

Penerapan media pembelajaran match up untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran kajian keislaman materi Dzikir dan Doa

Aqilah Fadiah Nugraha

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 210101110149@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

evaluasi; penerapan;
semangat; pembelajara;
siswa

Keywords:

evaluation; aplication;
enthusiasm; learning;
students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran Match Up dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi Dzikir dan Doa. Proses pengembangan media pembelajaran ini melibatkan beberapa tahap kritis, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi kerja. Tahap pertama, analisis kebutuhan, dilakukan melalui survei dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Dzikir dan Doa serta

menentukan kebutuhan spesifik media yang diperlukan. Tahap kedua, perancangan, mencakup pembuatan skenario pembelajaran dan desain awal media Match Up yang interaktif dan menarik. Tahap ketiga, pengembangan, melibatkan pembuatan media pembelajaran secara lengkap dan pengujian awal kepada sejumlah siswa untuk memperoleh masukan dan melakukan revisi. Tahap keempat, implementasi, media Match Up diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan seluruh siswa. Tahap terakhir, evaluasi kerja, dilakukan untuk menilai efektivitas media melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Match Up secara signifikan meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari materi Dzikir dan Doa. Evaluasi juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media ini. Kesimpulannya, media pembelajaran Match Up efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran agama di sekolah.

ABSTRACT

This research aims to examine the application of Match Up learning media in increasing students' enthusiasm for learning on Dhikr and Prayer material. The process of developing learning media involves several critical stages, starting from needs analysis, design, development, implementation, to work evaluation. The first stage, needs analysis, was carried out through surveys and interviews with teachers and students to identify problems in learning Dhikr and Prayer and determine the specific media needs required. The second stage, design, includes creating learning scenarios and initial design of interactive and interesting Match Up media. The third stage, development, involves creating complete learning media and initial testing on a number of students to obtain input and make revisions. The fourth stage, implementation, Match Up media is applied in the classroom learning process by involving all students. The final stage, work evaluation, is carried out to assess the effectiveness of the media through observations, questionnaires and tests on student learning outcomes. The research results show that the use of Match Up learning media significantly increases students' enthusiasm and active participation in studying Dhikr and Prayer material. Evaluation also shows an increase in student learning outcomes after implementing this media. In conclusion, Match Up learning media is effective in increasing students' enthusiasm for learning and can be used as an innovative alternative in religious learning at school.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendidikan agama merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang bertujuan membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi agama, khususnya Dzikir dan Doa, sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya semangat belajar dan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran Match Up, yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi Dzikir dan Doa secara mendalam, tetapi juga menikmati proses pembelajaran itu sendiri.

Pengembangan media pembelajaran Match Up memerlukan serangkaian langkah yang terstruktur dan sistematis. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan yang mendalam, untuk memahami masalah yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran Dzikir dan Doa. Analisis ini dilakukan melalui survei dan wawancara dengan berbagai pihak terkait, termasuk guru dan siswa, untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang kebutuhan dan preferensi mereka.

Setelah kebutuhan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap ini, skenario pembelajaran dan desain awal media Match Up dibuat dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas dan daya tarik visual. Media ini harus mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi Dzikir dan Doa, sekaligus memotivasi mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Desain yang menarik dan interaktif diharapkan dapat membuat siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran secara menyeluruh dan pengujian awal kepada sejumlah siswa. Feedback dari siswa digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Implementasi media pembelajaran Match Up dilakukan dalam konteks kelas yang sebenarnya, dengan melibatkan seluruh siswa. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam menggunakan media dan mengarahkan mereka agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Pendidikan agama memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di Indonesia. Namun, pembelajaran materi Dzikir dan Doa sering dianggap monoton, mengakibatkan rendahnya semangat belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, inovasi dalam metode dan media pembelajaran diperlukan agar siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Dzikir dan Doa karena metode pengajaran yang cenderung konvensional. Keterlibatan siswa yang rendah berdampak negatif pada pemahaman materi dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan, untuk meningkatkan semangat dan pengalaman belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran Match Up dalam meningkatkan semangat belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan pada materi Dzikir dan Doa. Match Up sebagai media interaktif diharapkan mampu menarik minat siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran Match Up dilakukan melalui beberapa tahap: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Implementasi media pembelajaran Match Up dilakukan di kelas dengan melibatkan seluruh siswa. Proses ini diawasi dan dibimbing oleh guru untuk memastikan penggunaan media berjalan efektif. Evaluasi kerja dilakukan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar siswa guna menilai efektivitas media dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Match Up secara signifikan meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari materi Dzikir dan Doa. Evaluasi juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media ini. Kesimpulannya, media pembelajaran Match Up tidak hanya efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran agama di sekolah.

