (two) meetings. Instruments used to collect data was observation sheets and test questions. The data was analysed by using comparative descriptive analysis. Based on data analysis, it is concluded that there is an increase of observation result to student's learning activity, in cycle I the percentage of score is 77 %, is in enough category, and in cycle II the percentage of score increases to 91,6 %. In a very good category. Based on observations made by colleagues on teacher activity on the first cycle of the percentage score is 76 % are in enough categories. In cycle II the percentage score increased to 90 %. This shows that the level of success of teachers during the learning activities are in good category. The results of the assessment in the first cycle there was an increase in the average value of students from the pre-cycle 67, increased in the first cycle to 72. But this average value was still below KKM 75. Then the results of cycle II value increased to 83.26 this value has been Reaching KKM and learning completeness. From the results of interviews on students by applying the Smart Game method in the*

*Cooperative Learning model of Make A Match type students feel happy in learning. Suggested for teachers by using the method is expected to foster the spirit in learning PAI, especially in memorizing the nature of mandatory and impossible.*

**Keywords:** Faith To God, Smart Game Method, Co-operative Learning Type Make A Match

#### **ABSTRAK**

Proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode konvensional pada materi iman kepada Allah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat penalaran dan hafalan seperti sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jais bagi Allah, terbukti masih banyak nilai siswa dibawah KKM yang terlihat dari hasil ulangan siswa dengan nilai rata-rata: 6,7. Sedangkan nilai KKM yang ditentukan pada siswa kelas tujuh sebesar 75. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode *smart game* dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan memahami iman kepada Allah. Penelitian ini dilakukan di SMPN2 Panti pada siswa kelas VIIb yang beralamat di Jalan Rajawali 108 Kemuningsari Lor Kecamatan Panti Kabupaten Jember. Ada dua siklus dalam penelitian ini yang masing masing siklus dilakukan 2 (dua) kali pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif. Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa ada peningkatan dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa, pada siklus I prosentase skor adalah 77 %, berada dalam katagori cukup, dan pada siklus II prosentase skor meningkat menjadi 91,6%. dalam katagori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan teman sejawat terhadap aktivitas guru pada siklus I prosentase skor adalah 76 % berada dalam katagori cukup. Pada siklus II prosentase skor meningkat menjadi 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori baik. Hasil penilaian pada siklus I terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari nilai awal pra siklus 67, meningkat pada siklus I menjadi 72. Tetapi nilai rata-rata ini masih dibawah KKM 75. Kemudian hasil nilai siklus II meningkat menjadi 83,26 nilai ini telah mencapai KKM dan ketuntasan belajar. Dari hasil wawancara pada siswa dengan menerapkan metoda *Smart Game* dalam model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Make A Match* siswa merasa senang dalam pembelajaran. Saran bagi guru dengan menggunakan metode tersebut diharapkan dapat menumbuhkan semangat dalam belajar PAI, khususnya dalam menghafal sifat wajib dan mustahil

**Kata Kunci:** Iman Kepada Allah, Metode Smart Game, Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki arti penting dalam mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan nasional. Untuk itu pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah diharapkan mampu menjadi *balance* adanya perkembangan jaman, dan dapat memberikan kontribusi positif bagi terciptanya tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Islam merupakan proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui pertumbuhan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspek (Muhaimin Abdul Mudjib: 1993)

Pendidikan agama islam 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. Untuk mencapai hidup yang sukses ajaran Islam tidak memisahkan antara iman dan amal shaleh. Oleh karena itu proses pendidikan agama Islam yang dilalui anak didik hendaknya dimulai dari tahapan kognitif yakni pengenalan ajaran dan nilai-nilai agama Islam melalui pengetahuan dan pemahaman, dilanjutkan tahapan berikutnya adalah afektif, yaitu proses internalisasi ajaran nilai-nilai Islam ke dalam diri peserta didik melalui penghayatan dan meyakinkannya sehingga menumbuhkan motivasi yang kuat dalam diri peserta didik untuk dapat mengamalkan dan mentaati ajaran Islam dalam perilaku sehari-hari (tahapan psikomotorik) sehingga terbangun kehidupan yang mensejahterakan di dunia dan membahagiakan di akhirat.

