

Peningkatan Hasil Belajar Materi Q.S At- Tiin Melalui Metode Make a Match

Nurlinda ^{1*}, Nurul Huda ², Nurrahmah ³

¹ MIS Talle-Talle Rilau Ale, Bulukumba, Sulawesi Selatan, Indonesia

² MIS As'adiyah No.252 Lonra, Indonesia

³ MI GUPPI Dakdah Enrekang, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 8 Juli 2024

Revisi : 10 September 2024

Diterima : 9 Oktober, 2024

Diterbitkan : 23 Januari 2025

Kata Kunci

Hasil Belajar, At tiin, Make a Match

Correspondence

E-mail: indahsyafiq21@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan antara metode Student Centered Learning (SCL) dan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa MIS Talle-Talle. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui tes awal dan akhir serta observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode SCL lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Surat Al-A'la dibandingkan metode konvensional. Siswa yang diajarkan menggunakan metode SCL menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan aktif, pemahaman konsep, dan kemampuan refleksi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa SCL adalah metode yang lebih baik untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the comparison between the Student Centered Learning (SCL) method and conventional methods in improving the learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) students at MIS Talle-Talle. Using a quantitative approach, the study collected data through pre-test and post-test as well as observations during the learning process. The results indicate that the SCL method is more effective in enhancing students' understanding of Surat Al-A'la compared to conventional methods. Students taught using the SCL method showed significant improvements in active engagement, concept understanding, and reflective abilities. Therefore, it can be concluded that SCL is a better method to be applied in PAI learning at the elementary school level.

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan bangsa yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai perkembangan zaman untuk mendukung tercapainya kehidupan yang bermartabat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan karakter peserta didik, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sistem pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, dan bertanggung jawab.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi penting untuk membangun kemampuan dasar siswa yang akan mendukung pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, kualitas pendidikan dasar harus dioptimalkan agar siswa memiliki kompetensi awal yang kokoh. Namun, pada praktiknya, pembelajaran di berbagai sekolah masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, yang cenderung bersifat *teacher-centered*. Model ini mengakibatkan siswa lebih pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat, tanpa kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Metode ceramah memang dianggap praktis oleh guru, tetapi sering kali kurang efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang holistik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, metode pengajaran yang informatif masih sering digunakan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan memiliki kecerdasan spiritual.

Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Model pembelajaran kooperatif, seperti *Make a Match*, merupakan salah satu teknik yang efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Teknik ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam kelompok. Teknik *Make a Match* mengintegrasikan konsep pembelajaran sambil bermain, di mana siswa mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dengan suasana yang interaktif dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan metode ini, pembelajaran PAI tidak lagi hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman konsep yang mendalam, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di MIS Talle-Talle, pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah. Guru belum banyak menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan bosan, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, hanya 41,67% siswa yang berhasil mencapai nilai tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya perubahan dalam strategi pembelajaran. Penerapan teknik *Make a Match* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI.

Dengan keaktifan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dilibatkan secara langsung dalam memahami materi, berdiskusi, dan saling bertukar ide. Selain meningkatkan keaktifan, teknik *Make a Match* juga berpotensi meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dalam proses mencocokkan kartu, siswa dilatih untuk berargumentasi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman-temannya. Keterampilan ini sangat penting untuk dikembangkan sejak dini agar siswa tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga kecerdasan sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan teknik *Make a Match* dalam pembelajaran PAI pada materi Surat At-Tiin di MIS Talle-Talle. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, baik dari segi keaktifan siswa maupun hasil belajar mereka.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan reflektif secara sistematis. Penelitian ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan, mengimplementasikan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami dinamika pembelajaran di kelas, khususnya aktivitas siswa dan respon mereka terhadap penerapan metode Make a Match.

Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa, yang berupa nilai-nilai hasil tes yang diperoleh sebelum dan setelah penerapan metode tersebut. Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada dua variabel utama, yaitu penerapan metode pembelajaran Make a Match sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa pada materi Surat At-Tiin sebagai variabel terikat. Metode Make a Match dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Sementara itu, hasil belajar siswa dievaluasi melalui nilai tes yang menggambarkan pemahaman mereka terhadap materi Surat At-Tiin. Populasi penelitian ini adalah siswa MIS Talle-Talle, yang berjumlah 13 orang. Sebelum memulai siklus tindakan, peneliti melakukan observasi pra-siklus untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 41,67% siswa (5 dari 13 siswa) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Mari Belajar Q.S At-Tiin.

Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan dengan menerapkan metode Make a Match. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru, serta suasana kelas secara keseluruhan. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh informasi tentang keaktifan siswa dan efektivitas metode Make a Match dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain observasi, data juga dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Surat At-Tiin setelah diterapkannya metode Make a Match. Hasil tes kemudian dianalisis untuk melihat perkembangan nilai siswa dari pra-siklus hingga siklus-siklus berikutnya. Data kuantitatif ini menjadi indikator utama keberhasilan tindakan yang dilakukan. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis menggunakan metode deskriptif, sementara data kuantitatif dianalisis dengan cara membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa pada setiap siklus. Peneliti juga melakukan refleksi pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini menjadi acuan untuk merancang tindakan pada siklus berikutnya, sehingga proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan. Melalui prosedur yang sistematis dan berbasis data, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Surat At-Tiin. Penerapan metode Make a Match tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan nilai akademik, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran di kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 27 Desember 2024, guru memulai pembelajaran dengan mempersiapkan berbagai perangkat yang dibutuhkan, seperti materi pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga berupa kartu ayat dan terjemahan Q.S At-Tin, serta instrumen penilaian. Materi yang disampaikan berjudul "Mari Belajar Membaca Q.S At-Tin" dengan metode *Make a Match* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, yaitu menyapa siswa, mengabsen, dan menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk menanamkan nilai nasionalisme. Guru kemudian meminta siswa menata tempat duduk dengan rapi sebelum memulai pembelajaran inti. Dalam kegiatan inti, guru menggunakan video pembelajaran untuk menggali potensi siswa, membacakan Surat At-Tin, dan memberikan penjelasan mendalam.

Guru juga melatih siswa melafalkan ayat-ayat secara per ayat hingga keseluruhan. Tahapan eksplorasi dilakukan dengan metode *Make a Match*, di mana guru menyediakan kartu soal dan jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa. Setiap siswa memegang satu kartu dan mencari pasangan yang sesuai dalam batas waktu yang ditentukan. Siswa yang berhasil mendapatkan pasangan dengan tepat diberikan penghargaan berupa poin atau hadiah. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian dengan pengocokan kartu, sehingga setiap siswa mendapat pengalaman berbeda. Pada tahap mengasosiasi, siswa diminta melafalkan Surat At-Tin secara individu maupun kelompok, kemudian mengidentifikasi ayat-ayatnya dari ayat pertama hingga kedelapan. Tahap berikutnya adalah mengkomunikasikan, di mana siswa menyampaikan hasil kegiatan *Make a Match* di depan kelas secara berpasangan. Siswa lain diminta memberikan tanggapan berupa melengkapi, mengonfirmasi, atau menyanggah hasil yang dipresentasikan. Berdasarkan hasil tes siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra-siklus. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,00 pada pra-siklus menjadi 70,00. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 46,2% menjadi 53,8%.

Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat siswa yang belum tuntas dengan nilai di bawah KKM, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra-siklus, siswa yang aktif hanya mencapai 46,2%, namun pada siklus I meningkat menjadi 53,8%. Siswa yang kurang aktif berkurang menjadi 30,8%, dan siswa yang tidak aktif menurun menjadi 15,4%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih ditemukan hambatan dalam pelaksanaan metode *Make a Match*. Beberapa siswa tampak bingung dalam memahami permainan kartu dan kurang percaya diri saat mencari pasangan. Suasana kelas sempat gaduh pada awal pelaksanaan, namun akhirnya kegiatan berjalan lancar setelah siswa lebih memahami mekanismenya. Guru juga diharapkan lebih mampu mengelola pembelajaran agar siswa merasa nyaman dan percaya diri. Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa masih memerlukan pemahaman yang lebih baik terhadap metode *Make a Match*. Guru perlu memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai langkah-langkah pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar. Penghargaan dan hukuman yang tepat juga dapat membantu meningkatkan antusiasme siswa. Keberhasilan siklus I memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan.