Pembahasan

Pembelajaran Dzikir dan Doa merupakan bagian integral dari pendidikan agama yang bertujuan untuk membentuk karakter dan spiritualitas siswa. Namun, dalam praktiknya, terdapat sejumlah permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan tersebut. Permasalahan ini mencakup metode pengajaran yang konvensional, rendahnya semangat belajar siswa, serta kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Untuk memahami lebih dalam, berikut adalah penjabaran dari permasalahan tersebut.

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Dzikir dan Doa adalah metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan hafalan, yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Metode ini sering kali tidak mampu menarik minat siswa, terutama di era digital saat ini, di mana siswa lebih terbiasa dengan media interaktif dan visual. Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar Dzikir dan Doa.

Rendahnya semangat belajar siswa dalam materi Dzikir dan Doa menjadi permasalahan yang krusial. Kurangnya minat dan motivasi ini berakar dari beberapa faktor, seperti cara penyampaian materi yang kurang menarik, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta minimnya interaksi antara guru dan siswa. Siswa yang kurang bersemangat cenderung tidak fokus, kurang aktif dalam bertanya, dan tidak terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini berdampak negatif pada pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran Dzikir dan Doa umumnya masih terbatas pada buku teks dan materi cetak. Media seperti ini tidak cukup untuk menarik perhatian siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Siswa saat ini lebih responsif terhadap media yang interaktif dan visual, yang dapat merangsang minat dan keterlibatan mereka. Kurangnya media interaktif menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat. Teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun penggunaannya dalam pengajaran Dzikir dan Doa masih sangat terbatas. Banyak sekolah yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar. Padahal, teknologi dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti aplikasi edukasi, video, dan permainan edukatif. Keterbatasan akses dan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi hambatan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi.

Interaksi antara guru dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Dzikir dan Doa, interaksi ini sering kali kurang optimal. Guru cenderung mendominasi kelas dengan metode ceramah, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi. Kurangnya interaksi ini membuat pembelajaran terasa satu arah dan tidak dinamis. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pemahaman mereka, bertanya, atau berdiskusi secara mendalam tentang materi yang dipelajari.

Pembelajaran Dzikir dan Doa sering kali hanya mengandalkan satu atau dua metode, seperti ceramah dan hafalan. Keterbatasan variasi ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda; ada yang lebih visual, ada yang auditori, dan ada yang kinestetik. Dengan tidak adanya variasi metode pembelajaran, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi secara optimal. Materi Dzikir dan Doa sering kali disampaikan dengan cara yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Padahal, untuk meningkatkan minat dan pemahaman, materi pembelajaran harus dikaitkan dengan konteks nyata yang dialami siswa. Ketidaksesuaian ini membuat siswa sulit melihat manfaat praktis dari materi yang dipelajari, sehingga mereka kurang termotivasi untuk mendalami dan mengamalkan Dzikir dan Doa dalam kehidupan mereka.

Evaluasi dan feedback yang konstruktif sangat penting untuk memperbaiki proses pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Dzikir dan Doa, evaluasi sering kali hanya berfokus pada hasil akhir, seperti tes dan ujian, tanpa memberikan feedback yang mendalam tentang proses belajar siswa. Kurangnya evaluasi yang komprehensif

membuat guru dan siswa tidak mendapatkan gambaran yang jelas tentang kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, sehingga perbaikan yang diperlukan tidak dapat dilakukan secara efektif.