Di sisi lain, pembelajaran PAI selama ini

masih banyak berpusat pada guru, sumber belajar yang masih minim, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal dan penggunaan *mono metode* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode konvensional pada materi Iman kepada Allah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya yang bersifat penalaran dan hafalan seperti sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jais bagi Allah, terbukti masih banyak hasil nilai siswa dibawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa dengan rata-rata nilainya : 6,7. Nilai ini masih dibawah nilai KKM yang ditentukan pada siswa kelas tujuh sebesar 75. Mengapa hal ini bisa terjadi ? Hal ini yang perlu di kaji dan diadakan penelitian tindakan.

Berdasarkan uraian tersebut, 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. Diantara model pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Kedua metode ini sesuai dengan karakteristik siswa SMP, dimana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : "Peningkatan Kemampuan Memahami Iman kepada Allah dengan Menggunakan Metode

*Smart Game* Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Panti Kabupaten Jember". Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang dijadikan rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan metode *smart game* dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan memahami materi iman kepada Allah" ? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan metode *smart game* dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan memahami iman kepada Allah.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Iman Kepada Allah

Iman menurut etimologi berarti percaya, sedangkan menurut terminologi, berarti membenarkan dengan hati, lalu diungkapkan dengan kata-kata, dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Iman kepada Allah SWT berarti meyakiniNya dengan hati lalu diucapkan dengan lisan, kemudian diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Iman kepada Allah SWT adalah rukun iman yang pertama. Hal ini menunjukkan bahwa iman kepada Allah SWT merupakan hal yang paling pokok dan mendasar bagi keimanan dari seluruh ajaran islam. Untuk mempertebal keimanan maka seseorang harus mengenal sifat-sifat Allah SWT, yaitu sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jais

### B. Sifat-Sifat Wajib dan Mustahil Allah SWT

#### 1. Allah Bersifat *Wujud* (Ada), Mustahil Bersifat *Adam* (Tidak Ada)

Allah SWT bersifat wujud atau ada, lawannya tidak ada (adam). Dalil tentang sifat Allah ini terdapat dalam Al Qur'an Surat Al An'am : *yang memiliki sifat-sifat yang) demikian itu ialah Allah Tuhan kamu; tidak ada Tuhan selain dia; Pencipta segala sesuatu, Maka sembahlah dia; dan Dia adalah pemelihara segala sesuatu. (QS Al An'am [6] : 102)*

#### 2. Allah Bersifat *Qidam* (Dahulu), Mustahil bersifat *Huduts* (Baru)

Allah SWT bersifat *qidam* atau dahulu, lawannya bersifat baru atau ada yang mendahului., sebagaimana firmannya dalam (QS Al Hadid : 3)

*Dialah Yang Awal dan Yang Akhir Yang Zahir dan Yang Bathin]; dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu. (QS Al Hadid : 3)*

#### 3. Allah Bersifat *Baqā'* (Kekal) Mustahil *Fana* (Binasa)

Allah SWT sebagai pencipta segala sesuatu mempunyai sifat *Baqā'*, yaitu kekal selamanya. Semua yang ada di alam ini dapat rusak, binasa, mati dan musnah. Tetapi Allah SWT tetap, tanpa mengalami perubahan, sebagaimana firman-Nya :

*(26). Semua yang ada di bumi itu akan binasa.*

*(27). Dan tetap kekal Dzat Tuhanmu yang mempunyai kebesaran dan kemuliaan. (QS Ar Rahman : 26-27)* Allah SW tidak ada yang menciptakan, maka mustahil bagi Allah SWT memiliki sifat seperti makhluk.

