



PENGARUH METODE PERMAINAN KARTU TERHADAP PENINGKATAN NILAI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTS HASYIM ASYA'ARI PAKIS KEMBAR KABUPATEN MALANG

Astika Sriyani, Ika Ratih Sulistiani, Muhammad Sulistiono

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam

e-mail: astikasriyanifaiunisma@gmail.com, ika.ratih@unisma.ac.id,

muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to describe Islamic education activities carried out at Learning on PAI subjects using the index card match treatment which will impose a 2-class system of control and experiment classes held at Mts Hasyim Asya'ari. This study uses several tests to determine the score obtained from the results of the application of the index card match method, namely the test instrument. The results of the Control group of 30 samples achieved by students amounted to 89. While the Experimental group of 30 samples achieved scores of students amounted to 99. And students in PAI class VII class Mts Hasyim Asya'ari showed that most student learning outcomes were in interval 89 -100.

Keywords: *card games, learning value*

A. Pendahuluan

Index card match adalah suatu proses belajar dimana siswa dituntut untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan dapat membuat lebih kreatif dalam diri siswa untuk mencari pasangan dari soal yang telah dibuat oleh guru.

Dalam proses metode ini cukup mudah yakni dengan guru menyediakan kertas seperlunya, kertas tersebut dipotong sesuai dengan jumlah siswa, setelah itu kertas sebagian diisi dengan soal yang telah dipelajari dan sebagiannya lagi diisi dengan jawaban, selanjutnya siswa yang mendapat kertas soal untuk mencari jawaban soal tersebut, setelah siswa menemukan jawaban dari soal tersebut siswa berkumpul dengan masing – masing jawabannya dan untuk yang terakhir kesimpulan. Menurut Silberman (2007) Metode index card match adalah suatu proses belajar yang mengakibatkan siswa lebih bertanggung jawab, lebih cekatan dalam memecahkan masalah yang ada, dan dapat merubah kelas siswa menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Nana Sudjana (1998:78-86) dari jumlah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya metode tertentu yang dipakai oleh beberapa guru. Metode tersebut yang sudah kebanyakan digunakan guru. Namun dari beberapa metode tersebut hanya satu yang dipilih oleh peneliti yaitu metode eksperimen. Dimana ada 2 kelompok

yang dipakai yakni kelompok yang tidak diperlakukan dengan metode dan kelompok yang diberi perlakuan dengan metode. Untuk mengetahui peningkatan hasil yang telah dicapai pada mata pelajaran Pai siswa di Mts Hasyim Asya'ari.

Sistem pendidikan di Indonesia dikelola secara sentralistik berlaku diseluruh Indonesia, yakni dalam tujuan pendidikan untuk menentukan pendidikan yang sukses, materi ajar yang telah ditetapkan untuk membuat paham dalam siswa, dalam penilainnya yang sudah diatur oleh pusat dalam mengetahui hasil belajar. (Munirah, 2015).

Disisi lain yang merupakan salah satu poin sederhana tujuan pendidikan adalah membudayakan membaca pada masyarakat Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. belum ada berita baik terkait tentang budaya membaca dari data- data penelitian. Hasil riset menyimpulkan bahwa Indonesia masih belum termasuk negara yang memiliki tradisi membaca yang baik. seperti yang diketahui bersama bahwa membaca sebenarnya adalah vital untuk mendapatkan ilmu di era digital. (Muhammad Sulistiono, 2019:280).

Dalam proses pembelajaran pasti yang dituju oleh guru adalah kesuksesan dalam peningkatan hasil nilai dengan menggunakan metode yang telah diencanakan. Keberhasilan dalam peningkatan nilai yang diharapkan oleh peneliti adalah adanya pengaruh peningkatan hasil belajar dengan penerapan metode index card match. Penjelasan tentang hasil belajar oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh adanya materi dengan perhitungan angka yang akan didapat dari sebuah nilai dimana nilai tersebut menjadi hasil akhir yang dapat menentukan ketinggian keberhasilan siswa. (Suprijono, 2009: 5-6).

Hasil belajar adalah dimana peserta didik dapat menyerap atau memahami suatu materi pelajaran yang telah diterapkan. Maka jelas bahwa hasil belajar yang akan mempengaruhi 2 faktor yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. " Kesuksesan dalam proses pembelajaran sendiri di pengaruhi adanya dua faktor bisa faktor dalam siswa dan bisa faktor diluar siswa. Yang dimaksud dalam diri siswa yakni bisa kepintaran siswa, bisa keyakinan siswa sedangkan diluar siswa yakni bisa sikap siswa atau lingkungan dalam siswa. (sulistiani, 2016).

B. Metode

Rancangan peneliti dalam merumuskan keberhasilan yang jelas dan teratur. Agar mengetahui nilai siswa yang sempat menurun. Peneliti menggunakan kuantitatif eksperimen.