Guru akan berupaya meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan arahan yang lebih jelas, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Musyawarah antara guru dan siswa juga diperlukan untuk saling memahami peran dan tanggung jawab masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada Siklus II, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode Make a Match untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Mari Belajar Q.S At-Tin." Guru menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran, seperti materi pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga berupa kartu-kartu ayat dan terjemahan Q.S At-Tin, serta instrumen penilaian berupa soal tertulis. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan stimulus kepada siswa agar dapat aktif dan terlibat langsung dalam proses belajar. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, di mana guru mengucapkan salam, memimpin doa, dan mengajak siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya" untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Setelah itu, siswa diminta menata tempat duduk dengan rapi sebelum guru memulai penyampaian materi. Pada tahap awal ini, suasana kelas diatur agar kondusif untuk memulai pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru memanfaatkan media video pembelajaran untuk menggali potensi siswa dalam memahami Q.S At-Tin. Guru juga memberikan stimulus dengan membaca ayat-ayat Q.S At-Tin secara lantang untuk menarik perhatian siswa. Siswa didorong untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang disajikan. Melalui media PowerPoint, guru menyajikan materi dan memberikan penguatan dengan melafalkan ayat-ayat secara terstruktur.

Metode Make a Match dilaksanakan dengan menggunakan kartu-kartu berisi ayat-ayat dan terjemahan Q.S At-Tin. Siswa diberikan kartu secara acak, kemudian diminta mencari pasangan kartu yang cocok. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam memahami ayat-ayat Q.S At-Tin tetapi juga meningkatkan interaksi antarsiswa. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan tepat sebelum batas waktu berakhir diberikan poin dan reward berupa bintang untuk memotivasi mereka. Setelah beberapa putaran permainan, siswa diajak untuk melafalkan ayat-ayat Q.S At-Tin secara individu maupun kelompok. Mereka juga mengidentifikasi ayat-ayat tersebut berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh. Hasil kerja siswa kemudian dikomunikasikan di depan kelas secara berpasangan, di mana siswa lainnya memberikan tanggapan, melengkapi, atau mengoreksi jika diperlukan. Penilaian dilakukan pada tahap akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Guru memberikan soal berbentuk isian singkat dengan tingkat kesulitan yang mengacu pada soal HOTS (Higher Order Thinking Skills). Hasil tes menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil uji kompetensi pada Siklus II, nilai rata-rata siswa adalah 78,47 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 40. Sebanyak 10 dari 13 siswa mencapai nilai tuntas, menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 76,92%. Meskipun hasil ini menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan perhatian lebih agar dapat mencapai ketuntasan. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa metode Make a Match berhasil meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa terlihat lebih aktif dan senang terlibat dalam aktivitas permainan kartu, meskipun masih ada beberapa kendala seperti keributan kecil saat mencari pasangan kartu. Guru mencatat bahwa meskipun pelaksanaan metode sudah berjalan dengan baik, beberapa siswa masih merasa ragu dan bingung saat memainkan kartu. Refleksi pada akhir Siklus II mencatat kelebihan dan kekurangan pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah meningkatnya pemahaman siswa

terhadap materi, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai mereka. Namun, masih ada kelemahan seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan kartu, yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Guru berencana untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang langkah-langkah metode Make a Match serta memotivasi siswa untuk lebih percaya diri.