#### 4. Allah Bersifat *Mukhallafatu lil Hawaditsi* (Berbeda dari Semua Makhluk). Mustahil *Mumatsalatu lil Hawaditsi* (Ada yang Menyamainya)

Allah SWT berbeda sifatnya dengan semua makhluk. Hal ini mudah dipahami karena Allah SWT adalah pencipta semesta alam, sehingga mustahil pencipta sama dengan yang diciptakannya. Firman Allah SWT : *"...Tidak ada sesuatupun yang serupa dengan Dia, dan Dialah yang Maha Mendengar dan Melihat". (QS As Syuara : 11).*

#### 5. Allah Bersifat *Qiyamuhu Binafsihi* (Berdiri Sendiri), Mustahil *Qiyamuhu Bighairihi* (Bergantung pada Sesuatu)

Allah SWT berdiri sendiri, lawannya adalah dengan bantuan atau bergantung pada yang lain. Allah SWT adalah pencipta alam dengan segala isinya. Ini berarti dalam penciptaan alam tidak ada yang membantu dan dia tidak membutuhkan bantuan. Firman Allah SWT : *"... Allah tidak merasa berat memelihara keduanya dan dia Maha Tinggi lagi Maha Agung". (QS Al Baqarah [2] : 255).*

#### **6. Allah Bersifat *Wahdaniyah* (Esa), Mustahil *'Adadun* (Berbilang)**

Agama Islam mengajarkan bahwa Allah SWT itu Esa, lawannya berbilang, yaitu lebih dari satu, baik dzatnya, sifatnya, maupun perbuatannya, firman Allah :

*Sekiranya ada di langit dan di bumi Tuhan-Tuhan selain Allah, tentulah keduanya itu telah rusak binasa. Maka Maha suci Allah yang mempunyai 'Arsy dari pada apa yang mereka sifatkan. (QS Al Anbiya : 22)*

#### **7. Allah Bersifat *Qudrat* (Maha Kuasa), Mustahil *'Ajzun***

Allah bersifat Maha Kuasa, lawannya lemah, terbatas, dan tidak berkuasa. Allah Maha Kuasa artinya hanya Allah SWT saja yang berkuasa, sedangkan makhluk selain Allah SWT tidak mempunyai kekuasaan apa-apa. Firman Allah SWT :

*"... Sesungguhnya Engkau Maha Kuasa atas segala sesuatu". (QS Ali Imran [3] : 26)*

#### **8. Allah Bersifat *Iradat* (Berkehendak), Mustahil *Karahah* (Terpaksa)**

Sifat berkehendak, lawannya adalah terpaksa. Artinya bahwa Allah SWT menjadikan sesuatu sesuai dengan rencana dan kehendaknya. Firman Allah SWT :

*Sesungguhnya perintahNya apabila Dia menghendaki sesuatu hanyalah berkata kepadanya "Jadilah" maka terjadilah ia. (QS Yaasiin 82).*

#### **9. Allah Bersifat *Ilmu* (Maha Mengetahui), Mustahil *Jahlun* (Tidak Tahu atau Bodoh)**

Allah SWT bersifat Maha Mengetahui, lawannya tidak tahu. Ilmu Allah SWT tidak ada batasnya karena Allah SWT yang menjadikan alam semesta ini. sebagaimana firmanNya : *"...Tidakkah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit". (QS Al Isra : 85)*

#### **10. Allah Bersifat *Hayat* (Hidup), Mustahil *Mautun* (Mati)**

Allah SWT bersifat hayat atau hidup, lawannya mati atau mautun. Kehidupan Allah SWT sempurna dalam arti dia hidup untuk selama-lamanya. Hal ini dapat disimak dalam

Al Qur'an. Firman Allah SWT :

*"Dan bertawakkallah kepada Allah yang hidup (kekal) yang tidak mati, dan bertasbihlah dengan memuji-Nya. Dan cukuplah Dia Maha Mengetahui dosa-dosa hamba-hamba-Nya". (QS Al Furqan : 58)*

#### **11. Allah Bersifat *Sama'* (Mendengar), Mustahil *Asham* (Tuli)**

Allah SWT bersifat mendengar (*sama'*), lawannya tuli. Firman Allah SWT :

