

PENGGUNAAN MODEL ICARE DENGAN MEDIA *MAKE AND MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN PAI

Muhammad Hasyim
Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

hasyim@alqolam.ac.id

Received : 01-06-2023

Revised : 14-06-2023

Accepted : 23-06-2023

Abstract

Model ICARE is a framework that is used as a guideline in carrying out learning activities. To improve the learning outcomes as desired, the researcher applies *Make and Match* media as supporting model to improve student learning outcomes. *Make and Match* media itself is a learning media that prioritizes the cultivation of social skills, especially the ability to work in team, interact with people, and the ability to think fast and critical through the game of finding a partner with the help of cards. After implementing the model ICARE with *Make and Match* Media, students improved their learning skill. In the pre-action learning activities, the number of students who got a score above the KKM was 2 students or 6.7% with a score of 80. In the first cycle of action the number of students who completed it was 13 students or 43.3% with a score of 80. And in the second cycle of action the number of students who got a score above the KKM totaling 30 students or 100% with a score of 80 as many as 21 students or 70%, 6 students got a score of 90 or 20% and students who got a score of 100 were 3 students or 10%.

Key words: *education; iCare model; learning; social skills; students*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Proses pembelajaran di sekolah merupakan aktivitas mengajar dan belajar yang di dalamnya terdapat dua subjek yaitu guru (pendidik) dan siswa sebagai peserta didik. Tugas dan tanggung jawab utama dari seorang guru adalah menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, kreatif, dinamis, dan menyenangkan.

Adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua subjek pembelajaran yaitu guru sebagai pembimbing dan fasilitator dengan peserta didik sebagai orang yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pembelajaran itu sendiri. Untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar maka diperlukan sebuah interaksi dalam proses pembelajaran. Karena keberadaan guru merupakan peran penting dari proses pembelajaran maka guru harus bisa menumbuhkan semangat untuk belajar dalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antara siswa dengan guru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

PAI atau Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi mengenai agama Islam kepada orang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang agama Islam baik dari segi materi akademis maupun segi praktik yang dapat dilakukan setiap hari. Dengan kata lain, PAI diajarkan untuk membekali siswa-siswinya agar mempunyai pengetahuan serta mempraktikkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya mata Pelajaran PAI di sekolah diharapkan siswa siswi dapat sadar betapa pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Islam hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta membentuk akhlak mulia pada diri peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut guru sebagai pemegang peran penting dari pendidikan dituntut mampu mengelola kelas saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) serta memberi motivasi kepada siswa untuk giat belajar karena siswa merupakan tokoh utama dalam pendidikan. Karena siswa sebagai tokoh utama harus mempunyai peran aktif, tidak pasif yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau hanya sekedar memindahkan catatan dari papan tulis ke dalam buku masing-masing. Siswa harus didorong untuk aktif berperan dalam proses pembelajaran karena siswa mempunyai hak untuk mengemukakan pendapat. Karena itu guru dituntut menguasai berbagai model atau metode mengajar yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terutama yang mendorong keaktifan para siswa atau peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu cara untuk menyajikan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk membangun keaktifan siswanya. Model pembelajaran sendiri adalah pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas maupun di tempat lain yang melakukan aktivitas belajar. Semakin baik metode atau model yang digunakan maka siswa akan semakin aktif saat KBM. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat rendah. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku siswa yang selalu beranggapan bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak termasuk kategori mata pelajaran yang di Ujian Nasional (UN) dan pelajaran yang tidak diutamakan serta pelajaran yang sangat membosankan. Terlebih dewan guru yang mengajar Pendidikan Agama Islam sering menggunakan metode ceramah sehingga guru lebih dominan sebagai narasumber, sedangkan siswa hanya menerima tanpa merespon kembali apa yang telah disampaikan oleh guru tanpa mencoba metode yang lainnya hal ini menyebabkan siswa bosan, mengantuk dan kurang semangat. Masalah tersebut dapat diatasi apabila guru dapat benar-benar menerapkan metode atau model serta teknik yang tepat dalam pembelajaran.