"Populasi adalah daerah yang dihuni antara subjek dan objek yang akan menarik kesimpulan dalam penelitian " (Sugiyono, 2010 : 80). Populasi yang digunakan berjumlah 60 siswa.

“Sampel adalah jumlah yang terdapat dalam populasi penelitian ” (Sugiyono, 2010:81) Dan peneliti menggunakan teknik *Nonequivalent Control Group* dengan mengambil sampel siswa berjumlah 60 siswa di Mts Hasyim Asya’ari Pakis.

Sedangkan tehnik “ *Nonequivalent Control Group* “ yaitu diantara kelompok yang diberi perlakuan dengan metode dan kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan metode tidak dipilih secara random, namun diantara kelompok tersebut untuk menentukan tujuan tertentu. Dengan mata pelajaran yang telah disampaikan dalam penerapan metode tersebut. (Sugiyono, 2010: 73).

Instrumen penelitian merupakan alat dimana untuk mengetahui hasil dalam penentuan hipotesis penelitian (Sugiyono, 2010 :103). Variabel yang digunakan terdapat 2 variabel yakni 1 variabel yang tidak mengikat adalah metode index card match dan 2 variabel yang mengikat adalah hasil belajar . tehnik yang perlukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan lembar observasi dan tes. Dalam Teknik analisis data adalah untuk menggambarkan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dari perhitungan hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam Uji instrumen itu sebagai alat untuk pengumpulan data peneliti yang digunakan untuk mengetahui hasil dalam percobaan metode yang digunakan. Dalam uji test penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII Mts Hasyim Asya’ari Pakis yang berjumlah 60 siswa yaitu terdiri kelas VII A 30 dan kelas VII C 30. Instrumen yang diuji coba yaitu variabel Metode Index Card Match (X) yang berjumlah 30 butir pertanyaan. Dari perhitungan uji validitas, maka diperoleh 30 item pernyataan yang mempunyai nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid.

1. Uji Homogenitas Eksperimen Metode Permainan Kartu Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil uji homogenitas dengan perhitungan statistik menggunakan SPSS. Untuk mengetahui hasil akhir yang akan diketahui oleh peneliti. Apakah homogen dengan data belajar Pai dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dari output dinyatakan bahwa hasil belajar yang didapat adalah 0,518 yakni sama > 0,5 dapat disimpulkan bahwa varians data belajar Pai adalah homogen.

2. Hasil Belajar

Dari kelompok kontrol yang tidak peroleh perlakuan dengan metode permainan kartu dengan kelompok eksperimen yang telah memperoleh perlakuan metode permainan kartu memiliki perbedaan yang sangat signifikan dimana kelompok kontrol nilai tertinggi yang didapatkan adalah 89 Sedangkan kelompok eksperimen nilai yang diperoleh adalah 99. Dari hasil tersebut memiliki perbedaan yang sangat signifikan dimana kelas kontrol masih tidak terdapat pengaruh peningkatan yang memuaskan.

Sedangkan kelas eksperimen memiliki perubahan yang tidak menduga para guru. Dengan menggunakan metode tersebut adanya kesuksesan yang telah meningkatkan nilai belajar siswa.

3. Pengujian Keberhasilan

Dari pengujian keberhasilan ini menggunakan rumus untuk mengetahui hasil akhir dalam keberhasilan penerapan metode index card match di Mts Hasyim Asya'ari. Hasil menunjukkan bahwa hasil akhir dalam penerapan metode index card match adalah kelompok kontrol dari 30 siswa rata-rata yang didapat adalah 64,6 sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata 80,7 yang mempunyai peningkatan yang sangat signifikan.

D. Simpulan

Dari hasil perhitungan hipotesis yang menggunakan uji – t didapat sebesar 5,831 dengan nilai sig. sebesar 0,000, karena nilai t hitung > t tabel atau $5,831 > 2,002$ dan nilai sig. (0,000) < 0,05 ($\alpha = 5\%$), maka H_0 ditolak. sehingga di dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yaitu ada perbedaan yang signifikan antara Eksperimen dengan Kontrol yang menggunakan penerapan metode permainan kartu untuk meningkatkan nilai Belajar PAI di MTS Hasyim Asy'ari Pakis Kembar Malang. Jika dilihat dari perumusan masalah sebagai berikut :

