

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran Make a Match Card

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut KBBI kata model berarti sebagai pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari suatu yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>1</sup> Model pembelajaran pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran yang diuraikan secara unik oleh pendidik. Secara lain, model pembelajaran adalah kerangka penerapan pendekatan, metode, dan teknik kegiatan belajar mengajar.<sup>2</sup>

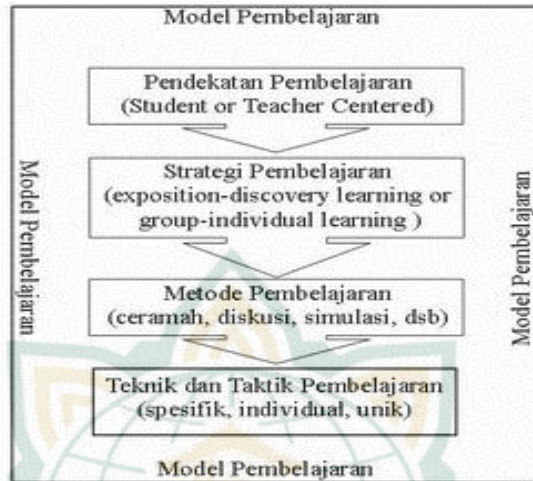
Model pembelajaran sangatlah penting dan memiliki kedudukan yang lebih luas dibandingkan strategi, metode atau prosedur dalam proses pembelajaran di sekolah, karena model pembelajaran adalah salah satu sarana komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran diharuskan sesuai dengan materi pelajaran agar dapat menciptakan lingkungan belajar efektif sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Untuk lebih jelasnya posisi hierarkis model pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 923.

<sup>2</sup> Rofiatul Hosna dan Samsul H.S, *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-Prinsip Belajar* (Malang: Intelegensia Media, 2015), 155.

**Gambar 2.1**  
**Model Pembelajaran<sup>3</sup>**



Adapun menurut pendapat para ahli definisi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Sagala, model dapat dipahami sebagai kerangka acuan konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan. Sedangkan Eggen berpendapat sama dengan Kauchak dalam buku Trianto model pembelajaran memberikan kerangka dan tujuan bagi pendidik untuk melaksanakan pembelajaran.<sup>4</sup> Model juga dapat dipahami sebagai berikut: (a) bentuk dari tipe atau desain; (b) deskripsi atau analogi yang digunakan untuk menjelaskan suatu proses yang tidak dapat diamati secara langsung; (c) sistem asumsi, data, dan kesimpulan yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek atau peristiwa secara sistematis; (d) desain sistem kerja yang disederhanakan, terjemahan realitas yang disederhanakan; e) deskripsi sistem yang mungkin atau hipotetis; dan f) representasi yang diperkecil untuk menjelaskan dan menunjukkan sifat dari bentuk aslinya. Model dimaksudkan untuk

<sup>3</sup> Rofiatul Hosna dan Samsul H.S, *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-Prinsip Belajar*, 152.

<sup>4</sup> Syaiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan: Membantu Mengatasi Kesulitan Guru Memberikan Layanan Belajar yang Bermutu* (Bandung: Alfabeta, 2010), 62.

- merepresentasikan realita (kenyataan), walaupun model itu sendiri tidak merepresentasikan realitas dunia nyata.<sup>5</sup>
- 2) Menurut Wiyani dalam buku Marjuki, model dalam proses pembelajaran adalah pola pembelajarannya dijadikan sebagai contoh dan rujukan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran yang akan dilakukannya. Sebagai sebuah pola pembelajaran model tersebut memiliki beberapa tahapan tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran, pola tersebut dimasukkan sebagai pedoman atau rujukan interaksi peserta didik dengan pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di lingkungan pembelajaran lainnya atau *out class*. Dalam suatu model pembelajaran tidak semata apa yang hendak dilakukan oleh pendidik akan tetapi menyangkut langkah-langkah atau tahapan-tahapan aktivitas serta respon dari peserta didik selama interaksi pembelajaran.<sup>6</sup>
  - 3) Menurut E Arends dalam buku Jamil Suprihatiningrum, menyatakan *the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*. Istilah model pembelajaran mengacu pada suatu pendekatan proses pembelajaran tertentu termasuk tujuan, *syntax*, lingkungan, dan sistem pengelolaannya yang disiapkan untuk membantu siswa belajar secara mendalam berbagai macam ilmu pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.<sup>7</sup>
  - 4) Joyce and Weil mengemukakan dalam buku Rusman, Model pembelajaran yaitu bentuk rencana atau model yang bisa digunakan untuk memodifikasi kurikulum, menyiapkan bahan pembelajaran, dan memandu kegiatan belajar mengajar di kelas atau di tempat lainnya. Model pembelajaran bisa sebagai model seleksi yang memungkinkan guru memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 29.

<sup>6</sup> Marjuki, *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2020), 13.

<sup>7</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2017), 143.

<sup>8</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2016), 133.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang didalamnya terdapat strategi untuk pencapaian kompetensi siswa dengan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tertentu, yang digunakan untuk mendeskripsikan prosedur sistematis dalam penyelenggaraan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan dijadikan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran**

Model pembelajaran secara umum memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli;
- 2) Mempunyai visi dan misi pendidikan tertentu;
- 3) Mampu menjadi sebagai acuan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas;
- 4) Ada bagian model bernama: (a) urutan fase pembelajaran (sintaks), (b) prinsip umpan balik, (c) sistem sosial dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian ini merupakan panduan praktis ketika guru berencana menerapkan model pembelajaran;
- 5) Efek akibat penerapan model pembelajaran. Efek ini meliputi:
  - (a) efek pembelajaran, yaitu hasil belajar terukur, dan
  - (b) efek pengiring belajar, yaitu hasil belajar;
- 6) Mempersiapkan pembelajaran (*lesson planning*) dengan contoh instruksi yang dipilih.<sup>9</sup>

Adapun secara khusus model pembelajaran memiliki empat karakteristik yang tidak dipunyai oleh strategi maupun prosedur tertentu yang lain, yang meliputi:

- 1) Dasar pemikiran teoretis yang disusun oleh peneliti atau pemrogram (pengembang);
- 2) Dasar refleksi tentang apa dan bagaimana siswa belajar (*achievable learning objective*);
- 3) Mengajarkan perilaku yang diperlukan untuk implementasi model yang sukses;

---

<sup>9</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 244.

- 4) Lingkungan belajar yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Nieveen dalam buku Trianto, mengemukakan bahwa Suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) sah, yaitu, apakah model yang dikembangkan berdasarkan landasan teoritis yang kuat dan konsisten secara internal; 2) praktis, telah diuji oleh ahli dan operator, setelah itu model yang dikembangkan dapat diterapkan; 3) efisien, yaitu para pengembang model yang didasarkan pada pengalamannya, mengatakan bahwa model itu efektif.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Arends dalam buku Muhammad Fathurrohman, mengemukakan bahwa term model pembelajaran memiliki 4 atribut yang tidak dipunyai term strategy dan metode pembelajaran secara spesifik, yakni: 1) rasional teoretis yang koheren, yang dibuat secara eksplisit oleh pencipta atau pengembang model; 2) pandangan tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar; 3) perilaku mengajar yang dibutuhkan yang membuat model bekerja; struktur ruang kelas yang dibutuhkan.<sup>12</sup>

Seiring berkembangnya model pembelajaran, bentuknya pun bermacam-macam. Ada model pembelajaran yang tidak digunakan dan diterapkan dengan baik, tetapi ada model pembelajaran yang baik yang dapat diterapkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu sebagai berikut:

- 1) Partisipasi intelektual-emosional siswa dilakukan melalui observasi, analisis, tindakan dan pembentukan sikap;
- 2) Partisipasi aktif dan kreatif siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran;
- 3) Mempersiapkan pembelajaran (*lesson planning*) dengan menggunakan contoh panduan yang dipilih;
- 4) Penggunaan metode, alat, dan media belajar yang berbeda.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 30.

<sup>11</sup> Trianto, *Mendesain Model Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2009), 25.

<sup>12</sup> Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 31.

<sup>13</sup> Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 31.

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: valid berdasarkan rasional teoretis serta pertimbangan ilmiah, menggunakan prosedur yang sistematis, mempunyai tujuan pembelajaran tertentu, dapat diterapkan dan dijadikan sebagai pedoman sehingga siswa secara aktif dan kreatif selama model pembelajaran dilaksanakan seperti: mengamati, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, memiliki efek yang menjadi akibat terapan model pembelajarannya yaitu hasil belajar dan persiapan pelajaran (*lesson planning*) sesuai dengan petunjuk model yang telah dipilih.

**c. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

**1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Menurut Slavin dalam buku Muhammad Fathurrohman, Pembelajaran kooperatif mendorong interaksi aktif dan positif siswa dalam kelompok dan dengan demikian memungkinkan pertukaran ide dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan filosofi konstruktivisme. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu mengkondisikan dan mendorong, mengoptimalkan dan membangkitkan potensi peserta didik, mendorong aktivitas dan kreatifitas (kreativitas), sehingga menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Kelough & Kelough dalam buku Muhammad Fathurrohman, mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar kelompok dimana siswa belajar bersama dan saling membantu menyelesaikan tugas, dengan penekanan pada saling mendukung anggota kelompok, karena keberhasilan belajar siswa tergantung pada keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, jika hanya sedikit siswa yang mampu menyerap dan memahami topik yang direncanakan guru di kelas, maka pembelajaran tidak akan selesai atau berhasil.