Tidak hanya itu saja, guru hanya mengacu pada materi LKS tidak mengembangkan dari modul-modul yang lainnya sehingga siswa meremehkan (mereka dapat menebak pelajaran yang akan disampaikan, misalkan materi selesai pasti mengerjakan soal dan ulangan jika materi yang diajarkan tidak mengacu pada LKS saja mereka tidak akan sulit menebak).

Melihat masalah tersebut salah satu model yang dapat mengaktifkan siswa dalam pelajaran PAI adalah model ICARE. Di mana Model ICARE singkatan dari: *Introduction* (Pendahuluan), *Connection* (Menghubungkan), *Application* (Menerapkan), *Reflection* (Refleksi), dan *Extension* (Memperluas dan Evaluasi). Adapun tahapan-tahapan dalam pembelajaran ini:

Yang pertama I = Introduction (Pendahuluan). Pada tahap pengalaman belajar ini guru atau fasilitator menetapkan materi pelajaran kepada peserta didik. Ini harus mencakup menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, penjelasan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan cakupan materi serta penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Yang Kedua C = Connection (Koneksi). Koneksi merupakan tahap pengkaitan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya. Dalam banyak hal, proses belajar itu berurutan (*sequential*) dengan membangun suatu kompetensi di atas suatu kompetensi sebelumnya.

Yang Ketiga A = Application (Penerapan). Aplikasi merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Setelah peserta didik memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru melalui tahap *connection*, mereka perlu diberi kesempatan untuk mempraktikkan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan itu.

Yang Keempat R = Reflection (Refleksi). Refleksi merupakan tahap membuat ringkasan (*summary*) pembelajaran di mana peserta didik mendapat kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari bersama dengan guru untuk menilai pencapaian dirinya terhadap materi pelajaran.

Yang Kelima E = Extension (Perluasan). Perluasan merupakan pengembangan lebih lanjut dari pembelajaran yang telah diterima oleh peserta didik dan harus dilakukan oleh mereka. Karena pembelajaran tertentu telah selesai bukan berarti bahwa semua yang telah dipelajari peserta didik otomatis dapat mereka pahami atau gunakan. Oleh karena itu, guru harus memberi kegiatan sebagai kelanjutannya.

Model ICARE sendiri merupakan kerangka yang dipergunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan oleh peneliti maka peneliti menerapkan media Make and Match sebagai penunjang model ICARE untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media Make and Match sendiri merupakan media pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, berinteraksi serta kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Berkaitan dengan pembelajaran PAI pada Materi Nama dan Tugas Malaikat Media tersebut cocok untuk mengingat serta menghafalkannya. Dalam menyebutkan Tugas Malaikat mereka sering terbalik menyebutkan. Misalnya malaikat yang mencatat amal baik adalah Malaikat Raqib tapi mereka terkadang salah menyebutkan nama malaikatnya, mereka bingung antara Malaikat Raqib dan Atid yang memang sama – sama mencatat amal, akan tetapi Malaikat Raqib adalah yang mencatat amal baik dan Malaikat Atid adalah yang mencatat amal buruk (jelek). Jika penggunaan model dan media tersebut berhasil maka hasil belajar mereka akan meningkat dan mereka akan menghafal secara spontan tentang Nama dan Tugas Malaikat. Hasil Belajar sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah mereka dapat menghafal serta mereka akan mempunyai pengalaman baru cara menghafal yang baru dan menyenangkan.

Menurut Sagala (2008), “Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai baru”. Untuk mencapai pembelajaran

yang baik maka pembelajaran memerlukan strategi, perencanaan, media, sumber, dan model yang variatif dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pun tutorial.