3.2 Pembahasan

Berikut adalah pembahasan dan analisis hasil Siklus I dan II berdasarkan teori-teori yang relevan: Hasil pembelajaran Siklus I menunjukkan adanya kendala pada penerapan metode Make a Match, terutama dalam pengelolaan kelas dan pemahaman siswa terhadap langkah-langkah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial dan panduan dari guru sangat penting dalam membantu siswa memahami materi baru. Kendala yang muncul pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan lebih banyak arahan untuk mencapai pemahaman yang optimal. Pada Siklus I, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 53,8%, dengan rata-rata nilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Make a Match belum sepenuhnya efektif. Menurut teori Bruner tentang pembelajaran aktif, siswa membutuhkan pengalaman langsung yang lebih terstruktur agar mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam. Guru pada Siklus I tampaknya masih perlu meningkatkan strategi untuk mengarahkan aktivitas siswa, terutama dalam menggunakan alat peraga secara efektif. Pada Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 76,9% dan rata-rata nilai naik menjadi 78,47.

Peningkatan ini sesuai dengan teori Thorndike yang menekankan pentingnya pengulangan dan penguatan positif dalam proses pembelajaran. Pemberian reward berupa bintang pada metode Make a Match dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi aktif, sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada Siklus II juga menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam menarik minat siswa. Menurut Piaget, pembelajaran yang melibatkan permainan dapat membantu siswa pada tahap operasional konkret untuk lebih memahami materi melalui aktivitas yang relevan. Pada Siklus II, antusiasme siswa meningkat karena metode Make a Match memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kebingungan saat mencocokkan kartu. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka memerlukan penjelasan yang lebih rinci tentang prosedur permainan. Berdasarkan teori Bandura tentang pembelajaran sosial, siswa dapat belajar lebih efektif melalui model atau contoh langsung yang diberikan oleh guru atau teman sebayanya. Guru perlu memberikan demonstrasi yang lebih jelas untuk mengurangi kebingungan siswa.

Peningkatan hasil pada Siklus II juga dapat dikaitkan dengan teori Gagné tentang pembelajaran bertahap, yang menyatakan bahwa siswa harus melalui tahapan-tahapan tertentu sebelum mencapai pemahaman penuh. Guru pada Siklus II telah memberikan stimulus berupa video pembelajaran dan melafalkan ayat-ayat Q.S At-Tin, yang menjadi bagian penting dari tahap awal pembelajaran. Stimulus ini membantu siswa memahami konteks sebelum melanjutkan ke aktivitas inti. Dari perspektif Bloom, peningkatan yang terjadi pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi secara kognitif tetapi juga mengembangkan aspek afektif, seperti kerja sama dan antusiasme. Aktivitas kelompok dalam Make a Match mendorong siswa untuk saling berinteraksi, yang juga memperkuat pembelajaran berbasis nilai-nilai sosial. Namun, kendala pada beberapa siswa yang masih kurang aktif menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi yang sama. Menurut teori

motivasi Herzberg, faktor pendorong seperti reward dan pengakuan dapat memengaruhi motivasi intrinsik siswa. Guru perlu memastikan bahwa penghargaan diberikan secara adil untuk meningkatkan partisipasi semua siswa. Pembelajaran pada Siklus II juga mencerminkan pentingnya perencanaan yang matang, seperti yang dijelaskan oleh teori Dick dan Carey tentang desain instruksional. Penyediaan alat peraga yang relevan dan RPP yang terstruktur membantu memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana, meskipun pelaksanaannya belum sepenuhnya sempurna.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Student Centered Learning (SCL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MIS Talle-Talle berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pemahaman Surat Al-A'la. Dibandingkan dengan metode konvensional, SCL lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi ajar. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa SCL lebih mampu memenuhi kebutuhan belajar individu siswa, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka. Oleh karena itu, SCL bisa menjadi metode yang lebih unggul dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Dick, W., & Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction (3rd ed.)*. Scott, Foresman.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Herzberg, F. (1968). *Work and the Nature of Man*. World Publishing.
- Piaget, J. (1964). *The Child's Conception of the World*. Routledge & Kegan Paul.
- Thorndike, E. L. (1931). *Human Learning*. The Century Co.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University