1. Pada penerapan metode permainan kartu pada mata pelajaran PAI siswa di Mts Hasyim Asy'ari Pakis Kembar Kabupaten Malang yang dapat 1 membuah hasil yang signifikan antara kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan metode permainan kartu dengan kelompok yang siswa yang tidak diberi perlakuan metode permainan kartu pada mata pelajaran PAI. Hasilnya dimana nilai tertinggi di kelas kontrol yang dicapai siswa sebesar 75. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi yang dicapai siswa sebesar 99.
2. Nilai belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Mts Hasyim Asya'ari dengan penerapan permainan kartu yang diperoleh dari 2 kelas yakni kelas yang tidak diberi perlakuan dengan metode permainan kartu dan kelas yang diberi perlakuan dengan metode permainan kartu yakni dimana hasilnya dengan penerapan metode ini di kelas kontrol Nilai Hasil belajar tertinggi yang dicapai siswa sebesar 89 dan yang terendah sebesar 45. Sedangkan dikelas eksperimen diperoleh Nilai Hasil belajartertinggi yang dicapai siswa sebesar 99 dan yang terendah sebesar 60.
3. Adanya pengaruh pada perlakuan metode permainan kartu pada nilai belajar PAI yang sangat signifikan yakni dengan adanya perbandingan antara hasil kelas yang tidak diberi perlakuan metode permainan kartu dan kelas yang diberi perlakuan metode permainan kartu didapatkan hasil nya adalah 5,8 maka H_0 ditolak. sehingga di dapat disimpulkan ternyata H_0 ditolak yaitu ada pengaruh yang sama antara

Eksperimen dengan Kontrol yang menggunakan penerapan metode peningkatan kartu untuk peningkatan Hasil Belajar Pai di MTS Hasyim Asy'ari Pakis Kembar Malang. Hasil mean membuktikan bahwa kelompok yang telah diberi perlakuan memiliki nilai Hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan metode index card match.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang meningkat dalam hasil belajar siswa yang menggunakan metode permainan kartu. Hasilnya dimana nilai tertinggi di kelas kontrol yang dicapai siswa sebesar 75. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi yang dicapai siswa sebesar 99. Nilai siswa pada materi PAI dengan menggunakan penerapan metode permainan kartu yang diperoleh dari 2 kelas yakni kelas yang tidak diberi perlakuan metode permainan kartu dan kelas yang diberi perlakuan metode permainan kartu yakni dimana hasilnya dengan penerapan metode permainan kartu di kelas kontrol Nilai Hasil belajar tertinggi yang dicapai siswa sebesar 89 dan yang terendah sebesar 45. Sedangkan dikelas eksperimen diperoleh Nilai Hasil belajartertinggi yang dicapai siswa sebesar 99 dan yang terendah sebesar 60. Dari penerapan yang dilakukan oleh peneliti hasilnya ada pengaruh hasil belajar PAI yang sangat signifikan dari adanya penerapan metode index card match. Yakni dengan adanya perbandingan antara hasil kelas yang diberi perlakuan metode permainan kartu dengan kelas yang tidak diberi perlakuan metode permainan kartu hasilnya adalah 5,8, maka H_0 ditolak. sehingga di dapat kesimpulan bahwa H_0 ditolak yaitu ada pengaruh yang signifikan antara Eksperimen dengan Kontrol yang menggunakan penerapan metode index card match untuk peningkatan nilai pada materi Pai pada MTS Hasyim Asy'ari Pakis Kembar Malang. Hasil mean menunjukkan bahwa kelompok yang diberi perlakuan dengan metode permainan kartu memiliki peningkatan yang melampaui batas dari pada kelompok yang telah tidak diberi perlakuan metode permainan kartu.

Daftar Rujukan

- Daradjat Zakiyah , (1992) . *Ilmu Pendidikan Islam* , Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hisyam Zaini, (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta, Pustaka Insan Madani
- Ismail , (2008) . Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM . Semarang , Rasail Media Group
- Muhaimin , (2004) . *Paradigma Pendidikan Islam “ Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* , Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munirah , (2015). Sistem Pendidikan di Indonesia ; Antara Keinginan dan Realita. *Auladuna*

- Nawawi K. Ibrahim, (2007). *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta : Bumi Aksara
- Syah Muhibbin ,(2008) . *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru* , Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Silbermen Mel , (2007) . *Active Learning :101 Srategi Pembelajaran Aktif* , Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Sudiyono,(2009) . *Ilmu Pendidikan Islam jilid 1* , Jakarta (PT Rineka Cipta)
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif , kualitatif , dan R&D* , Bandung . Alfabeta
- S. Margono, (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan* , Jakarta . Rineka cipta
- Suharsini , (2009) . *Dasar- Dasar evaluasi pendidikan* , Jakarta . Bumi Aksara
- Sudjana , (2001) . *Metode statistika* , Bandung . Tarsito
- Sudjana nana, (1998) . *Dasar- dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sa'dullah,(2019) . *Pendidikan karakter Kebangsaan Teori dan Praktik* , Malang : PT Cita Intrans Selaras
- Sulistiono Muhammad, (2019). “*Desain Pendidikan Karakter Kebangsaan*” Dalam Sa'dullah (Ed) “ *Pendidikan karakter Kebangsaan Teori dan Praktik* “ (278-289), Malang : PT Cita Intrans Selaras
- Sulistiani, Ika Ratih. (2016). *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik–Manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. Vicratina:JurnalPendidikanAgamaIslam,10(2),45,<http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/viewFile/166/169>
- Undang – Undang SISDIKNAS dan peraturan pelaksanaanya* , (2004) . Jakarta : CV Tamita Utama