*"Dan (ingatlah), ketika Ibrahim meninggikan (membina) dasar-dasar Baitullah bersama Ismail (seraya berdoa): "Ya Tuhan kami terimalah daripada kami (amalan kami), sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui". (QS Al Baqarah [2] : 127)*

#### **12. Allah Bersifat *Bashar* (Melihat), Mustahil *A'ma* (Buta)**

Allah bersifat Maha Melihat, lawannya buta. Melihatnya Allah SWT adalah sempurna terhadap apa yang ada di alam ini. Firman Allah SWT : *"Sesungguhnya Allah mengetahui apa yang ghaib di langit dan di bumi. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan". (QS Al Hujurat : 18).*

#### **13. Allah Bersifat *Kalam* (Berfirman), Mustahil *Abkam* (Bisu)**

Allah SWT bersifat kalam, lawannya bisu. Kalam Allah SWT adalah sempurna. Terbukti dalam firmannya yang termaktub dalam Al Qur'an yang sempurna. Karena itu tidak ada bahasa manusia yang dapat menggantikan bahasa (kalam) Allah SWT, karena kalam Allah SWT itu bersih dari segala kata manusia.

#### **C. Metode *Smart Game***

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 pikiran 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. Inilah pentingnya pembelajaran dengan metode *smart game*. *Smart* berarti cerdas dan *game* berarti permainan. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik.

Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Yudha Kurniawan (2000 : 12) dalam bukunya "*Smart Games for Kids*" menyebutkan 35 jenis permainan kecerdasan untuk anak, yaitu : tepuk nama; sebanyak mungkin; mengingat aku; DOR; pulpen dan pensil; menggambar bangun; keluarga burung; menuliskan kekuatan pribadi; menghitung acak; acak gambar; tes tiga menit; cerita berantai; pesan berantai; pijat palu babat; operasi angka berantai; dll

Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah permainan tepuk sifat wajib dan mustahil. Langkah-langkahnya sebagai berikut : 1] Guru membagikan *hand out* "tepu sifat wajib dan mustahil". 2] Siswa melakukan permainan tepuk sifat wajib dan mustahil dengan bimbingan guru. 3] Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. 4] Siswa melakukan permainan tepuk sifat wajib dan mustahil antar kelompok dengan model tanya jawab. 5] Siswa melakukan permainan tepuk sifat wajib dan mustahil bersama teman sebangku dengan model tanya jawab. 6] Refleksi dan kesimpulan

#### **D. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) 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 : 21), pembelajaran kooperatif berkenaan dengan berbagai macam metode pembelajaran yang perwujudannya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu belajar materi akademis.

Roger T. Johnson dan David W. Johnson (2003 : 32) mendefinisikan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tercipta kerjasama yang baik antar anggota tim, ada ketergantungan saling memerlukan yang positif, tanggung jawab masing-masing anggota, keterampilan hubungan antar individu tatap muka menaikkan interaksi dan pengolahan data.

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 dikenal juga dengan pembelajaran secara berkelompok. 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 dari pada 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) dalam Tarmizi (2009 : 16) 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.

## **METODE PENELITIAN**

### **a. Setting dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPN2 Panti pada siswa kelas VIIb yang beralamat di Jalan Rajawali 108 Kemuningsari Lor Kecamatan Panti Jember, dengan pertimbangan masih rendahnya nilai siswa kelas VII b mengenai materi iman kepada Allah

### **b. Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian ini menggunakan model alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Suyanto (2008;14) melalui: 1) Rencana tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

#### **1) Rencana tindakan**

Peneliti melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah di SMPN2 Panti, pada hari Kamis 31 Agustus 2016 dan memberikan surat ijin untuk mulai melakukan penelitian. Dalam pertemuan ini dibicarakan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, melakukan konsolidasi dengan guru wali kelas VIIb dan teman sejawat untuk melakukan kegiatan penelitian.