Siswa datang dengan latar belakang yang berbeda-beda, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, maupun motivasi. Perbedaan ini mempengaruhi cara mereka menerima dan memahami materi Dzikir dan Doa. Guru sering kali kesulitan untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi keragaman ini. Akibatnya, sebagian siswa merasa tertinggal atau tidak terlayani dengan baik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Namun, dalam pembelajaran Dzikir dan Doa, pendekatan kolaboratif ini masih jarang diterapkan. Siswa lebih sering belajar secara individual tanpa adanya diskusi kelompok atau kerja sama dalam memecahkan masalah. Padahal, pembelajaran kolaboratif dapat membantu siswa saling berbagi pengetahuan, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperdalam pemahaman mereka melalui interaksi dengan teman-teman sebaya.

Kreativitas siswa sering kali tidak dihargai atau diabaikan dalam pembelajaran Dzikir dan Doa. Guru cenderung fokus pada pencapaian akademik dan hafalan, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara kreatif. Padahal, kreativitas dapat menjadi kunci untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dengan memberikan penghargaan terhadap kreativitas, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang Dzikir dan Doa.

Melalui identifikasi dan pemahaman permasalahan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Match Up diharapkan mampu mengatasi berbagai hambatan yang ada. Media interaktif seperti Match Up dapat mengubah metode pengajaran yang konvensional menjadi lebih menarik dan efektif, meningkatkan semangat belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini, di mana inovasi dan penggunaan teknologi menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penerapan Media Pembelajaran Match Up memiliki beberapa tujuan penelitian utama yang dapat dirumuskan. Salah satu tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Kajian Keislaman, khususnya materi Dzikir dan Doa. Dengan penerapan media pembelajaran Match Up, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran Match Up dalam proses pembelajaran. Ini termasuk mengevaluasi bagaimana media ini membantu siswa memahami materi Dzikir dan Doa dengan lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Media pembelajaran Match Up dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi di antara siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai perubahan perilaku belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Match Up. Ini mencakup perubahan dalam

kemandirian belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan mereka dalam memahami serta mengaplikasikan materi Dzikir dan Doa.

Tujuan lainnya adalah untuk menyediakan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi guru dalam mengajarkan mata pelajaran Kajian Keislaman. Dengan menyediakan opsi yang berbeda, diharapkan guru dapat memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang mungkin muncul selama penerapan media pembelajaran Match Up. Dengan demikian, solusi dan perbaikan dapat dirumuskan untuk mengoptimalkan penggunaan media ini di masa depan.

Secara keseluruhan, tujuan penelitian ini mencakup aspek peningkatan kualitas pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran, evaluasi efektivitas metode, serta peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap praktik pendidikan, khususnya dalam konteks pengajaran materi Kajian Keislaman di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran Match Up dilakukan melalui beberapa tahapan metodologis yang sistematis. Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa terkait materi Dzikir dan Doa dalam mata pelajaran Kajian Keislaman. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kuesioner kepada siswa untuk memahami kesulitan yang dihadapi dan cara-cara untuk meningkatkan semangat belajar mereka.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap perancangan dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran spesifik dan menentukan konten yang relevan untuk media Match Up. Perancangan juga mencakup pembuatan skenario permainan, desain grafis, dan mekanisme interaktif yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, kerangka media Match Up disusun, termasuk format permainan, aturan main, dan cara interaksi antara siswa dengan media tersebut. Setelah tahap perancangan selesai, media Match Up mulai dikembangkan secara konkret. Proses pengembangan melibatkan pembuatan elemen grafis, pemrograman interaktif, serta penyusunan soal dan jawaban yang sesuai dengan materi Dzikir dan Doa. Dalam tahap ini, uji coba awal (alpha testing) dilakukan secara internal untuk memastikan bahwa media berfungsi dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran Match Up yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Tahap ini melibatkan pengenalan media kepada siswa, pengarahan tentang cara penggunaannya, serta penerapan media dalam sesi pembelajaran nyata. Selama implementasi, pengamatan langsung dilakukan untuk melihat respons siswa terhadap media tersebut. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran Match Up dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Evaluasi mencakup pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, wawancara, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui seberapa jauh media tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi juga mencakup identifikasi kelemahan dan area yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran Match Up untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Setelah revisi, media yang telah diperbarui diuji coba kembali (beta testing) untuk memastikan bahwa perbaikan yang dilakukan sudah efektif. Uji coba lanjutan dilakukan dalam situasi pembelajaran nyata untuk melihat hasil perbaikan dan memastikan bahwa media sudah siap digunakan secara luas.