Model ICARE adalah kerangka pedagogis yang dikembangkan oleh staf dan fakultas di San Diego State University (SDSU) Amerika Serikat pada tahun 1997 untuk struktur dan mengatur modul saja, modul menjadi sub-bagian alami dari program (Salyers, 2005; Salyers et al, 2010.).¹ Model pembelajaran “ICARE” merupakan singkatan dari 5 kata yaitu: *Introduction* (Pengenalan), *Connection* (Menghubungkan), *Application* (Menerapkan), *Reflection* (Merefleksikan), dan *Extension* (Memperluas dan Evaluasi). Adapun tahapan-tahapan dalam sistem pembelajaran ICARE dijelaskan terperinci di bawah ini:

Introduction pada tahap ini guru atau fasilitator menanamkan pemahaman tentang isi dari pelajaran kepada peserta didik. Bagian ini harus berisi tujuan pelajaran dan apa yang akan dicapai selama pelajaran tersebut. *Introduction* harus singkat dan sederhana, menginformasikan bahan yang hendak disajikan dengan bahan secara keseluruhan (konteks).

Sebagian besar pembelajaran merupakan rangkaian dengan satu kompetensi yang dikembangkan berdasarkan kompetensi sebelumnya. Oleh karena itu, semua pengalaman pembelajaran yang baik perlu dimulai dari apa yang sudah diketahui, dapat dilakukan oleh peserta didik dan mengembangkannya. Sebagian besar pembelajaran merupakan rangkaian dengan satu kompetensi yang dikembangkan berdasarkan kompetensi sebelumnya, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya dapat untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi².

Bagian *application* harus berlangsung paling lama dari pelajaran/sesi di mana peserta bekerja sendiri, tidak dengan instruktur, secara pasangan atau dalam kelompok untuk menyelesaikan kegiatan nyata atau memecahkan masalah nyata menggunakan informasi dan kecakapan baru yang mereka peroleh. Pembelajaran dilakukan secara interaktif dan mengaplikasikan bahan yang diajarkan dengan persoalan nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Keempat: *Reflection* (Refleksi). Bagian ini merupakan ringkasan dari pelajaran/sesi, sedangkan peserta memiliki kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Tugas instruktur adalah menilai sejauh mana keberhasilan pembelajaran. Kegiatan refleksi atau ringkasan dapat melibatkan diskusi kelompok di mana instruktur meminta peserta untuk melakukan presentasi atau menjelaskan apa yang telah mereka pelajari. Mereka juga dapat melakukan kegiatan penulisan mandiri di mana peserta menulis sebuah ringkasan dari hasil pembelajaran. Refleksi ini juga bisa berbentuk kuis singkat, yaitu instruktur memberi pertanyaan berdasarkan isi pelajaran. Poin penting untuk diingat dalam refleksi adalah bahwa instruktur perlu untuk menyediakan kesempatan bagi para peserta untuk mengungkapkan apa yang telah mereka pelajari.

Tahap Kelima: *Extension* (Memperluas dan Evaluasi). Ada dua kegiatan utama dalam tahap akhir ini. Pertama guru melakukan serangkaian pengalaman belajar tambahan yang bisa memperkaya pengetahuan yang telah dicapai siswa. Kedua, sebagai bentuk kegiatan evaluasi, yaitu sampai sejauh mana para siswa dapat menguasai bahan yang telah diajarkan oleh guru. Di sekolah *extension* biasanya

¹ Syu'aib Nawawi, “meningkatkan ketuntasan belajar siswa dengan model pembelajaran ICARE kelas VII dalam tema narrative text pola dakwah Nabi Muhammad SAW di Madina mata pelajaran SKI”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 1 (Mei, 2017), halaman 4.