Dalam perencanaan ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan antara lain: menyusun silabus dan RPP, menyiapkan materi pembelajaran yang akan disajikan, menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada saat mengobservasi pelaksanaan

pembelajaran, menyiapkan alat peraga, berupa kartu warna-warni, menyiapkan format penilaian, mengkoordinasikan program kerja dalam pelaksanaan tindakan dengan semua jajaran yang terlibat.

#### **2) Pelaksanaan tindakan**

Setelah peneliti melaksanakan hasil ulangan didapatkan hasil nilai VIIb pada materi iman kepada Allah adalah 6,7. Dari hasil ulangan tersebut ternyata kelas VIIb, mendapatkan nilai dibawah KKM 75, sehingga peneliti menentukan kelas VIIb yang dijadikan sumber data penelitian. Tindakan yang dilakukan pada tahap ini meliputi tindakan selama proses pembelajaran di kelas.

#### **3) Observasi**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pemberian tindakan meliputi: a) Observasi oleh teman sejawat ini dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dikelas yaitu observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. b) Observasi peneliti selaku guru agama terhadap aktivitas belajar siswa baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

#### **4) Refleksi**

Dari hasil tes, observasi, serta catatan lapangan, dan hasil wawancara diadakan refleksi dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan. Peneliti dan teman sejawat menganalisis dan merenungkan hasil tindakan pada siklus I, sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan siklus II, dan seterusnya sampai dianggap terpenuhi / selesai. Adapun kriteria keberhasilan setiap tindakan adalah sebagai berikut :1) Hasil observasi pada guru dan siswa telah menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan atau mencapai prosentasi skor di atas 75 %. 2) Hasil pengamatan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan nilai yang baik. 3) Hasil terakhir dari semua subyek telah memperoleh skor

lebih dari atau sama dengan 80% nilai rata-rata kelas. 4) Nilai siswa di atas nilai atau sama dengan nilai KKM 75. 5) Hasil wawancara telah memberikan informasi bahwa siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran

### c. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1) **Tes.** Tes dilakukan dalam penelitian ini berupa akhir setelah tindakan. Tujuan tes adalah untuk mengetahui pengetahuan prasarat yang telah dimiliki siswa dan untuk mengetahui ketercapaian yang telah diperoleh setiap akhir pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda, karena pen-skorannya lebih mudah, cepat dan obyektif (DepDiknas, 2003 : 13).

### 2) Pengamatan (Observasi)

- a) Observasi dilakukan teman sejawat untuk mengetahui kegiatan (peneliti) selama proses pembelajaran.
- b) Observasi dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam terhadap siswa selama tindakan.

### d. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument utama, karena peneliti yang merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan dan membuat laporan penelitian. Penelitian ini lebih banyak mementingkan segi proses dari pada hasil. Data hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dipaparkan sesuai dengan kejadian yang terjadi dilapangan dan dianalisis secara induktif. Sedangkan instrumen pendampingnya adalah semua lembar/perangkat yang dibutuhkan selama penelitian antara lain Silabus, RPP, lembar pengamatan/observasi, lembar wawancara dan lembar evaluasi.

### e. Rancangan Penelitian

Berdasarkan pada fokus atau model penelitian, maka rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan partisipan, hal ini karena peneliti berpartisipasi langsung dalam penelitian mulai awal sampai akhir. Peneliti

bertindak sebagai perencana, perancang, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, dan pelapor penelitian.

### f. Penyiapan Partisipan

Sesuai dengan pendekatan dan rancangan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kehadiran peneliti mutlak diperlukan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan. Sedangkan bertindak sebagai observer peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk mengamati seluruh kegiatan peneliti dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### g. Analisa Data