Menurut Abdulkhak dalam buku Muhammad Fathurrohman mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui proses saling berbagi antar siswa, sehingga tercipta kesamaan pemahaman antar siswa, serta terciptanya interaksi yang lebih luas, yaitu

interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan guru.

Pembelajaran kooperatif adalah metode kegiatan belajar mengajar yang mencuri perhatian bahkan didukung oleh para ahli pendidikan karena dikatakan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran peserta didik. Robert E. Slavin dalam buku Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni mengemukakan dua alasan yaitu:

- (a) Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan meningkatkan keterampilan sosial, mengedepankan toleransi dan menghargai pendapat orang lain;
- (b) Model pembelajaran kooperatif secara teoritis dapat memenuhi kebutuhan peserta didik untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah dan menggabungkan pengetahuan dengan pengalaman.<sup>14</sup>

Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu dengan bantuan model pembelajaran tersebut, siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa dengan struktur kelompok yang heterogen. Konsep heterogenitas disini merupakan struktur kelompok dengan latar belakang akademik yang berbeda, perbedaan gender, perbedaan ras bahkan mungkin etnis. Ini mengajarkan siswa untuk menerima perbedaan dan bekerja secara kooperatif dengan teman-teman dari latar belakang yang berbeda.

## 2) Karakteristik model pembelajaran kooperatif

Menurut Rusman, setidaknya ada empat karakter yang menjadi ciri khusus model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- (a) Kegiatan belajar mengajar secara berkelompok (*team work*);
- (b) Berdasar pada kooperatif yang memiliki tiga tugas, yaitu: Fungsi manajemen sebagai perencanaan, fungsi manajemen sebagai organisasi dan fungsi manajemen sebagai kontrol;

---

<sup>14</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia learning center, 2016), 52–54.

- (c) Keinginan kerja sama dalam konteks pembelajaran kooperatif
- (d) Keterampilan kerja sama.<sup>15</sup>

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif secara umum diantaranya sebagai berikut:

- (a) Proses pembelajaran diselesaikan secara berkelompok oleh peserta didik;
- (b) Kelompok dibuat dengan memperhatikan keragaman baik suku, ras, agama maupun tingkat akademik peserta didik dan harus merata;
- (c) Anggota kelompok berjumlah 4-5 orang dengan keberagaman yangimbang antar kelompok;
- (d) Pemberian *reward* lebih kepada kelompok dan bukan individu.<sup>16</sup>

Menurut Roger dan David Johnson dalam buku Aswan menyatakan tidak semua pembelajaran kelompok dapat dianggap sebagai pembelajaran kooperatif. Untuk tercapainya hasil yang maksimal, ada 5 indikator dasar model pembelajaran kolaboratif yang perlu diterapkan, antara lain:

- (a) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*), prinsip ini meyakini bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Oleh karena itu, semua anggota kelompok akan merasakan saling ketergantungan;
- (b) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*) keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam kelompok tersebut;
- (c) Interaksi Tatap Muka (*Face To Face Promotive Interaction*) dalam interaksi tatap muka peserta didik dalam kelompok berkesempatan untuk saling berdiskusi, saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain. Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan bagi semua anggota kelompok;

---

<sup>15</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 207–208.

<sup>16</sup> Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 39–40.



- (d) Partisipasi dan Komunikasi (*Interpersonal Skill*), komunikasi antar anggota kelompok atau keterampilan sosial merupakan prinsip kegiatan peserta didik untuk saling mengenal dan mempercayai, saling berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Kontribusi terhadap keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif memerlukan keterampilan interpersonal dalam kelompok kecil. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan-keterampilan seperti kepemimpinan, pengambilan keputusan, membangun kepercayaan, berkomunikasi, dan mengelola konflik harus diajarkan dengan tepat sebagai keterampilan akademis;
- (e) Evaluasi proses kelompok. Penilaian proses kelompok adalah kegiatan di mana proses kerja tim dan hasil kerja sama mereka dinilai atau dievaluasi sehingga mereka dapat bekerja sama lebih efektif di masa depan.<sup>17</sup>

Dari penjelasan diatas bias dikatakan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif meliputi: Proses pembelajaran secara berkelompok berjumlah 4-5 orang dengan keberagaman yangimbang antar kelompok, peserta didik dituntut untuk bekerja sama dan adanya pemberian *reward* terhadap kelompok bukan individu. Terdapat 5 unsur dasar yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif yaitu: prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*) interaksi tatap muka (*face to face promotive interaction*) partisipasi dan komunikasi (*interpersonal skill*), dan evaluasi proses kelompok (*group processing*).

### 3) Tujuan & manfaat model pembelajaran kooperatif

Menurut Mulyasa dalam buku Jamal Ma'mur Asmani model pembelajaran kooperatif mempunyai 3 tujuan utama yang meliputi:

- (a) Membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial pembelajar;
- (b) Mengajarkan keterampilan bersosialisasi bekerja sama dan berkolaborasi;

---

<sup>17</sup> Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis Paikem* (Yogyakarta: Asawaja Pressindo, 2016), 73.

- (c) Penerimaan terhadap perbedaan individu artinya penting yaitu menanamkan kepada peserta didik terhadap keterbukaan dalam menerima teman baik perbedaan suku, ras maupun agama.<sup>18</sup>

Adapun manfaat model pembelajaran kooperatif meliputi:

- (a) Meningkatkan hasil belajar pembelajaran;
- (b) Meningkatkan hubungan antar kelompok, belajar kooperatif memberi kesempatan kepada setiap pembelajar untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pelajaran;
- (c) Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, belajar kooperatif mampu membina sifat kebersamaan, saling peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan tim;
- (d) Menumbuhkan realisasi kebutuhan pembelajar untuk belajar berpikir, belajar kooperatif dapat diterapkan untuk berbagai materi ajar, seperti pemahaman yang rumit, pelaksanaan kajian proyek, dan latihan memecahkan masalah;
- (e) Memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan;
- (f) Meningkatkan sikap dan kehadiran di kelas;
- (g) Cukup terjangkau karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.<sup>19</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan tujuan dan manfaat pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan hubungan berkelompok keterampilan (berfikir kritis, bersosialisasi, bekerja sama dan berkolaborasi), meningkatkan (rasa percaya diri dan motivasi belajar), memadukan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) peserta didik dan tidak memerlukan biaya khusus.

#### 4) Langkah-Langkah model pembelajaran kooperatif

Menurut Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari dalam buku Iwan Ramadhan dkk, langkah Model Pembelajaran memiliki 5 fase yaitu:

- (a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik;

---

<sup>18</sup> Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I* (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), 15–17.

<sup>19</sup> Sri Haryati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Yogyakarta: Graha Cendekia, 2017), 14.

- (b) Menyampaikan informasi;
- (c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar;
- (d) Pendidik membimbing kelompok peserta didik;
- (e) Evaluasi dan umpan balik dan memberikan penghargaan (*reward*).<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Ibrahim dalam buku Agung Prihatmojo & Rohmani, pembelajaran kooperatif memiliki 6 fase/tahapan yaitu:

- (a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik;
- (b) Menyajikan informasi, penyajian bahan pelajaran atau materi oleh pendidik berupa bacaan maupun demonstrasi;
- (c) Mengorganisasikan kelompok, membentuk kelompok dengan pengarahan dari pendidik, pembentukan kelompok dilakukan dengan mengefesiensikan waktu dan tenaga;
- (d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, peserta didik mengerjakan tugas tugas yang diberikan oleh pendidik dengan bimbingan serta arahan yang jelas;
- (e) Evaluasi, hasil kerja dari masing-masing kelompok dievaluasi oleh pendidik serta presentasi dari masing-masing kelompok juga dievaluasi secara menyeluruh;<sup>21</sup>
- (f) Penghargaan (*reward*), pendidik mencari metode bagaimana cara menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.<sup>22</sup>

Dari pendapat para ahli diatas dapat dinyatakan model pembelajaran cooperative didalamnya terdapat fase pembelajaran memiliki langkah-langkah yang sistematis meliputi pendidik menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, menyajikan materi pelajaran, membagi siswa menjadi banyak kelompok, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi hasil kerja kelompok, dan pemberian *reward* baik kepada kelompok maupun individu.

---

<sup>20</sup> Iwan Ramadhan dkk., *Kiat Sukses PTK Langkah-Langkah, Instrumen dan Contoh* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021), 98.

<sup>21</sup> Prihatmojo dan Rohmani, *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*, 17–18.

<sup>22</sup> Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 64.

### 5) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif

Menurut Ramli Abdullah terdapat beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif diantara yaitu:

- (a) Membiarkan siswa menggunakan keterampilannya untuk bertanya dan mendiskusikan masalah;
- (b) Memungkinkan siswa untuk mendalami suatu kasus atau masalah;
- (c) pengembangan kepemimpinan dan keterampilan berbicara;
- (d) Melatih peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi;
- (e) Membiarkan siswa mengembangkan rasa saling menghargai dan menghormati teman.<sup>23</sup>

Sedangkan menurut Lazim N kelebihan dari model pembelajaran kooperatif yaitu:

- (a) Kemampuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilannya dalam lingkungan belajar mengajar yang terbuka dan demokratis;
- (b) Kemampuan mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai dan keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat;
- (c) Mampu mengembangkan daya diri siswa yang berbeda-beda;
- (d) Siswa dilatih untuk bekerja sama karena ini bukan hanya mata pelajaran, tetapi juga membutuhkan pengembangan potensi yang optimal untuk keberhasilan kelompoknya.<sup>24</sup>

Menurut Robert E. Slavin dalam buku Jamal Ma'mur Asmani mengungkapkan beberapa alasan para peserta didik yang bekerja dalam kelompok kooperatif bisa belajar lebih banyak daripada mereka yang diatur dalam kelas-kelas tradisional.<sup>25</sup> Dalam hal ini, terdapat beberapa teori yang menjelaskan keunggulan pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah," *Lantanida Journal* 5 no. 1 (2017): 22, diakses pada 13 Desember, 2022, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2056/1522>.