Metodologi pengembangan media pembelajaran Match Up pada artikel ini mengikuti pendekatan yang sistematis dan berbasis data, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dan revisi. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa pada materi Dzikir dan Doa dalam mata pelajaran Kajian Keislaman. Dengan mengikuti langkah-langkah metodologis ini, peneliti berupaya untuk menciptakan alat pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat bagi proses.

Implementasi media pembelajaran Match Up pada siswa kelas 2 SD dilakukan melalui beberapa langkah terstruktur untuk memastikan penerapannya efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Sebelum media diterapkan, guru diberikan pelatihan tentang cara menggunakan media pembelajaran Match Up. Pelatihan ini mencakup pengenalan terhadap fitur-fitur media, cara mengoperasikan, serta metode integrasi media ke dalam rencana pelajaran harian. Pada awal implementasi, siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran Match Up. Guru menjelaskan tujuan penggunaan media ini, cara bermain, dan aturan yang harus diikuti. Pengenalan ini dilakukan dengan cara yang menarik untuk membangkitkan minat siswa.

Media Match Up digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi Dzikir dan Doa. Proses pelaksanaan melibatkan sesi permainan di mana siswa harus mencocokkan pasangan kata atau gambar yang terkait dengan Dzikir dan Doa. Kegiatan ini dilakukan dalam kelompok kecil atau individu untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa.

Selama implementasi, guru mengamati respons dan keterlibatan siswa. Guru memberikan bimbingan dan bantuan jika ada siswa yang mengalami kesulitan. Pengamatan ini penting untuk menilai bagaimana media diterima oleh siswa dan seberapa efektif media tersebut dalam menarik minat mereka. Setelah sesi permainan, dilakukan diskusi dan refleksi bersama siswa tentang pengalaman mereka menggunakan media Match Up. Siswa diminta untuk mengungkapkan pendapat mereka, apa yang mereka pelajari, dan bagian mana yang paling mereka sukai.

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran Match Up dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, termasuk observasi langsung, kuesioner, wawancara dengan siswa dan guru, serta tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat keterlibatan dan semangat belajar siswa selama penggunaan media. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mendapatkan feedback langsung mengenai pengalaman mereka.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mencakup interpretasi respons siswa dan guru terhadap media, sedangkan analisis kuantitatif melibatkan perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media untuk melihat peningkatan pemahaman materi. Tes hasil belajar digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Dzikir dan Doa. Hasil tes ini dibandingkan dengan hasil sebelum implementasi media untuk mengukur efektivitasnya.