² Putu Yuli Krisnawati, “Penerapan Model Pembelajaran ICARE (Introduction Connection Application Reflection Extention) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 3, 1 (Maret, 2014)* halaman 91.

disebut pekerjaan rumah. Kegiatan *extension* dapat meliputi penyediaan bahan bacaan tambahan, tugas penelitian atau latihan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran di kelas. Jenis PTK yang digunakan adalah PTK Partisipan maksudnya peneliti harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai akhir penelitian. Peneliti harus terlibat langsung mulai dari perencanaan, pemantauan, evaluasi dan penyusunan laporan dan juga harus senantiasa mengumpulkan data³.

Model penelitian yang digunakan adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart⁴. Menurut Kemmis dan Mc Taggart penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Dalam pelaksanaan ada kemungkinan peneliti telah mempunyai seperangkat tindakan yang didasarkan pada pengalaman sehingga dapat langsung memulai tahap tindakan yakni model penelitian tindakan kelas yang digambarkan menjadi empat langkah.

Kehadiran peneliti di sini bersifat mutlak artinya peneliti berperan aktif saat proses penelitian. Peneliti bertindak sebagai pengajar, pelaksana, perencana, mengumpulkan data, menganalisis dan melaporkan hasil penelitian dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan maksud untuk mengondisikan siswa sebelum penelitian dilakukan dan teman sejawat untuk membantu mencatat semua hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga semua data yang bersifat penting tidak terlewatkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Mambaunnur Desa Gading Kecamatan Bululawang Kabupaten Malang. Peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas belum pernah menggunakan Model Pembelajaran ICARE dengan media pembelajaran Make and Match, sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton dan hasil belajar PAI cenderung rendah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Mambaunnur, Desa Gading, Kecamatan Bululawang, Kabupaten Malang. Dengan jumlah siswa 30 yang terdiri dari 14 putra dan 16 putri.⁵ Pada dasarnya murid memiliki lingkungan tempat tinggal yang berbeda, sebagian tinggal di pesantren (*mondok*) dan sebagian lain tinggal di rumah. Subjek penelitian ini sekaligus sebagai sampel dari PTK, karena dalam PTK sampelnya merupakan seluruh anggota dari subjek penelitian.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti langsung mendapatkan informasi dari Kepala Sekolah yang menjelaskan tentang keadaan sekolah dan keunggulan dari sekolah tersebut,
2. Wakil Kepala Kurikulum yang menjelaskan tentang pelajaran yang dibebankan kepada setiap kelas yang sudah dijalankan,
3. Wakil Kepala Kesiswaan yang menjelaskan bagaimana keadaan siswa,
4. Guru Mata Pelajaran yang menjelaskan tentang keadaan kelas pada saat KBM.

³Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, cetakan II (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011) halaman 28.

⁴ Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Presada, 2011), halaman 16.

⁵ M. Ridho'i, *wawancara* (Gading, 22 Februari 2018).

Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh gambaran secara mendalam tentang perkembangan hasil belajar atau segala kesulitan yang dialami siswa mengenai hasil pekerjaan siswa pada setiap materi atau pun tugas yang diberikan guru. Salah satu observasi dilakukan dengan berkonsultasi bersama guru mapel PAI kelas VII. Wawancara ini dilakukan juga untuk memperoleh gambaran tentang pelajaran PAI yang telah diajarkan.

Teknik pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang diselidiki, dan secara tidak langsung yakni pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diselidiki. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut dituangkan dalam lembar pengamatan keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran ICARE

Pembelajaran dengan model pembelajaran ICARE memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya meliputi pemetaan struktur isi yang seimbang antara teori dan praktik bagi guru dan siswa, memiliki pendekatan berbasis *life skill*, memungkinkan sekolah melakukan monitoring dan evaluasi yang terbuka kepada gurunya, memberikan peluang bagi sekolah untuk memformulasikan kembali struktur kurikulum yang ada dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan yang ada, memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan apersepsi pada setiap pembelajaran yang akan dilakukan dengan mudah.