<sup>24</sup> Lazim N, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sd Negeri 35 Pekanbaru," *Jurnal Primary*, no. 6, no 2: 548, diakses pada 2 Februari, 2023, <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/4544>.

<sup>25</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 64–65.

(a) Teori Motivasi

Menurut teori motivasi, maksud dari pembelajaran kooperatif yaitu supaya setiap anggota kelompok dapat saling mendukung dan menyemangati untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dengan sebutan lain, penghargaan kelompok berdasarkan kinerja semua anggota atau jumlah kinerja individu dapat menciptakan struktur penghargaan antar pribadi.

(b) Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerja sama itu sendiri. Dalam konteks ini, teori kognitif dapat dibagi menjadi dua kategori yang meliputi:

(1) Teori Pembangunan

Asumsi dasar dari teori pembangunan adalah bahwa interaksi di antara para peserta didik berkaitan dengan tugas yang berfungsi meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Sementara itu, Vigotsky mendefinisikan teori pembangunan sebagai upaya dalam penyelesaian masalah, baik secara individual, bantuan orang dewasa, maupun dengan teman lain yang lebih mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut.

(2) Teori Elaborasi Kognitif

Penelitian psikologi kognitif telah menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori tersebut, setiap peserta didik harus terlibat dalam semacam pengaturan kognitif kembali atau elaborasi materi. Sebagai contoh, menulis ringkasan pelajaran yang telah disampaikan merupakan bentuk pelajaran tambahan yang lebih baik dari pada sekadar menulis salinan catatan. Sebab, ringkasan menuntut peserta didik berfikir supaya menyusun kembali materi dan memilih bagian utama/penting dari pelajaran itu.

Menurut Devin Sheehan dkk dalam buku Jamal Ma'mur Asmani, salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materi kepada orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa belajar dengan teman (berkelompok) banyak memberikan keuntungan bagi teman lainnya. Lebih lanjut, Donald Darsereau dan rekan-rekannya melalui serangkaian studi juga telah menemukan bahwa peserta didik yang belajar dalam struktur kooperatif

dapat mempelajari materi teknis atau prosedur secara jauh lebih baik daripada mereka yang belajar sendiri-sendiri.

Teori motivasi dan elaborasi kognitif inilah yang akan mengantarkan *cooperative learning* menjadi salah satu model pembelajaran akseleratif dalam meningkatkan kualitas para peserta didik secara kolektif.<sup>26</sup>

Selain kelebihan yang telah disebutkan sebagai mana di atas, pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa kelemahan, baik yang berasal dari dalam (*intern*) maupun dari luar (*ekstern*), Faktor-faktor tersebut diantaranya:

- (a) Pendidik diharuskan memiliki persiapan pembelajaran secara matang, selain itu juga membutuhkan beberapa pemikiran, tenaga, serta waktu;
- (b) Dibutuhkan fasilitas, alat, dan dukungan biaya yang memadai agar proses pembelajaran kooperatif berjalan lancar;
- (c) Adakalanya pembelajaran tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini terjadi karena ada kecenderungan topik permasalahan yang dibahas meluas saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung;
- (d) Terkadang ada peserta didik yang mendominasi saat diskusi kelas, hal ini akan menyebabkan siswa lainnya cenderung menjadi pasif.<sup>27</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan diantaranya untuk meningkatkan keaktifan dan potensi peserta didik (pengetahuan, sikap dan keterampilannya), melatih peserta didik mengembangkan bakat kepemimpinan dan bekerjasama dengan diskusi, mampu mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai dan keterampilan sosial untuk menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Disamping kelebihan terdapat juga kekurangan dari model pembelajaran kooperatif diantaranya pendidik harus menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan memiliki persiapan pembelajaran secara matang, memerlukan banyak (pemikiran, tenaga, serta waktu), memerlukan sarana prasarana dan biaya yang memadai, dan adanya peserta didik

---

<sup>26</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, 64–65

<sup>27</sup> Ponidi dkk., *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), 68.

yang mendominasi saat diskusi kelas sehingga mengakibatkan peserta didik lainnya cenderung menjadi pasif.

#### 6) **Macam-macam model pembelajaran kooperatif**

Menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni terdapat beberapa macam konsep dalam pembelajaran kooperatif, meskipun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tetap, macam jenis model tersebut, yaitu antar lain:<sup>28</sup>

##### (a) Model *Student Team Achievement Division* (STAD)

*Student Team Achievement Divisions* (STAD), dikembangkan di Universitas John Hopkins yang secara umum dikenal sebagai Kelompok Belajar Siswa. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah merupakan suatu model yang pembelajarannya dilakukan secara kelompok peserta didik di dorong saling bekerjasama, saling bantu satu sama lain untuk menguasai pembelajaran yang diajarkan pendidik. Apabila siswa ingin kelompoknya menerima penghargaan, mereka harus membantu anggota kelompoknya mempelajari pelajaran. Mereka perlu memotivasi rekan satu timnya untuk melakukan yang terbaik dan menunjukkan kepada mereka bahwa belajar itu penting, berharga, dan menyenangkan. Siswa mendapatkan waktu kooperatif setelah pelajaran guru, tetapi mereka tidak saling membantu dalam ujian, sehingga setiap siswa harus menguasai materi (tanggung jawab pribadi).

Peserta didik bekerjasama dengan berpasangan mereka dapat bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksetaraan dan saling membantu, mendiskusikan kemungkinan solusi untuk suatu masalah atau saling bertanya tentang apa yang telah mereka pelajari. Mereka membimbing rekan tim mereka dan menilai kekuatan dan kelemahan mereka untuk membantu mereka lulus ujian. Karena skor kelompok didasarkan pada kemajuan siswa terhadap nilai mereka sebelumnya (kemungkinan sukses yang sama), siapa pun dalam minggu itu dapat memenangkan kelompok karena nilainya lebih baik dari nilai sebelumnya atau karena pekerjaan mereka dianggap sempurna dan oleh karena itu mereka selalu berhasil

---

<sup>28</sup> Nurdyansyah dan Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, 65.

mencapai skor tertinggi terlepas dari nilai rata-rata yang sebelumnya.<sup>29</sup>

(b) Model Jigsaw

Jigsaw didefinisikan secara bahasa adalah gergaji bundar, mata gergaji, gergaji ukir. Sedangkan model kooperatif Jigsaw merupakan satu rumpun dengan pembelajaran kooperatif (learning cooperative) yaitu suatu pendekatan pembelajaran kooperatif, yang dalam penerapannya, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari atas tim ahli sesuai dengan materi yang dibahas dan sekelompok asal. Model kooperatif Jigsaw dikembangkan oleh Eliot Arosen (1978). Adapun karakteristik model kooperatif Jigsaw adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara heterogen dan homogen untuk saling bekerjasama (strategi tutor sebaya) dalam kelompok asal dan kelompok ahli/pakar sesuai dengan topik yang diberikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>30</sup>

(c) Investigasi Kelompok (Group Investigasi)

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* merupakan suatu model yang pembelajarannya dilakukan secara kelompok untuk menginvestigasi dan menemukan suatu permasalahan. Peserta didik diajak untuk belajar secara kelompok dengan materi yang berbeda setiap kelompoknya. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran dilakukan. Pembelajaran *group investigation* menjadikan peserta didik untuk lebih percaya diri, mampu berkomunikasi dengan teman sejawat, mampu mengeluarkan pendapat, saling bertoleransi, dan mampu membuat peserta didik untuk berpikir kritis.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Ainurrahman dalam buku Nelly Astuti dkk melalui pembahasannya mengungkapkan bahwa investigasi kelompok merupakan media organisasi untuk mendorong dan membimbing keterlibatan peserta didik dalam belajar.

---

<sup>29</sup> Shlomo Sharan, *The Handbook Cooperative Learning* (Yogyakarta: Istana Media, 2012), 4–6.

<sup>30</sup> Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 13.



Peserta didik terlibat aktif dalam berbagai peristiwa di kelas. Peserta didik berkomunikasi secara bebas dan bekerja sama dalam merencanakan dan melaksanakan topik reka pilih untuk penyelidikan, peserta didik dapat men lebih dari mereka yang melakukannya secara individu. Hal erja kelompok mencerminkan kontribusi masing-masing anggota, tetapi secara intelektual lebih kaya dari kerja yang dilakukan secara individual oleh peserta didik yang sama.<sup>31</sup>

(d) Model *Make a Match Card* (Membuat Pasangan)

Model pembelajaran *make a match card* (mencari pasangan kartu) merupakan salah satu model kooperatif sebagaimana disebutkan diatas, model *make a match card* ini dikenalkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match card* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk aktif mencari dan mencocokkan kartu soal/jawaban serta mendisiplinkan diri dalam waktu yang ditentukan. Mencari pasangan kartu adalah salah satu strategi terpenting di kelas saat ini. Tujuan dari strategi ini yaitu penggalan materi, pemahaman materi dan edutainment. Model pembelajaran *make a match card* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dari pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.<sup>32</sup>

(e) Model TGT (*Teams Games Tournaments*)

TGT adalah salah satu macam dari model pembelajaran kooperatif. Secara umum model pembelajaran TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakan yaitu STAD menggunakan kuis-kuis individu sedangkan TGT menggunakan permainan akademik yang berbentuk pertandingan.