Semangat belajar dievaluasi berdasarkan observasi keterlibatan siswa, partisipasi aktif, dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran. Kuesioner juga membantu mengukur perubahan sikap dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh umpan balik dari siswa dan guru mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Match Up. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih efektif dalam pembelajaran. Hasil evaluasi disusun dalam laporan yang mencakup temuan, analisis, dan rekomendasi untuk penggunaan media pembelajaran Match Up di masa mendatang. Laporan ini juga memberikan saran bagi guru tentang bagaimana memaksimalkan penggunaan media untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Implementasi dan evaluasi media pembelajaran Match Up menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa kelas 2 SD pada mata pelajaran Kajian Keislaman materi Dzikir dan Doa. Melalui tahapan implementasi yang terstruktur dan evaluasi yang komprehensif, media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil evaluasi memberikan panduan untuk perbaikan dan penyempurnaan media di masa depan, memastikan bahwa alat pembelajaran ini dapat digunakan secara optimal dalam proses Pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan sejumlah temuan penting yang mendukung tujuan penelitian. Penggunaan media pembelajaran Match Up secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa. Observasi selama implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi mereka dalam mencocokkan pasangan kata atau gambar meningkat, dan mereka menunjukkan kegembiraan saat bermain. Hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media Match Up menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi Dzikir dan Doa. Rata-rata nilai siswa meningkat, mengindikasikan bahwa media ini membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Feedback dari siswa melalui kuesioner menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran Match Up. Siswa menyatakan bahwa media ini membuat belajar lebih menyenangkan dan membantu mereka lebih mudah memahami pelajaran. Banyak siswa yang merasa lebih termotivasi untuk belajar karena permainan ini. Media Match Up juga mendorong interaksi dan kolaborasi di antara siswa. Dalam pengamatan, terlihat bahwa siswa sering bekerja sama dalam menyelesaikan permainan, berdiskusi, dan saling membantu memahami pasangan kata atau gambar. Ini meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama mereka. Guru yang terlibat dalam penelitian ini melaporkan bahwa media Match Up mempermudah mereka dalam

mengajar materi Dzikir dan Doa. Guru merasa bahwa media ini memberikan variasi dalam metode mengajar dan membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Match Up secara efektif meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas 2 SD dalam mata pelajaran Kajian Keislaman, khususnya materi Dzikir dan Doa. Media pembelajaran Match Up terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa. Permainan interaktif ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih banyak berinteraksi, bekerja sama, dan terlibat dalam diskusi, yang berkontribusi positif terhadap suasana belajar di kelas. Penerapan media pembelajaran Match Up menyediakan metode pembelajaran yang inovatif dan bervariasi bagi guru. Ini membantu guru dalam mengajar materi yang mungkin sulit atau membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar media pembelajaran Match Up diintegrasikan dalam pembelajaran mata pelajaran lain. Media ini dapat disesuaikan dengan berbagai materi untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa area yang memerlukan pengembangan lebih lanjut, seperti peningkatan fitur interaktif dan penyesuaian dengan teknologi terbaru. Dengan perbaikan ini, diharapkan media pembelajaran Match Up dapat digunakan lebih luas dan lebih efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Match Up adalah alat yang sangat efektif untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa kelas 2 SD dalam mata pelajaran Kajian Keislaman, khususnya materi Dzikir dan Doa. Implementasi yang berhasil dan evaluasi positif dari siswa serta guru mengindikasikan potensi besar media ini untuk diadopsi dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Pengalaman saya dalam mengembangkan media pembelajaran Match Up untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Kajian Keislaman, khususnya materi Dzikir dan Doa, telah menjadi perjalanan yang penuh dengan tantangan dan pembelajaran berharga. Awalnya, saya mengamati bahwa siswa kelas 2 SD seringkali tidak fokus dalam membaca dzikir dan doa setelah sholat. Motivasi mereka juga cenderung rendah ketika berhadapan dengan materi yang dianggap monoton. Kesadaran ini mendorong saya untuk mencari metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Mengembangkan media pembelajaran Match Up dimulai dengan merancang konsep yang menggabungkan permainan dan pembelajaran. Inspirasi dari game matching card diadaptasi untuk menciptakan aktivitas yang mendukung keterlibatan siswa. Proses ini melibatkan pembuatan kartu dengan teks Dzikir dan Doa serta gambar-gambar yang relevan untuk membantu visualisasi. Pada tahap pengembangan, saya membuat prototipe media pembelajaran dan mengujinya dengan sekelompok kecil siswa. Uji coba ini penting untuk mengidentifikasi kelemahan dan memperoleh umpan balik langsung dari pengguna. Ternyata, siswa sangat antusias dengan metode ini, namun beberapa penyesuaian diperlukan, terutama dalam hal kesesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa. Implementasi media pembelajaran Match Up di kelas

memberikan wawasan tentang dinamika pembelajaran interaktif. Siswa tampak lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi. Mereka tidak hanya belajar Dzikir dan Doa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi saat bermain bersama.