Mengacu dari pendapat tersebut, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan model alir (Flow model) Milles and Huberman (2002 : 16) yang meliputi (1) mereduksi data (2) menyajikan data dan (3) menarik kesimpulan serta verifikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pengamatan pendahuluan ini dilakukan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, dengan refleksi awal untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilakukan. Pemberian tindakan dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas 7b SMP Negeri 2 Panti yang berjumlah 27 orang. Berdasar hasil analisis ulangan harian ditemukan nilai rata-rata untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi iman kepada Allah dengan nilai rata-rata 6,7. (Lihat lampiran 4 dan 5). Rata-rata ini masih terlalu rendah dibandingkan dengan standar daya serap pribadi sebesar 75. Sedangkan untuk daya serap secara klasikal minimal mencapai nilai 85 %. Dengan rata-rata 6,7 berarti ada 2 siswa yang mencapai ketuntasan dan 24 siswa yang belum menuntaskan materi.

### B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada Minggu pertama bulan September 2016 di SMP Negeri 2 Panti. Peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian peneliti merencanakan tindakan I meliputi kegiatan sebagai berikut: 1) Peneliti merancang skenario pembelajaran dengan menerapkan **Metode Smart Game**, dan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*. 2) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi Iman Kepada Allah. 3) Peneliti menyusun instrumen hasil belajar yang akan diberikan pada siswa dan lembar observasi yang akan diberikan pada kolaborator. 4) Peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran

### b. Pelaksanaan Tindakan

Sesuai dengan skenario pembelajaran pada siklus I ini pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada minggu ke dua dan ketiga bulan September 2016 oleh peneliti, dan peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara kepada beberapa siswa setelah pembelajaran berakhir. Urutan pelaksanaan tindakan diawal pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan materi pokok Iman kepada Allah dengan menerapkan **Metode Smart Game**, dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) Guru membagikan *hand out* "tepek sifat wajib dan mustahil". b) Siswa melakukan permainan tepuk sifat wajib dan mustahil dengan bimbingan guru. c) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. d) Siswa melakukan permainan tepuk sifat wajib dan mustahil antar kelompok dengan model tanya jawab. e) Refleksi dan kesimpulan
- 2) Peneliti menjelaskan materi pokok tentang keimanan kepada Allah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 3) Peneliti menjelaskan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative*

*Learning*) Tipe *Make A Match*.

- 4) Peneliti memberikan contoh pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*.
- 5) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.
- 6) Peneliti menerapkan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*. dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu. c) Tiap siswa memikirkan jawaban / soal dari kartu yang dipegang. d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal dan jawaban). e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya. g) Kesimpulan.
- 7) Peneliti memotivasi siswa agar mempunyai semangat dalam melakukan model pembelajaran tersebut.
- 8) Pada akhir pembelajaran pada siklus I, seluruh siswa dibagikan soal tes.

### c. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengamati segala sesuatu yang berkaitan dengan pemberian tindakan. Observasi disini adalah observasi peneliti terhadap siswa dan observasi teman sejawat terhadap peneliti pada saat pembelajaran.

#### 1) Hasil observasi terhadap kegiatan siswa saat pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati kegiatan siswa saat belajar, sesuai dengan petunjuk pada lembar observasi, mulai awal sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa, jumlah skor yang diperoleh 17 dan skor maksimal 22. Dengan demikian prosentase skor

adalah 77.27 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup.

## 2) Hasil observasi terhadap kegiatan guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru di atas, jumlah skor yang diperoleh 16 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 76 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup

Untuk hasil tes materi pokok Iman kepada Allah pada siklus I diperoleh hasil rata-rata 72,53 nilai ini masih dibawah KKM yang ditetapkan 75.