Model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengemas pembelajaran ke dalam bentuk permainan turnamen akademik, yang melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan status dan kemampuan, sehingga peserta didik dapat aktif berkompentensi untuk meraih skor tertinggi. Model TGT mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih percaya diri, berani, dan

---

<sup>31</sup> Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, 103–104.

<sup>32</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 251.

antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat menurut Shoimin dalam buku Nelly Astuti dkk yang mengemukakan bahwa model TGT adalah Jenis model pembelajaran kolaboratif yang mudah dilaksanakan dan mencakup kegiatan semua siswa tanpa perbedaan status, peran siswa sebagai tutor sebaya, dan unsur bermain dan reinforcement. Menurut Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>33</sup>

(f) Model *Talking Stick*

Talking Stick merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan tongkat. Siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan guru setelah siswa selesai belajar. Model pembelajaran *talking stick* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam menyatakan pendapat dan menjawab dari pendidik. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Kurniasih dan Berlin dalam buku Nelly Astuti dkk menyatakan bahwa model pembelajaran *talking stick* ini dilakukan dengan bantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai jatah atau giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pembelajaran.<sup>34</sup>

(g) Model *Think Pair Share* (TPS)

Metode think pair share (TPS) yang dikembangkan oleh Frank Lyman dkk di universitas yang mampu mengubah asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselenggarakan dalam setting kelompok kelas secara keseluruhan. Ini memberikan waktu kepada para siswa untuk berpikir dan merespons serta saling membantu satu sama lain. Langkah metode think pair share (TPS) adalah sebagai berikut: 1) Berpikir (*Thinking*), yaitu pendidik memberikan pertanyaan atau isu yang terkait dengan mata pelajaran dan siswa diberi waktu satu menit untuk berfikir mengenai jawaban atau isu tersebut, 2) Berpasangan

<sup>33</sup> Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, 2.

<sup>34</sup> Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, 41.

(*Pairing*), yakni pendidik meminta kepada siswa untuk berpasang-pasangan dan dikuai mengenai apa yang sudah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama apabila suatu isu khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru memberikan waktu berpasangan tidak lebih dari 4 atau 5 menit, dan 3) *sharing*, yaitu guru meminta pasangan untuk membicarakannya dengan seluruh kelas atau mengerjakannya bersama. Langkah ini efektif ketika guru berpindah kelas dari satu pasangan ke pasangan lainnya, memungkinkan seperempat atau setengah dari pasangan itu berkesempatan untuk melapor.<sup>35</sup>

Sedangkan menurut Rusman ada berbagai macam tipe pembelajaran kooperatif sebagai berikut: a) *Student Team Achievement Divisions* (STAD), b) investigasi kelompok (*group investigation*), c) *Numbered Heads Together* (NHT), d) *Jigsaw* e) *think-pair-share*, f) *pair check*, g) *snowball throwing*, h) *make a match card* (membuat pasangan kartu), dan i) *Teams Games Tournament* (TGT).

Para ahli berpendapat bahwa terdapat 10 jenis model dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: Model *student team achievement division* (STAD), *numbered heads together* (NHT), model *Jigsaw*, model investigasi kelompok (*group investigasi*), model *make a match card* (Membuat Pasangan), model *teams games tournaments* (TGT), model *snowball throwing*, model *pair check*, model *talking stick* dan model *think pair share* (TPS).

#### d. Model Pembelajaran *Make a Match Card*

##### 1) Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match Card*

Model pembelajaran *make a match card* (mencari pasangan kartu) merupakan salah satu model kooperatif sebagaimana disebutkan diatas, model *make a match card* ini dipopulerkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match card* ini merupakan Model yang mengajarkan siswa untuk aktif mencari dan mencocokkan kartu soal/jawaban serta mendisiplinkan diri dalam waktu yang ditentukan. *Make a match card* adalah salah satu

---

<sup>35</sup> Zainal Abidin, "Penerapan Metode Pembelajaran Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 001 Binamang," *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1, no. 2 (2017): 258, diakses pada 31 Januari, 2023, <https://media.neliti>.

strategi terpenting di kelas saat ini. Sasaran dari strategi ini adalah pendalaman materi, penggalian materi dan edutainment.<sup>36</sup> Model pembelajaran *Make a Match Card* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari untuk menemukan jawaban dari pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan.<sup>37</sup>

Sedangkan para ahli berpendapat model pembelajaran *make a match card* yaitu:

- (a) Rusman menjelaskan bahwa *make a match card* adalah salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif. Salah satu kelebihan dari teknik ini adalah siswa dapat menemukan pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dengan cara yang menyenangkan.<sup>38</sup>
- (b) Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Ngalimun. Model pembelajaran *Make a Match Card* terdiri dari pembelajaran dengan membuat kartu berisi soal/permasalahan dan kartu berisi jawaban. Setiap siswa menemukan dan menerima kartu soal dan mencoba menjawabnya, jika siswa mencari kartu jawaban yang sesuai dengan kartu soal, mendapatkan nilai atau hadiah dengan benar, kartu dikumpulkan kembali dan dikocok untuk sesi pembelajaran berikutnya, misal babak pertama, argumentasi dan evaluasi, refleksi.<sup>39</sup>
- (c) Sedangkan menurut Huda, tujuan *make a card* adalah untuk memperdalam materi, penggalian materi dan edutainment. Selain itu, menurut Huda, pembelajaran *make a card* adalah kegiatan belajar mengajar dimana siswa mencari konsep atau topik sambil belajar dengan suasana yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran *make a match card* merupakan pembelajaran berpasangan yang sangat sesuai untuk penguasaan materi peserta didik dan dikemas dalam suasana yang menyenangkan.<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), 85.

<sup>37</sup> Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 251.

<sup>38</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 223.

<sup>39</sup> Ngalimun, Muhammad Fauzani, dan Ahmad Salabi, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 243.

<sup>40</sup> Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 135.

- (d) Menurut Shoimin, karakteristik model pembelajaran *make a match card* memiliki hubungan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pembelajaran *make a match card* dapat membantu menumbuh kembangkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yaitu terlihat dari usaha dan semangat peserta didik untuk dapat menemukan pasangannya, sehingga dapat menimbulkan pengalaman yang lebih bermakna. Pada saat mencari pasangan tentu akan menantang bagi peserta didik karena mereka berlomba dengan teman lainnya untuk lebih cepat dalam menemukan pasangannya. peserta didik yang dapat menemukan pasangannya akan semakin bersemangat dan dapat membuat suasana belajar yang tidak jenuh dan menyenangkan.<sup>41</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran *make a match card* adalah Model pembelajaran yang menuntut siswa aktif mencari pasangan kartu sambil mempelajari konsep atau topik dengan diskusi dengan pasangan kartu dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran *make a match card* sesuai untuk penguasaan materi peserta didik dan dapat diimplementasikan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

## 2) Karakteristik Model Pembelajaran *Make a Match Card*

Menurut Miftahul Huda, model pembelajaran *make a match card* mempunyai 3 karakteristik yaitu:

- (a) Siswa mencari pasangan berdasarkan pertanyaan atau jawaban yang ada di kartu
- (b) Siswa mencari pasangan saat mempelajari mata pelajaran tertentu dalam suasana yang menyenangkan
- (c) Metode ini dapat diimplementasikan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.<sup>42</sup>

## 3) Tujuan Model Pembelajaran *Make a Match Card*

Menurut M Ihsan Ramadhani tujuan dari model pembelajaran *make a match card* yaitu:

---

<sup>41</sup> Shoimin Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 98.

<sup>42</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 135.

- (a) Model pembelajaran *Make a Match Card* terlebih dahulu dilakukan latihan dengan kerjasama kelompok dengan tujuan untuk mengenal dan memahami kekhasan setiap individu dan setiap kelompok.
- (b) Menumbuhkan rasa saling menghormati untuk meningkatkan tanggung jawab dan kepercayaan dalam memecahkan masalah
- (c) Pembelajaran *make a match card* menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Keterampilan awal dan tingkat lanjut siswa tercermin dalam pembelajaran ini
- (d) Dalam pembelajaran *make a match card* harus demokratis, para siswa memiliki hak dalam berpendapat.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Sundari dalam buku Homroul Fauhah yaitu dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk harus selalu memusatkan perhatiannya, mendidik siswa untuk lebih aktif, memperkuat kreativitasnya dan bertanggung jawab besar untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat diatas di simpulkan tujuan model *make a match card* diantaranya untuk mendalami materi, mengajak siswa berpikir aktif dalam pembelajaran di kelas, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab peserta didik, meningkatkan rasa saling menghargai, sikap tanggung jawab dan rasa percaya diri dalam memecahkan masalah, semangat siswa, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.

#### 4) Langkah-Langkah Pembelajaran *Make a Match Card*

Rusman dalam jurnal Ismi Zakiah dan Hadi Kusmanto mengemukakan ada beberapa tahapan pembelajaran model *make a match card* yaitu antara lain:

- (a) Pendidik mempresentasikan atau menyampaikan materi atau sebelumnya memberikan tugas kepada siswa untuk belajar terkait materi di rumah;
- (b) Pendidik menyiapkan banyak kartu yang isinya terdapat konsep atau topik yang cocok untuk kalimat ulasan (satu sisi kartu adalah kartu pertanyaan dan sisi lainnya adalah kartu jawaban).