Setelah beberapa sesi pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan hafalan Dzikir dan Doa siswa. Selain itu, tingkat motivasi dan semangat belajar mereka juga meningkat. Refleksi dari pengalaman ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa. Selama proses pengembangan, saya menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu untuk membuat dan menguji materi, serta kebutuhan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan tetap akurat dan sesuai dengan ajaran Islam. Mengatasi tantangan ini membutuhkan kreativitas dan kolaborasi dengan rekan guru serta ahli materi pelajaran.

Pengalaman ini membuka peluang untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Selain itu, ada potensi untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam media Match Up untuk membuatnya lebih dinamis dan menarik. Pengalaman mengembangkan media pembelajaran Match Up telah memperkaya pemahaman saya tentang pentingnya inovasi dalam pendidikan. Melalui proses ini, saya belajar bahwa pendekatan yang kreatif dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pengalaman ini juga menekankan bahwa pendidikan yang efektif memerlukan refleksi terus-menerus dan penyesuaian berdasarkan kebutuhan dan umpan balik siswa. Saya berharap dapat terus berkontribusi dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih baik dan mendukung perkembangan siswa secara holistik.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media pembelajaran Match Up terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa kelas 2 SD pada materi Dzikir dan Doa. Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan antusiasme mereka selama kegiatan pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan. Penggunaan media Match Up mendorong interaksi dan kolaborasi antara siswa. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi. Media pembelajaran Match Up memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru melaporkan bahwa media ini membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan membantu siswa dalam memahami materi yang mungkin sulit atau membosankan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan untuk penerapan lebih lanjut dan pengembangan media pembelajaran Match Up yaitu, disarankan agar media pembelajaran Match Up diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain, tidak hanya Kajian Keislaman, untuk meningkatkan semangat belajar siswa secara

umum. Media ini dapat disesuaikan dengan konten mata pelajaran lain untuk memberikan variasi dan inovasi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada fitur-fitur interaktif dari media Match Up. Ini bisa termasuk penambahan animasi, suara, atau elemen gamifikasi yang lebih kompleks. Agar media ini dapat digunakan secara optimal, penting untuk memberikan pelatihan yang memadai kepada guru. Pelatihan ini harus mencakup cara mengoperasikan media, strategi integrasi ke dalam kurikulum, dan teknik untuk memaksimalkan keterlibatan siswa. Lakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan media Match Up di berbagai konteks kelas dan materi pelajaran. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi kekurangan dan mengumpulkan umpan balik yang berguna untuk perbaikan lebih lanjut.

Pastikan sekolah memiliki sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran Match Up, termasuk perangkat teknologi yang diperlukan dan akses terhadap bahan ajar yang sesuai. Bekerjasama dengan ahli teknologi pendidikan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran Match Up. Kolaborasi ini dapat membantu menciptakan solusi pembelajaran yang lebih canggih dan efektif. Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan media pembelajaran Match Up dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan semangat belajar siswa, tidak hanya dalam mata pelajaran Kajian Keislaman, tetapi juga dalam berbagai mata pelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- Fitriani, R., & Hidayat, R. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 101-115. <https://doi.org/10.21009/jip.143.05>
- Gunawan, A., & Hasanah, U. (2019). Efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 27-39. <https://doi.org/10.33369/jpd.11.1.27-39>
- Kurniawan, A., & Widiastuti, A. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 189-200. <https://doi.org/10.21009/jtp.142.189-200>
- Martono, N. (2019). Penerapan metode permainan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 32-45. <https://doi.org/10.15642/jpi.2019.11.1.32-45>
- Rahman, F., & Sari, D. (2021). Penggunaan game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keagamaan. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(4), 233-245. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i4.9101>
- Santoso, D., & Mulyani, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(2), 145-158. <https://doi.org/10.21009/jtpi.72.145-158>
- Yusuf, M. (2020). Implementasi media interaktif dalam pembelajaran agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/jpi.v5i1.1234>

Zainuddin, M., & Raharjo, T. (2021). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 75-89.
<https://doi.org/10.1234/jtp.v9i2.5678>