## d. Analisis dan Refleksi Tindakan I

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I di atas, jumlah skor yang diperoleh 17 dan skor maksimal 22. Dengan demikian prosentase skor adalah 77 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup. Hal ini perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan teman sejawat terhadap aktivitas guru di atas, jumlah skor yang diperoleh 16 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 76 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup. Melihat tabel hasil penilaian pada siklus I terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari rata-rata nilai awal 67 menjadi 72. Hal ini ada peningkatan, tetapi belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75, sehingga hasil penilaian dan observasi perlu ditingkatkan dan perlu dilakukan perbaikan pada siklus 2. Dengan demikian maka hasil dari refleksi siklus I, dapat disimpulkan perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

## Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan pada tindakan II, peneliti mengadakan refleksi tentang hasil siklus I dan kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke empat September 2016. Untuk mengatasi ber-bagai kekurangan yang ada,

akhirnya peneliti mengambil keputusan sebagai berikut :

- 1) Peneliti memberikan materi latihan yang berbeda dengan siklus I tetapi masih dengan menerapkan pembelajaran dengan menerapkan Metode *Smart Game* dalam Pembelajaran. Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*
- 2) Peneliti mengubah posisi saat mengajar dengan berdiri berpindah-pindah mendekati siswa yang kurang bersemangat, guru sesekali berada di depan siswa dan sesekali berada dibelakang maupun ditengah saat pembelajaran tersebut.
- 3) Peneliti memberikan penjelasan yang jelas dan benar sehingga anak tidak merasa asing lagi.
- 4) Peneliti lebih memerinci tugas dan tanggung-jawab siswa secara kelompok, sehingga siswa semakin antusias dalam mengikuti pelajaran.
- 5) Peneliti lebih memberikan motivasi kepada siswa, dengan memberi semangat saat pembelajaran tersebut.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan II ini direncanakan pada Minggu pertama dan kedua bulan Oktober 2016 di SMP Negeri 2 Panti. Dalam kegiatan ini peneliti menerapkan solusi yang sesuai hasil refleksi siklus 1 untuk mengatasi kekurangan pada proses pembelajaran. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan gerakan pemanasan dengan permainan *Smart Game* dengan tepuk sifat wajib dan mustahil sesuai materi Iman kepada Allah
- 2) Peneliti menjelaskan materi yang berkaitan dengan menerapkan materi Iman kepada Allah dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru
- 3) Peneliti memberi contoh bagaimana cara menerapkan pembelajaran iman kepada Allah dengan Pembelajaran. Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match*.
- 4) Siswa melakukan model pembelajaran yang disampaikan dan dicontohkan oleh peneliti.
- 5) Peneliti memotivasi siswa agar mempunyai semangat dalam melakukan model pembelajaran tersebut.

6) Diakhir pembelajaran, seluruh siswa diberi soal tes yang kedua kalinya oleh peneliti.

### c. Observasi

Seperti pada kegiatan observasi sebelumnya, peneliti mengamati seluruh kegiatan yang terjadi di dalam ruang kelas tersebut, mulai kegiatan tahap awal sampai kegiatan tahap akhir.

#### 1) Hasil observasi terhadap kegiatan belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa jumlah skor yang diperoleh 22 dan skor maksimal 24 Dengan demikian prosentase skor adalah 91,6 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam sangat baik

#### 2) Hasil observasi terhadap kegiatan guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru, jumlah skor yang diperoleh 19 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori baik.

Dari hasil tes pembelajaran dengan menerapkan Metode *Smart Game* dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi pokok Iman kepada Allah selama kegiatan mendapatkan hasil nilai 83,26.

Nilai rata-rata kelas tersebut meningkat secara signifikan dari siklus I yang nilai rata-rata 72 meningkat menjadi 83,26. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 1 siswa, sedangkan yang mendapat nilai 75 ke atas sebanyak 25 siswa. Berarti siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 96,15 %, secara klasikal termasuk kategori tuntas. Karena nilai ketuntasan belajar secara klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 85 %

### d. Analisis dan Refleksi Tindakan II :

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa jumlah skor yang diperoleh 22 dan skor maksimal

24. Dengan demikian prosentase skor adalah 91,6%, ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru, jumlah skor yang diperoleh 19 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 90 %, ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori baik pada siklus 2, hasil nilai rata-rata meningkat dari siklus 1, nilai rata-rata 72 menjadi 83,26. Siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 96,15 %, secara klasikal termasuk dalam kategori tuntas. Karena nilai ketuntasan belajar secara klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 85 %. Dari hasil wawancara dengan siswa merasa senang. Sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