---

<sup>43</sup> M Ihsan Ramadhani, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–2244, diakses pada 19 Desember, 2022, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.

- (c) Pendidik membagi siswa menjadi dua kelompok, misalnya Kelompok A dan Kelompok B;
- (d) Pendidik membagikan kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
- (e) Peserta didik cari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai dengan kartu kelompok lain (kartu soal/kartu jawaban);
- (f) Pendidik memberikan batas waktu kepada peserta didik untuk pencocokan pasangan kartu, jika siswa yang mencocokkan kartu mereka dengan batas waktu sebelumnya akan menerima poin;
- (g) Untuk peserta yang belum menemukan pasangan, pendidik memintanya untuk bertemu secara terpisah;
- (h) Setiap pasangan siswa mendiskusikan dan mempresentasikan soal dan jawaban yang ditemukan;
- (i) Pasangan lain dan peserta yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, yang terakhir pendidik bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.<sup>44</sup>

Sedangkan menurut Muhammad Fathurrohman berpendapat tahapan pembelajaran kooperatif meliputi:

- (a) Pendidik siapkan beberapa kartu yang isinya beberapa konsep yang sesuai untuk waktu ulasan, satu bagian dengan kartu pertanyaan dan bagian lain atau kartu jawaban bertema;
- (b) Tiap siswa memperoleh sebuah kartu yang bertuliskan soal jawaban;
- (c) Setiap siswa selalu berfikir mengenai jawaban/soal dari kartu yang didapat;
- (d) Tiap para siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang didapat. Misal, yang memegang kartu bertuliskan definisi *Alquran* secara bahasa (*etimologi*) akan berpasangan dengan definisi *Alquran* secara bahasa.

---

<sup>44</sup> Ismi Zakiah dan Hadi Kusmanto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal EduMa* 6, no. 1 (2017): 36, diakses pada 1 Februari, 2023, <https://syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/1660>.

- (e) Setiap siswa yang mampu menjawab kartunya sebelum maksimum waktu yang telah ditentukan akan mendapat satu poin;
- (f) Jika siswa tidak dapat menemukan kartunya (tidak dapat menemukan kartu soal atau jawaban) dengan kartu temannya, mereka akan menerima hukuman yang disepakati;
- (g) Setelah putaran, kartu dikocok sehingga setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan seterusnya;
- (h) Siswa juga dapat berpartisipasi dengan 2 atau 3 siswa lain yang memiliki kartu yang benar;
- (i) Guru membuat kesimpulan tentang mata pelajaran bersama-sama dengan siswa.<sup>45</sup>

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan terdapat langkah-langkah yang sistematis dalam model pembelajaran *make a match card* yaitu pertama, menyiapkan kartu untuk keperluan permainan, memberikan kartu kepada siswa, mencari pasangan kartu, batas waktu bermain, presentasi, pembagian penghargaan dan kesimpulan materi.

##### 5) Kelebihan dan Kekurangan *Make a Match Card*

Model pembelajaran *make a match card* memiliki kelebihan menurut Komalasari dalam buku Nelly Astuti dkk meliputi:

- (a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik kognitif maupun fisik. Dikarenakan di dalamnya ada aktivitas bermain yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan;
- (b) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- (c) Melatih keberanian dan kerjasama siswa untuk melatih presentasi;
- (d) Melatih kedisiplinan siswa agar lebih menghargai waktu pembelajaran.<sup>46</sup>

Sedangkan kelebihan *make a match card* menurut Huda antara lain sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 88.

<sup>46</sup> Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*, 115–16.



- (a) Meningkatkan aktivitas belajar siswa;
- (b) Menyenangkan karena mengandung unsur *game*;
- (c) Meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa;
- (d) Efektif melatih keberanian siswa untuk melakukan presentasi; dan secara efektif menyebabkan disiplin siswa. Selain itu, Shoimin Miftahul Huda menambahkan manfaat *make a match card* yaitu (1) menumbuhkan suasana keceriaan dalam kegiatan belajar, (2) mewujudkan kerjasama antar siswa secara dinamis, dan (3) menciptakan dinamika kerjasama yang lancar.<sup>47</sup>

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *make a match card* meliputi:

- (a) Jika model pembelajaran ini tidak disiapkan dengan baik, banyak waktu yang akan terbuang percuma. Pada masa awal penggunaan metode tersebut, banyak siswa yang malu berpasangan lawan jenis.
- (b) Ketika guru tidak membimbing siswa dengan baik, banyak siswa yang kurang memperhatikan pasangannya pada saat presentasi
- (c) Pada awal penerapannya, banyak siswa malu-malu berpasangan dengan lawan jenis
- (d) Pendidik harus berhati-hati dan bijaksana dalam menghukum siswa yang gagal mendapatkan pasangan, karena dapat mempermalukan siswa.
- (e) Penggunaan terus-menerus dari metode ini menyebabkan kebosanan.<sup>48</sup>

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan kelebihan dari model pembelajaran *make a match card* meliputi: mampu meningkatkan kegiatan belajar peserta didik, menyenangkan karena terdapat permainan dan *reward*, melatih (keberanian, kerjasama, kedisiplinan), menumbuhkan antusias siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping kelebihan model *make a match card* juga terdapat kekurangan didalamnya oleh karena itu dibutuhkan upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan menggunakan metode *make a match card* tersebut antara lain, sebelum melaksanakan pembelajaran *make a match card* tentunya pendidik harus benar-benar

---

<sup>47</sup> Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 253.

<sup>48</sup> Tri Tias, *Variasi Permainan Pembelajaran, Metode dan Ice Breaking* (Bandung: Guepedia, 2021), 72–73.

menguasai tahapan model *make a match card* secara baik serta mempersiapkan semua perangkat pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakekatnya merupakan salah satu ukuran seberapa baik siswa menguasai mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Ada berbagai pendapat para ahli terkait definisi hasil belajar diantara yaitu:

- 1) Menurut Bloom dalam buku Agus Suprijono, definisi hasil belajar adalah meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi pengetahuan (informasi, memori), pemahaman (memahami, menjelaskan, menyimpulkan, contoh), aplikasi (penerapan), analisis (menggambarkan, membangun koneksi), sintesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk konstruksi baru) dan evaluasi (menilai atau penilaian). Ranah afektif yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasikan, dan mencirikan. Keterampilan psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>49</sup>
- 2) W. Winkel dalam buku Yendri Wirda mengatakan bahwa Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yaitu prestasi belajar siswa di sekolah yang dinyatakan dalam angka.
- 3) Sedangkan menurut buku Sudjana karya Yendri Wirda, pengertian hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajarannya.<sup>50</sup>

Oleh karena itu, berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan (*skill*) atau perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai siswa berkaitan erat dengan pembelajaran dan rumusan tujuan

---

<sup>49</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 6.

<sup>50</sup> Yendri Wirda, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta Didik* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh berdasarkan pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Banyak perubahan terjadi pada seseorang, baik sifat maupun jenisnya. Oleh karena itu, setiap perubahan pada diri seseorang bisa disebut perubahan dalam arti hasil belajar.

**b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Begagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut para ahli antara lain:

Menurut Purwanto dalam buku Popi Sopiadin menyatakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor luar diri siswa (*eksternal*). Faktor internal meliputi fisiologi dan psikologi sedangkan eksternal meliputi lingkungan dan instrumental.<sup>51</sup>

- 1) Faktor Lingkungan
  - (a) Lingkungan alam (tempat tinggal siswa kehidupan sehari-hari aktivitasnya, tidak adanya lingkungan tercemar);
- 2) Faktor Instrumental adalah seperangkat kesempurnaan dalam berbagai bentuk untuk mencapai suatu tujuan, yang meliputi: Kurikulum, program, ruang dan fasilitas, dan pendidik.
- 3) Kondisi fisiologis
  - (a) Kesehatan jasmani;
  - (b) Gizi tinggi (apabila kekurangan gizi, dapat mengakibatkan peserta didik mudah lelah, mengantuk, kesulitan dalam menerima pelajaran);
  - (c) Kondisi panca indra (mata, hidung, telinga, mulut dan tubuh). Aspek fisiologis ini sangat berpengaruh terhadap pengelolaan kelas.
- 4) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses psikologis, sehingga segala kondisi dan aktivitas psikologis dapat mempengaruhi belajar. Faktor psikologis yang paling penting mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa antara

---

<sup>51</sup> Popi Sopiadin, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 68.

lain: Minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif dan minat.<sup>52</sup>

Ahmadi dan Supriyono dalam buku Agus Wakhidin, juga mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dalam dan luar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan mempengaruhi hasil belajar, antara lain kepintaran, minat dan perhatian, motivasi belajar, tekad, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar antara lain keluarga, pendidik, sumber belajar, sekolah dan masyarakat.<sup>53</sup>

Sedangkan menurut Setyosari dalam buku All Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi sifat guru, perbedaan tugas peserta didik & model pembelajaran.<sup>54</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dinyatakan terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu pertama, faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (*intrenal*) yang mencakup *fisiologis* dan *psikologis*. Kedua, faktor (*eksternal*) meliputi faktor lingkungan dan faktor *instrumental*.