Sementara itu, kekurangan dari model pembelajaran ini di antaranya adalah menuntut kemampuan analisa yang menyeluruh terhadap deskripsi dan struktur kurikulum, memerlukan pemahaman guru terhadap semua panduan kebijakan implementasi kurikulum secara utuh, menuntut guru untuk selalu otomatis dalam melakukan analisa komponen model (termasuk model ICARE) berdasarkan topik materi yang akan diajarkan, menuntut sekolah dan guru dalam melakukan analisa kebutuhan dan trend pemanfaatan bidang ilmu dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa.⁶ Penggunaan model pembelajaran ICARE sangat memberi peluang kepada siswa untuk memiliki kesempatan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam proses belajar mengajar, akan tetapi harus diingat bahwa perangkat tersebut harus memenuhi aturan sesuai dengan standar proses yang terdapat dalam Permendiknas.⁷

b) Make and Match

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak lain untuk mengurangi verbalisme agar anak didik mudah memahami bahan pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan. Bila penggunaan media pembelajaran tidak tepat akan membawa akibat pada pencapaian tujuan pengajaran kurang efektif dan efisien. Untuk itu guru harus terampil memilih media agar tidak mengalami kesukaran dalam menunaikan tugas.

Make And Match adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.⁸ Di sini

⁶ Dinn Wahyudin, *Model Pembelajaran ICARE Pada Kurikulum Mata Pelajaran TIK Di SMP*, Jurnal, FIP Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.

⁷ Adi Saputra, "Pendekatan ICARE", <http://www.oasepembelajaran.com> (diakses pada 14 Februari 2018).

⁸ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 98), Halaman 98.

peneliti bukan menggunakan metodenya akan tetapi menggunakan kartu yang dijadikan sebuah media sebagai penunjang dari Model Pembelajaran ICARE.

Media Make and Match adalah media pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, berinteraksi serta kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Make And Match adalah media berbentuk kartu. Materi disampaikan dengan kartu yang berisi soal dan jawaban yang ditulis di kartu yang berbeda antara soal dan jawabannya. Sehingga dalam proses proses pembelajaran dapat lebih menekankan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan menemukan pengetahuan secara langsung.

Make and Match mempunyai kelebihan di antaranya dapat membuat suasana kegembiraan saat proses pembelajaran, munculnya rasa gotong royong dan terciptanya sosialisasi antara siswa. Tidak hanya itu saja siswa dapat mempermudah memahami isi materi yang telah disampaikan sebelumnya.

c) Langkah Mengaplikasikan Media Make and Match

Berikut ini merupakan langkah-langkah menerapkan media Make and Match:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban. (soal tergantung dari materi yang disampaikan dan untuk jumlah kartu disesuaikan jumlah siswa pada kelas tersebut, misalkan di kelas VII terdapat 20 siswa maka guru membuat 10 kartu soal dan 10 kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu. (sebelum membagi kartu tersebut guru menjelaskan tata cara penggunaan kartu tersebut dan batas waktu untuk mencari pasangannya).
- 3) Tiap siswa harus memikirkan jawaban/soal dari kartu yang mereka pegang.
- 4) Setelah guru menghitung atau berteriak mulai maka setiap siswa harus mencari pasangan yang cocok untuk soal/jawaban yang mereka pegang.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis maka pasangan tersebut diberi poin jika siswa tidak menemukan pasangan sampai batas yang ditentukan maka siswa tersebut tidak beri poin.
- 6) Setelah satu babak selesai kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya atau bisa juga memulai dengan soal dan jawaban yang berbeda.
- 7) Setelah dirasa cukup guru memberi kesimpulan.

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada prose belajar mengajar⁹.

Hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit bagian atau pun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa. Sudjana (2014: 7) mengatakan bahwa "Hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami."¹⁰ Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri dan masalah pengalaman belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa sendiri misalnya mengikuti perintah, mencoba sesuatu sendiri, meniru, dll.

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, cetakan XVIII (Jakarta: PT. Remaja Rosdika: 2014), halaman 22.