### e. Hasil Penelitian

Temuan penelitian tindakan kelas ini secara praktis telah membuktikan bahwa ada peningkatan keimanan kepada Allah melalui penerapan Metode *Smart Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada siswa kelas VIIb SMP Negeri 2 Panti Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hal ini tampak pada hasil nilai rata-rata kemampuan prestasi belajar siswa yang meningkat mulai dari Siklus I sebesar = 72 kemudian meningkat dalam Siklus II menjadi 83,26

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1) Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I jumlah skor yang diperoleh 17 dan skor maksimal 22. Dengan demikian prosentase skor adalah 77%. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup, sehingga perlu ditingkatkan pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa pada

siklus II, jumlah skor yang diperoleh diperoleh 22 dan skor maksimal 24. Dengan demikian prosentase skor adalah 91,6%. Dengan demikian prosentase skor adalah 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori sangat baik

- 2) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan teman sejawat terhadap aktivitas guru pada siklus 1, jumlah skor yang diperoleh 16 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 76 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori cukup, sehingga perlu ditingkatkan pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru pada siklus II, jumlah skor yang diperoleh 19 dan skor maksimal 21. Dengan demikian prosentase skor adalah 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam katagori baik.
- 3) Hasil penilaian pada siklus I terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari nilai awal pra siklus 67, meningkat pada siklus 1 menjadi 72. Tetapi nilai rata-rata ini masih dibawah KKM 75. Kemudian hasil nilai siklus 2 meningkat menjadi 83,26 nilai ini telah mencapai KKM dan ketuntasan belajar.

- 4) Dari hasil wawancara dengan siswa dengan menerapkan metoda *Smart Game* dalam model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match* pada materi Iman kepada Allah suasana belajar meng-gembirakan siswa merasa tidak mengalami kesulitan sehingga siswa merasa senang dalam pembelajaran.

#### Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan dan disempurnakan pada pelaksanaan pembelajaran di tahun-tahun berikutnya, khususnya di SMPN 2 Panti Jember dan SMP-SMP lain pada umumnya.
2. Bagi guru agama, hendaknya dapat menggunakan Metode *Smart Game* dalam model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match* pada materi Iman kepada Allah ini sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa dengan Metode *Smart Game* dalam model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make A Match* diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar PAI, khususnya dalam menghafal sifat wajib dan mustahill serta menghindari kebosanan dan rasa lelah karena suasana belajar yang menyenangkan. [α]

#### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, 2006, *Peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*, Jakarta : bp Pustaka Candra.
- Departemen Agama RI., (1997) *Al Qur'an Dan Terjemahnya*, Surabaya CV. Jaya Sakti.
- Holil, *Model Pembelajaran Kooperatif*, [www.anwarholil.blogspot.com](http://www.anwarholil.blogspot.com), didownload pada 26 Januari 2009.
- Meleong dalam Tim Peneliti Proyek PGSM. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas PPGSM*. Ditjen Dikti, Jakarta.
- Miles, M., dan Huberman, A.M., (1992). *Analisis Data Kualitatif*; Jakarta UI Press.
- Muhaimin dan Abdul Mujib. 1993, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta: Tri Genda Karya.
- Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang *Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2006 tentang " *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*".
- Roger T. Johnson dan David W. Johnson ( 2003) dalam Masoffa, *Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional*, [www.masoffa.wordpress.com](http://www.masoffa.wordpress.com), didownload pada 26 Januari 2009.

Suyanto, Posted on 3 Oktober 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*.

Slavin, Robert E, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik, Terj* : Nurulita, Bandung: Nusa media, 2008, Cet. III

Tarmizi, *Pembelajaran Kooperatif " Make a Match"*, [www.tarmizi.wordpress.com](http://www.tarmizi.wordpress.com), didownload pada 26 Januari 2009

Undang-Undang No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Yudha Kurniawan, SP, *Smart Games for Kids*, Jakarta : Wahyu media, 2008, Cet. II.