### c. Klasifikasi Hasil Belajar

Horward Kingsley dalam buku Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, terdapat 3 macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, (c) sikap dan cita-cita. Setiap jenis hasil belajar dapat diisi dengan materi yang ditetapkan dalam kurikulum. Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu:

(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik. Dalam sistem pendidikan nasional, klasifikasi hasil belajar Bunyam Bloom (1956) digunakan dalam merumuskan pendidikan, baik dalam kurikulum maupun dalam tujuan pendidikan, yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik:

<sup>52</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 195–196.

<sup>53</sup> Agus Wakhidin, *Perpaduan Model Pembelajaran Make a Match Dengan Quiz-Quiz Trade* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), 13.

<sup>54</sup> All Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 240.

## 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek-aspek sebagai berikut: pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan penilaian. Dua aspek pertama disebut sebagai enam aspek kognitif tingkat rendah, dan empat aspek berikutnya disebut sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Keenam aspek itu yaitu sebagai berikut:

- (a) pengetahuan, yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk mengenal atau mengetahui suatu konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus memahami atau menggunakannya. Kata kerja berikut dapat digunakan: mendefinisikan, menentukan, mengidentifikasi, memberi nama, membuat daftar, menyesuaikan, menyebutkan, membuat garis besar, menguraikan dan dapat memilih.
- (b) Pemahaman, yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mampu memahami dan menggunakan materi yang diajarkan oleh guru tanpa harus mengaitkannya dengan hal lain. Keterampilan ini selanjutnya diterjemahkan ke dalam tiga bagian yaitu terjemahan, interpretasi dan ekstrapolasi. Kata kerja berikut dapat digunakan: mengubah, membela, membedakan, memprediksi, menjelaskan, menyimpulkan, mengilustrasikan, memprediksi dan meningkatkan.
- (c) aplikasi, (implementasi) yaitu tingkat kemampuan yang menuntut siswa untuk menerapkan gagasan umum, proses atau metode, prinsip serta teori ke dalam situasi baru dan konkrit. Kata kerja berikut yang dapat digunakan: ubah, daftar, tampilkan, ungkapkan, praktikkan, lakukan, manipulasi, gabungkan, tampilkan, pecahkan, gunakan
- (d) Analisis (*analysis*), yaitu Tingkat keterampilan yang menuntut siswa untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan tertentu ke dalam unsur pembentuknya atau komponen-komponennya. Keterampilan analitis dibagi menjadi tiga bagian: analisis unsur, analisis relasional dan analisis prinsip terorganisir. Kata kerja berikut dapat

- digunakan:sketsa, diagram, membedakan, tarik kesimpulan dan garis besar, sambung, detail
- (e) Sintesis (*synthesis*), yaitu Keterampilan yang menuntut siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme. Kata kerja berikut dapat digunakan: mengkategorikan, menggabungkan, mengedit, kompilasi, mendesain, merekonstruksi, kompilasi, membua t, mengatur, memeriksa.
  - (f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu Tingkat keterampilan yang menuntut siswa untuk dapat mengevaluasi situasi, fakta, pernyataan atau konsep terhadap kriteria tertentu. Dalam evaluasi ini, penting untuk menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengembangkan kriteria atau acuan evaluasi. Kata kerja berikut dapat digunakan: menilai, membandingkan, kontras, mengkritik, membedakan, mempertimbangkan kebenaran, mendukung, menafsirkan dan menerima.<sup>55</sup>

## 2) Ranah afektif

Lingkungan afektif adalah internalisasi sikap yang menunjukkan pertumbuhan batin. Hal ini terjadi ketika siswa menjadi sadar akan nilai-nilai yang diberikan kepadanya dan kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan mendefinisikan perilaku. Ranah afektif terdiri dari beberapa tingkat kemampuan,yaitu:

- (a) Kemauan menerima (*receiving*), adalah tingkat kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, menggunakan.
- (b) Kemauan menanggapi/jawab (*responding*), adalah tingkat kemampuan yang menuntut peserta

---

<sup>55</sup> Muhammad Ropii dan Muh. Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), 21.

didik untuk tidak hanya pekapada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikkan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, memberitahu, dan mendiskusikan.

(c) Menilai (*valuing*), adalah jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten. Kata kerja operasional yang digunakan diantaranya: melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, dan memilih.

(d) Organisasi (*organization*), adalah jenjang keterampilan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan.<sup>56</sup>

### 3) Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam keterampilan (*skill*) kemampuan dan bertindak individu. Ada 5 tingkat kemampuan, antara lain:

- (a) Gerakan refleks (keterampilan gerakan bawah sadar);
- (b) Keterampilan motorik dasar;
- (c) Keterampilan perseptual, termasuk perbedaan antara pendengaran, motorik dan kemampuan lainnya;
- (d) Kemampuan fisik, seperti kekuatan, keselarasan, dan ketelitian. Keterampilan berpindah dari keterampilan sederhana ke keterampilan kompleks;
- (e) Keterampilan komunikasi non-diskursif seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>57</sup>

<sup>56</sup> Muhammad Ropii dan Muh. Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar*, 22.

<sup>57</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, 68.

Dapat disimpulkan klasifikasi hasil belajar yang dinyatakan di atas meliputi tiga ranah antara lain ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga bidang ini tidak berdiri sendiri satu sama lain, tetapi selalu terkait satu sama lain, bahkan secara bersama-sama. Seseorang yang mengubah tingkat kognitifnya sebenarnya mengubah sikap dan perilakunya sampai batas tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah saat ini, hasil belajar kognitif lebih mendominasi dibandingkan dengan hasil belajar afektif dan psikomotorik.

### 3. Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Make a Match Card*

Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dengan evaluasi. Meningkatnya hasil belajar berarti ada selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir. Jika akhir hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar awal, maka hasil belajar peserta didik meningkat. Jika akhir hasil belajar siswa rendah dari sebelumnya hasil belajar, maka hasil belajar dinyatakan menurun. Peningkatan hasil belajar dapat dikatakan bahwa pembelajaran itu efektif. Pembelajaran efektif jika poin yang diperoleh peserta didik memenuhi batas kompetensi yang telah ditetapkan.

Menurut Yusuf Hadi Miarso dalam buku Shilphy A. Octavia memandang bahwa pembelajaran yang efektif yaitu kegiatan belajar mengajar yang menciptakan belajar yang bermanfaat dan fokus pada peserta didik melalui prosedur yang tepat. Yang dimaksud dengan prosedur adalah proses evaluasi berdasarkan aspek *kognitif, afektif dan psikomotor*.<sup>58</sup>

Model pembelajaran *make a match card* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terdapat langkah-langkah yang sistematis dalam model pembelajaran *make a match card* yaitu pertama, mempersiapkan kartu untuk keperluan permainan, membagikan kartu kepada siswa, mencocokkan kartu, batas waktu bermain, presentasi, membagikan penghargaan dan menyimpulkan materi.

Model pembelajaran ini dapat memberi kesempatan kepada para siswa aktif dalam pembelajaran saling bertukar pikiran sehingga dapat menumbuhkan keberanian dan kerja sama peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan

---

<sup>58</sup> Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 10.



untuk mengikuti pelajaran dan itu terlihat ketika siswa mencari pasangan kartu. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan model ini pada pembelajaran, karena adanya unsur permainan selama pembelajaran, siswa tidak akan mudah bosan dan jenuh, sehingga motivasi dan pemahaman peserta didik akan meningkat, serta hasil belajar dapat meningkat karena proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, lebih aktif sehingga meningkatkan hasil belajar.<sup>59</sup>

Dari penjelasan tersebut model pembelajaran *make a match card* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan aktifitas belajar, meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi belajar dan mampu menjadikan suasana belajar menyenangkan.

#### 4. Mata Pelajaran Alquran Hadits

##### a. Pengertian Mata Pelajaran Alquran Hadits

Mata pelajaran *Alquran Hadits* menjadi pembelajaran wajib pada semua jenjang di madrasah baik pada tingkat dasar maupun menengah. Hal ini sebagaimana yang tertuang pada KMA 183 tahun 2019 terkait kurikulum PAI dan bahasa arab untuk satuan pendidikan madrasah ruang lingkup pada PAI di madrasah terdiri dari lima bidang studi, masing-masing *Aqidah akhlak*, *Alquran Hadits*, *Fiqih*, *Sejarah Agama Islam* dan *Bahasa Arab* untuk MI, Tsanawiyah dan Aliyah.

Pembelajaran *Alquran Hadits* pada dasarnya dua konten pelajaran yang berbeda, namun secara nomenklatur pembelajaran *Alquran Hadits* menjadi satu nama pembelajaran, yakni *Alquran Hadits*.<sup>60</sup>

Secara *etimologi* (bahasa) Alquran berasal dari bahasa Arab dalam bentuk kata benda abstrak *mashdar* dari kata (*qara'a-yaqrau-qur'an*) yang berarti bacaan. Sebagian ulama yang lain berpendapat bahwa *lafadz Alquran* bukanlah *musytak* dari *qara'a* melainkan *isim alam* (nama sesuatu) bagi kitab yang mulia, sebagaimana halnya nama Taurat dan Injil. Penamaan ini dikhususkan menjadi nama

<sup>59</sup> Homroul Fauhah, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 2 (2021):329, diakses pada 1 Februari, 2023, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.