¹⁰ *Ibid.*, halaman 7.

Sistem Pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar. Secara garis besar dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif menjelaskan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu: *Knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan pemahaman disebut dengan ranah kognitif tingkat rendah sedangkan 4 aspek berikutnya adalah ranah kognitif tingkat tinggi. Ranah Afektif menjelaskan tentang sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Dan yang terakhir adalah ranah Psikomotoris yang menjelaskan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 6 aspek yaitu: gerakan refleks, keterampilan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotorik dan ranah kognitif sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian unit atau bab materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya saja.

e) Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Djamarah (2014: 108) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan¹¹.

Faktor Lingkungan. Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan siswa. Dalam lingkungan lah siswa dapat berinteraksi dan hidup. Lingkungan memengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi 2 yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial siswa. Merupakan lingkungan tempat siswa berada dalam arti lingkungan fisik yakni lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan tempat bermain. Merupakan interaksi siswa sebagai makhluk sosial, makhluk yang hidup bersama. Sebagai anggota masyarakat siswa tidak lepas dari ikatan sosial. Sistem sosial berlaku dalam masyarakat tempat tinggal mengikat pelakunya untuk tunduk pada norma–norma sosial, susila dan hukum. Misalnya ketika anak berada di sekolah ia menyapa guru dengan sedikit membungkukkan tubuh atau memberi salam¹².

Faktor Instrumental. Setiap penyelenggara pendidikan memiliki tujuan instrumental yang hendak dicapai. Untuk itu diperlukan seperangkat kelengkapan instrumen dalam berbagai bentuk dan jenis. Seperti kurikulum, program, sarana, dan guru. Kurikulum adalah A Plan for Learning yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia baik tenaga, finansial, sarana dan prasarana. Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan, sebagai contoh gedung sekolah yang dibangun terdiri dari ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, auditorium dan ruang OSIS yang memungkinkan untuk pelaksanaan berbagai program di sekolah tersebut. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus diperhatikan, guru harus memiliki buku pegangan, buku penunjang, serta alat peraga yang sudah harus tersedia dan sewaktu–waktu dapat digunakan sesuai dengan jenis metode pembelajaran yang

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, cetakan V (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), halaman 108.

¹² Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi, cetakan V (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), halaman 60.

akan dilaksanakan. Fasilitas mengajar sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam menunaikan tugas mengajar di sekolah. Guru merupakan penyampai bahan ajar kepada siswa yang membimbing siswa dalam proses penguasaan ilmu pengetahuan di sekolah. Perbedaan karakter, kepribadian, cara mengajar yang berbeda pada masing-masing guru, menghasilkan kontribusi yang berbeda pada proses kegiatan pembelajaran.

Faktor internal. Fisiologis, Merupakan faktor internal yang berhubungan dengan proses – proses yang terjadi pada jasmaniah atau kondisi fisik individu. Faktor ini dibagi menjadi dua yakni keadaan sehat jasmani dan keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Keadaan jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar terutama panca indera. Panca indera yang berfungsi baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

Faktor Psikologis. Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan dengan rohaniah seperti minat, kecerdasan, bakat, sikap, dan motivasi. Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sama halnya dengan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapi atau dipelajari, juga dapat diartikan bahwa minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.

Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk beradaptasi, menyelesaikan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan. Kecerdasan dapat diasosiasikan dengan intelegensi. Siswa dengan nilai IQ yang tinggi umumnya mudah menerima pelajaran dan hasil belajarnya cenderung baik. Secara umum bakat diidentifikasi sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Karena belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memperhatikan dan memahami bakat yang dimiliki anak atau peserta didiknya. Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya. Baik secara positif maupun negatif. Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keaktifan kegiatan belajar siswa. Motivasi lah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Dari sudut sumber motivasinya dibagi dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu, dapat dicontohkan dengan kegemaran membaca yang timbul dari dalam diri sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu faktor yang datang dari luar individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, dan sebagainya.¹³

Sedangkan Carroll (2007: 51) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yakni bakat belajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu. Empat faktor pertama berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor yang terakhir adalah faktor lingkungan.¹⁴

¹³ Slameto, *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*, cetakan v (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), halaman 54.