<sup>60</sup> Latifah Hanum, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual di MTs. Pendidikan Agama Islam Medan (Studi Kasus Pada Pembelajaran Daring)," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2021): 17, diakses pada 17 Februari, 2023, <http://jurnal.staisumatara-medan.ac.id/fitrah>.

bagi Kitab suci yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Menurut gramatika bahasa Arab bahwa kata "*Alquran*" artinya bentuk mashdar dari kata *qara'a* yang maknanya *muradif* (sinomin) dengan kata *qira'ah*, artinya bacaan.<sup>61</sup>

Sedangkan secara *terminologi* (istilah) menurut As-Syekh Muhammad al-Khudhary Beik dalam buku Muhammad Yasir & Ade Jamaruddin *Alquran*, yaitu firman Allah Swt yang berbahasa Arab, yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. untuk dipahami isinya, untuk diingat selalu, yang disampaikan kepada kita dengan jalan *mutawatir*, dan telah tertulis didalam suatu mushaf antara kedua kulitnya dimulai dengan surat *al-Fatihah* dan diakhiri dengan surat *an-Nass*.<sup>62</sup>

Sedangkan Hadits secara *etimologi* (bahasa) adalah baru yang merupakan lawan dari kata *qadim* (lama). *Hadits* adalah sinonim dari kata *sunnah*. *Sunnah* secara bahasa adalah *sirah* (rekam jejak) baik atau buruk. Sedangkan pengertian *Hadits* secara *terminologi* (istilah) dalam berbagai perspektif sebagai berikut:

Menurut ahli *Hadits*, *Hadits* adalah segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik itu berupa perkataan, perbuatan, sifat, dan ketetapan atau segala sesuatu yang disandarkan kepada sahabat.

Sedangkan menurut *ulama' Ushul Fiqh*, *Hadits* adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad SAW selain *Alquran* baik itu berupa perkataan, perbuatan, atau ketetapan yang bisa dijadikan dalil hukum *syar'i*. Selain itu, Menurut *Ulama Fiqh*, *Hadits* adalah segala sesuatu yang berasal dari Nabi Muhammad SAW selain hal yang bersifat wajib (*fardhu*).<sup>63</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran *Alquran Hadits* pada dasarnya dua konten pelajaran yang berbeda, namun secara nomenklatur pembelajaran *Alquran Hadits* menjadi satu nama

---

<sup>61</sup> Muhammad Yasir dan Ade Jamaruddin, *Studi Al-Qur'an* (Riau: CV. Asa Riau, 2016), 1.

<sup>62</sup> Muhammad Yasir dan Ade Jamaruddin, *Studi Al-Qur'an*, 3.

<sup>63</sup> Arbain Nurdin dan Ahmad Fajar Shodik, *Studi Hadis Teori dan Aplikasi* (Bantul: Lembaga Ladang Kata, 2019), 1.

pembelajaran, yakni *Alquran Hadits*. Oleh karena itu di dalam penelitian ini penguatan materi mata pelajaran *Alquran Hadits* yang dimaksud adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Sultan Fatah Kedung Jepara.

**b. Tujuan Mata Pelajaran *Alquran Hadits***

Adapun tujuan mata pelajaran *Alquran Hadits* yaitu:

- 1) Meningkatkan rasa cinta siswa terhadap *Alquran* dan *Hadits*;
- 2) Membekali siswa dengan dalil yang terdapat dalam *Alquran* dan *Hadits* sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan;
- 3) Meningkatkan ketakwaan siswa dalam beribadah khususnya sholat dengan menerapkan hukum tajwid-tajwid dan isi surat/ayat dalam surat pendek yang dibacanya.<sup>64</sup>

Dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran jenjang Tsanawiyah yaitu untuk meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits, sehingga siswa dapat menggunakan dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup dan untuk meningkatkan kekhusyukan peserta didik dalam beribadah.

**c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran *Alquran Hadits***

Adapun ruang lingkup mata pelajaran *Alquran Hadits* jenjang madrasah Tsanawiyah yaitu:

- 1) Membaca dan menulis sebagai unsur penerapan ilmu *tajwid*. Terkait hukum bacaan *Mad thabi'i, mad wajib muttashil, mad jaiz munfashil, mad `iwadl, mad layyin, mad `aridl lissukun, mad shilah, mad badal, mad tamkin, mad farqi, mad lazim mukhaffaf kilmi, mutsaqqal kilmi, mad lazim mutsaqqal harfi, mad lazim mukhaffaf harfi*, hukum bacaan *gharib* dalam (*Imalah, Isyamm, Tashil, Naql, Mad/Qashr*) dalam Al-Qur'an.
- 2) Penerjemahan makna (tafsir), yaitu pemahaman ayat, penafsiran dan penerapan isi ayat/hadits, yang merupakan bagian dari amalan sehari-hari terkait topik Q.S. *As-Syams* (91): 1-10, *Ali Imran* (3): 19, dan Hadits tentang kekuasaan dan rahmat Allah SWT. Q.S. *al-Lail* (92): 1-11, dan hadits tentang sifat pemurah dan

---

<sup>64</sup> Keputusan Menteri Agama (KMA) RI, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bahasa Arab," (183 Tahun 2019), 27–28.

menjauhi sifat kikir. Q.S. *al-Balad* (90): 1-10, Q.S. *az-Zumar* (39): 53 dan Q.S. *al-Baqarah* (2): 153 dan hadits tentang optimis dan sabar. Q.S. *Al-Fajr* (89): 15-18, Q.S. *al-Baqarah* (2): 254 dan 261 dan hadits tentang infaq di jalan Allah SWT. Q.S. *al-A'la* (87): 14-19, Q.S. *al-Qashash* (28): 77 dan Q.S. *Ali Imran* (3): 148 dan hadits tentang adanya hubungan kehidupan dunia dan akhirat. Q.S. *al Muthaffifin* (83): 1-17, Q.S. *al-An'am* (6):152 dan hadits tentang jujur dalam muamalah. Q.S. *'Abasa* (80):1-10 dan Q.S. *al Mujadalah* (58): 11 dan hadits tentang menuntut ilmu.<sup>65</sup>

Dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran *Alquran Hadits* pada jenjang Tsanawiyah terdiri dari 2 aspek *pertama*, membaca dan menulis sebagai bagian dari pengimplementasian ilmu tajwid dan kedua arti terjemahan (tafsiran) yaitu memahami ayat, menafsirkan dan menerapkan isi ayat/hadits yang merupakan bagian dari amalan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Refso Putri Wanengsi (2019) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Make a match card* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak peserta didik Kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu". Penelitian ini adalah penelitian (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah-Akhlak, dan kegagalan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang berbeda di dalam kelas, khususnya pada mata pelajaran Akidah-Akhlak . Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Make a Match Card* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Pancasila Kota Bengkulu. Populasi penelitian ini adalah seluruh Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu sebanyak 44 peserta didik. Dimana peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas eksperimen di kelas VIII A dan kelas kontrol di kelas VIII B dengan jumlah peserta didik masing-masing kelas berjumlah 22 orang. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* berupa

---

<sup>65</sup> Keputusan Menteri Agama (KMA) RI, 27–28.

pilihan objektif sebanyak 20 butir soal. Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh hasil pengujian terhadap uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh thitung = 3,81 sedangkan ttabel dengan df 42 (44–2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Dengan demikian thitung > ttabel (3,81>2,018) yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran *Make a match card* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu.<sup>66</sup>

Persamaan dalam pendekatan penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus penelitian skripsi peneliti dengan skripsi Refso Putri Wanengsi adalah sama-sama mengimplementasikan model pembelajaran *make a match card* pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan dalam tema peneliti mengangkat tema “pengaruh model pembelajaran *Make a match card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran *Alquran Hadits* di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023”. Dalam fokus dan tempat penelitian peneliti pada mata pelajaran *Alquran Hadits* kelas IX MTs Sulthan Fattah Sukosono Kedung Jepara sedangkan pada skripsi Refso Putri Wanengsi ini diterapkan pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu dan pada skripsi Refso Putri Wanengsi ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen* menggunakan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* terhadap 44 sampel 22 kelas VIII A sebagai kelas kontrol & 22 VIII B sebagai kelas eksperimen. Sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* serta desain rancangan digunakan peneliti yaitu *one-group pretest-posttest design* terhadap 26 peserta didik kelas IX sebelum diberi perlakuan 26 peserta didik diberikan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian nanti dibandingkan dengan setelah adanya perlakuan dengan hasil soal *posttest*.