¹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, cetakan I (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), halaman 10.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang setiap faktor membawa pengaruh masing-masing terhadap hasil belajar. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang dengan niat dan dengan sadar. Siswa harus mengerahkan segala daya upaya untuk menggapainya, di samping itu kualitas pembelajaran di sekolah harus lebih diutamakan oleh guru di sekolah.

f) Siklus

Dalam setiap tahapan atau siklus, hasil tindakan kelas secara langsung akan menjadi bahan evaluasi bagi observer. Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

i. Pra Siklus

Pra tindakan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi tentang permasalahan dalam sekolah tersebut serta dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan yang dilakukan dalam pra tindakan antara lain: menentukan subjek penelitian, peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SMP Mambaunnur Gading Bululawang, menentukan sumber data, membuat soal tes awal, dan melakukan tes awal.

Selain itu pada pra siklus juga untuk menentukan masalah dan penyebabnya melalui wawancara dari guru mapel sendiri. Masalah utama yang terjadi adalah menurunnya hasil belajar siswa karena kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI. Kurangnya minat belajar tersebut dikarenakan model atau metode yang digunakan saat proses belajar mengajar monoton sehingga para siswa menjadi bosan saat belajar mengajar selain itu juga KBM PAI di kelas VII dilaksanakan setelah jam istirahat sehingga siswa menjadi kurang disiplin.

ii. Siklus I

Rencana tindakan meliputi menyiapkan kelas tempat penelitian, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, menyiapkan sumber dan materi ajar untuk setiap pertemuan, menyiapkan lembar penilaian proses pembelajaran dan catatan lapangan, mempersiapkan media pembelajaran, mempersiapkan soal tes untuk materi nama dan tugas malaikat, dan soal tes diberikan setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan meliputi guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, guru memberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal, melaksanakan proses pembelajaran, melakukan observasi (catatan lapangan) selama kegiatan berlangsung, melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan dokumentasi.

Berikutnya adalah observasi. Kegiatan dalam observasi adalah kegiatan mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan tindakan pada siklus pertama dalam penelitian dan tahap ini berlangsung bersamaan dengan proses pelaksanaan yang terdiri dari observasi terhadap proses pembelajaran, kegiatan siswa, mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran, mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan *pre-test* dan tes akhir. Serta peneliti memonitor siswa selama proses pembelajaran.

Refleksi. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan selanjutnya. Refleksi pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk mengaji apa yang telah terjadi atau yang tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan atau belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini digunakan untuk

menetapkan langkah lebih lanjut dalam mencapai tujuan PTK. Dengan kata lain, refleksi adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan sementara.

Dalam tahap refleksi dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Analisis Hasil Pengamatan

Pada saat pembukaan siswa kurang minat untuk mendengarkan apa yang disampaikan peneliti terlebih banyak siswa yang terlambat masuk karena waktu pelajaran PAI setelah istirahat. Setelah peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kehadiran siswa peneliti memulai kegiatan belajar mengajar dengan menjelaskan peta konsep dan tanya jawab tentang materi sebelumnya. Dan pada proses ini siswa mulai tertarik dan memperhatikan peneliti serta siswa mulai aktif dalam KBM. Setelah dua proses ini guru bersama siswa menyimpulkan bersama materi yang telah disampaikan.

2. Kekuatan dan Kelemahan Siklus I

Kekuatan pada siklus pertama ini terletak pada kerja sama antar teman sejawat dan interaksi pada saat diskusi mengalami peningkatan. Sementara kelemahannya adalah beberapa siswa kurang memiliki kepercayaan diri dan keberanian untuk mengemukakan pendapat, suasana kurang kondusif karena siswa terlampaui fokus pada kegiatan mencari pasangan diskusi sehingga kelas menjadi ramai.

3. Indikator Keberhasilan Siklus I

Siklus ini dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat meraih nilai di atas KKM, yakni 75. Bilamana siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

iii. Siklus II

Rencana tindakan pada siklus ini disusun berdasarkan pada hasil refleksi pembelajaran di siklus pertama. Pelaksanaan tindakan pun juga dihadapi sebagaimana dialami oleh peserta didik maupun guru di siklus pertama dan pada siklus ini pula persoalan itu diharapkan dapat teratasi. Apa yang belum berhasil dituntaskan pada siklus pertama dilaksanakan kembali dalam siklus II dengan perencanaan yang baru (perbaiki metode dan penggunaan media yang tepat) sehingga memberikan hasil yang maksimal.

4. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan penelitian dan pembahasan serta analisis hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ICARE dengan media Make and Match dapat meningkatkan pemahaman bila dilakukan dengan cara guru menjelaskan tujuan pelajaran dan pemahaman tentang peta konsep, membagi materi ke dalam sub topik baru untuk mempermudah memahami informasi, menyajikan pelajaran, menyajikan bahan ajar agar proses pembelajaran diberikan menyenangkan dengan menggunakan media, membagi kelompok dan membagi sub materi, menyuruh siswa untuk berdiskusi, dan memberi penguatan materi atau kesimpulan. Setelah penerapan Model ICARE dengan media Make and Match pada siswa mengalami peningkatan. Dalam kegiatan pembelajaran pra tindakan siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 2 siswa atau 6.7% dengan nilai 80. Dalam tindakan Siklus I jumlah siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa atau 43.3% dengan nilai 80. Dan pada tindakan siklus II jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 30 siswa atau 100% dengan Nilai 80 sebanyak 21 siswa atau 70%, mendapat Nilai 90 sebanyak 6 siswa atau 20% dan siswa yang mendapat Nilai 100 sebanyak 3 siswa atau 10%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Desy (2002). *“Implementasi”*, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Cetakan 1. Surabaya: Amelia
- Arief S. Sadiman *et.al.* (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Cetakan XV. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Bandung
- Ekawarna (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Presada.
- Hamalik (2003). *Media Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Cetakan I. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Cetakan I. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Sagala, Syaiful (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi*. Cetakan V. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010
- Soimin, Aris (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan XVII. Jakarta: PT. Remaja Rosdika.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan XXII Bandung: Alfabeta.
- Suprijo, Agus (2012). *Cooperative Learning*. Cetakan IX. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful Bahri Djamarah (2012). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan V Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Trianto (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Cetakan I. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Cetakan II Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zuhri, Saifuddin (2012). *Media Pembelajaran*. Cetakan I. Malang: Q-Press LP3M STAI Al – Qolam.
- Saputra, Adi. (14 Februari 2018) “Pendekatan ICARE”. <http://www.oasepembelajaran.com>.
- “Teknik Pengumpulan Data PTK” (14 Februari 2018). <http://www.longlifeducation.com>.
- Nawawi, Syu’aib (2017). “Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran ICARE Kelas VII dalam Tema *Narrative Text* Pola Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah Mata Pelajaran SKI”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 1.
- Yuli Krisnawati, Putu. (2014). “Penerapan Model Pembelajaran ICARE (*Introduction Connection Application Reflection Extention*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan

Komunkasi (TIK)” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 3, 1.

Yumiati dan Endang Wahyuningrum. (2015). “Pembelajaran ICARE (Inroduction, Connect, Apply, Reflect, Extend) dalam Tutorial Online untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa UT”, *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika* Volume 4, 2.

Wahyudin, Dinn. (2010). Model Pembelajaran ICARE pada Kurikulum Mata Pelajaran TIK di SMP, *Jurnal, FIP Universitas Pendidikan Indonesia*.