2. Hasil penelitian Husnul Faizin (2021) "Penerapan Metode *Make a match card* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di Mts Al-

---

<sup>66</sup> Refso Putri Wanengsi, “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu” (*Skripsi*, IAIN Bengkulu, 2019), 23 Oktober, 2022, <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4341/>.

muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020". Penelitian ini dilatar belakangi problematika dalam proses belajar mengajar seperti pendidik masih menggunakan metode ceramah cenderung bersifat *teacher centered* (berpusat pada pendidik), pendidik kurang mengetahui dengan pasti sejauh mana peserta didik telah menguasai bahan pelajaran, kurang memberikan kesempatan pada peserta didik sehingga peserta didik pasif. Metode yang digunakan pendidik tersebut membuat peserta didik kurang aktif dan cenderung membosankan, Selain itu, semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat rendah, siswa lebih banyak sibuk atau bermain sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih dengan menerapkan metode *make a match card* pada siswa kelas 8 MT Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus empat tahapan yaitu. tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah pendidik mata pelajaran fiqih dan peserta didik kelas 8 putra dengan jumlah 15 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, pengumpulan data informasi dengan menggunakan formulir observasi aktivitas pendidik, formulir aktivitas siswa, dan survei motivasi kegiatan belajar siswa. Adapun hasil analisis data yang diperoleh menyatakan adanya peningkatan aktivitas pendidik dalam aktivitas pembelajaran dengan menerapkan metode *make a match card* di mana pada siklus I skor yang diperoleh mencapai 82% kemudian pada siklus II mencapai 95%. Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 87% kemudian pada siklus II mencapai 93%. Sedangkan untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus I dengan perolehan rata-rata angket motivasi belajar peserta didik yaitu 48,2 dengan persentase 80%. Kemudian pada siklus II rata-rata angket motivasi belajar peserta didik 54,2 dengan persentase 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode *make a match card* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Husnul Faizin, "Penerapan Metode Make A Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Al-

Persamaan dalam pendekatan penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus penelitian skripsi peneliti dengan skripsi Husnul Faizin adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *make a match card*. Perbedaan dalam tema peneliti mengangkat tema “pengaruh model pembelajaran *Make a match card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran *Alquran Hadits* di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023”. Fokus penelitian pada skripsi Husnul Faizin ini berfokus pada penerapan metode *make a match card* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan peneliti berfokus pada penerapan model pembelajaran *make a match card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX mata pelajaran alquran hadits di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023. Pada skripsi Husnul Faizin ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Aksi atau tindakan (*acting*), (3) Observasi atau pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* serta desain rancangan digunakan peneliti yaitu *one-group pretest-posttest* design terhadap 26 peserta didik kelas IX sebelum diberi perlakuan 26 peserta didik diberikan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian nanti dibandingkan dengan setelah adanya perlakuan dengan hasil soal *posttest*.

3. Hasil penelitian Sri Nurul Muzayyatuz Zumaro (2019). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Alquran Hadits (Surah *An-Nasr* dan *Al-Kautsar*) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match card* peserta didik kelas IV MI Roudlotul Huda Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan karena hasil belajar siswa pada *Al-Qur'an Hadits* materi surah An-Nasr dan Al-Kautsar masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara pendidik dan hasil data pra siklus menunjukkan 44% yang tuntas. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih menggunakan ceramah atau teacher center, sehingga siswa bosan dan ramai, siswa berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan bermain sesuka mereka. Dari 25 siswa, hanya 11 (44%)

---

Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020” (*Skripsi*, Universitas Islam Negeri Mataram, 2021), diakses pada 23 Oktober, 2022, <http://etheses.uinmataram.ac.id>.

siswa yang mendapat lebih dari KKM. Dari uraian di atas, jelas bahwa peneliti telah melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* hauntuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam peningkatkan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits (surah An-Nasr dan Al-Kautsar) siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Sidoarjo dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits (surah An-Nasr dan Al-Kautsar) setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswakelas IV MI Roudlotul Huda Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match card* berjalan dengan lancar. Pada siklus I skor hasil observasi aktivitas pendidik yaitu 77,94 (cukup) dan meningkat 88,88 (baik) pada siklus II. Sedangkan skor data hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 69,11 (cukup) dan meningkat menjadi 87,5 (baik) pada siklus II. 2) peningkatan hasil belajar peserta didik materi surah An-Nasr dan Al-Kautsar mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pra siklus yaitu 44% (kurang sekali) meningkat menjadi 60% (cukup) pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 84% (baik).<sup>68</sup>

Persamaan dalam pendekatan penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus penelitian skripsi peneliti dengan skripsi Sri Nurul Muzayyatz Zumaró adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *make a match card* pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Alquran Hadits. Perbedaan dalam tema peneliti mengangkat tema “pengaruh model pembelajaran *Make a match card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

---

<sup>68</sup> Sri Nurul Muzayyatz Zumaró, “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Alquran Hadits (Surah An-Nasr dan Al-Kautsar) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Peserta Didik Kelas IV MI Roudlotul Huda Sidoarjo” (*Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), diakses pada 23 Oktober, 2022, <http://digilib.uinsby.ac.id>.



kelas IX mata pelajaran *Alquran Hadits* di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023". Tempat penelitian peneliti pada mata pelajaran *Alquran Hadits* kelas IX MTs Sulthan Fattah Sukosono Kedung Jepara sedangkan pada skripsi Sri Nurul Muzayyatuz Zumaro ini diterapkan pada kelas IV MI Roudlotul Huda Sidoarjo dan pada skripsi Sri Nurul Muzayyatuz Zumaro ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen* dengan bentuk Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* serta desain rancangan digunakan peneliti yaitu *one-group pretest-posttest design* terhadap 26 peserta didik kelas IX sebelum diberi perlakuan 26 peserta didik diberikan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian nanti dibandingkan dengan setelah adanya perlakuan dengan hasil soal *posttest*.

4. Hasil penelitian Ita Baitus Saputri (2018) "Model Pengaruh Pembelajaran Membuat Pertandingan Terhadap Hasil Belajar peserta didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019". Penelitian ini dilatar belakangi oleh problematika bahwa aktivitas siswa-siswi yang tidak bersemangat dalam belajar mata pelajaran SKI yang sedang berlangsung dan rendahnya minat siswa pada pelajaran SKI, pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran pada mata pelajaran SKI disana masih bersifat monoton yaitu menggunakan metode konvensional metode ceramah, yang sangat membosankan dan membuat siswa siswi tidak bersemangat dalam pelajaran yang pembelajarannya. Tujuan penelitian ini untuk 1) mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara. 2) mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara. 3) mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dan penelitian kontrol di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara pada ruang lingkup kelas VIII. Populasi dalam penelitian ini adalah

peserta didik kelas VIII SMP NU Assalam Nalumsari Jepara. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dimana semua populasi kelas VIII dijadikan sampel. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 1) Model pembelajaran *make a match card* pada mata pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat terlihat dalam penghitungan yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 pada interval rentang 80-89 yang dimasukkan dengan sangat baik. 2) Hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran SKI di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dalam perhitungan yang dilakukan, didapatkan nilai rata-rata yaitu sebesar 81 dalam interval 80-89 yang dimasukkan dengan baik. 3) Model pembelajaran *make a match card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara, dengan persamaan regresi  $Y = 44,582 + 0,6126 X$ , artinya apabila model pembelajaran *make a match card* ditingkatkan maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Adanya model pembelajaran *make a match card* ini memiliki hubungan yang positif dan signifikan sebesar 0,443 yang termasuk dalam kategori sedang dan dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar sebesar 61,2%.<sup>69</sup>

Persamaan dalam pendekatan penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus penelitian skripsi peneliti dengan skripsi Ita Baitus Saputri adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *make a match card* pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan dalam tema peneliti mengangkat tema “pengaruh model pembelajaran *Make a match card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran *Alquran Hadits* di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023”. Fokus dan tempat penelitian peneliti pada mata pelajaran *Alquran Hadits* kelas IX MTs Sulthan Fattah Sukosono Kedung Jepara sedangkan pada skripsi Ita Baitus Saputri ini diterapkan pada mata pelajaran SKI kelas VIII SMP NU Assalam Nalumsari Jepara dan pada skripsi Ita Baitus Saputri ini menggunakan desain penelitian *Quasi*

---

<sup>69</sup> Ita Baitus Saputri, “Model Pengaruh Pembelajaran Membuat Pertandingan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran SKI Di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019” (*Skripsi*, IAIN Kudus, 2018), diakses pada 23 Oktober, 2022, <http://repository.iainkudus.ac.id/2417/>.

*Eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group* dan penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dan penelitian kontrol. Sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* serta desain rancangan digunakan peneliti yaitu *one-group pretest-posttest design* terhadap 26 peserta didik kelas IX sebelum diberi perlakuan 26 peserta didik diberikan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian nanti dibandingkan dengan setelah adanya perlakuan dengan hasil soal *posttest*.

### C. Kerangka Berfikir

Pada mata pelajaran *Alquran Hadits* kelas IX permasalahan baik secara *internal* maupun *eksternal* tersebut mengakibatkan berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar *Alquran Hadits* kelas IX dari 26 siswa hanya 38,46% peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 61,53% lainnya mendapatkan nilai dibawah nilai KKM. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran *Alquran Hadits* perlu adanya penerapan model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran *Alquran Hadits* sangat diperlukan, perlu adanya keterampilan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat yang bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa saat mengikuti proses pembelajaran, agar siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti setiap proses kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebagai upaya untuk mengatasi problematika tersebut, maka peneliti melakukan pembelajaran dengan model *make a match card*. Dikarenakan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan memikirkan jawaban yang paling tepat serta membantu dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Di sini siswa diajarkan untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Dengan menggunakan model *Make a Match Card*, siswa dapat saling bertukar informasi dengan anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini adalah cara belajar mengajar dengan adanya unsur permainan.

Model pembelajaran *make a match card* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan melakukan permainan kartu. Karakteristik utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match card* adalah peserta didik diharuskan mencari pasangan kartu sambil mempelajari mengenai suatu konsep atau materi pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan

sehingga dari kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar peserta didik.

Model *make a match card* ini mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu. Langkah awal dimulai dengan pendidik menyiapkan topik dalam pembelajaran, kemudian peserta didik mendapat kartu berupa soal dan jawaban. peserta didik ditugaskan untuk mencari pasangan kartu. peserta didik yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan kartu jawaban dan yang mendapatkan kartu jawaban berusaha untuk mencari kartu soal. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir**



#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Biasanya dinyatakan dalam dua bentuk yang meliputi: hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat perbedaan variabel bebas dengan variabel terikat dan hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya perbedaan variabel terikat.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *make a match card* dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IX Mata Pelajaran *Alquran Hadits* di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepra 2022/2023

