

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode *Make A Match*

1. Pengertian Metode *Make a Match*

Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya tidak dapat dilepaskan dengan teori pembelajaran, yang menanyakan apakah metode yang akan digunakan dalam desain pembelajaran? Kapan akan digunakan? Jawabnya adalah metode dan situasi. Situasi pembelajaran, meliputi hasil dan kondisi pembelajaran. Suatu metode pembelajaran yang sama dapat membedakan hasil pembelajaran, jika kondisinya berbeda. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal peserta didik baru, peningkatan kompetensi pendidik, peningkatan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar peserta didik, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Dari semua cara tersebut peningkatan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidik menduduki posisi yang sangat strategis dan akan berdampak positif. Dampak positif tersebut berupa: (1) peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata; (2) peningkatan kualitas masukan, proses, dan hasil belajar; (3) peningkatan keprofesionalan pendidik; (4) penerapan prinsip pembelajaran berbasis penelitian.¹

Metode pembelajaran *make a match* adalah merupakan salah satu metode pembelajaran yang bersifat kooperatif, yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994), yaitu peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang

¹ Tukiran Taniredjo, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 1-2

menyenangkan. Dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Penerapan metode pembelajaran yang dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Penerapan pembelajaran yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran menggunakan metode *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan tersebut.

2. Beberapa definisi metode *make a match* menurut para ahli adalah sebagai berikut :
 - a. Menurut Agus Supriyono, metode *make a match* adalah pendidik membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan. Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka diskusi alangkah baiknya jika musik instrumentalia yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian

rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka dalam bentuk huruf U. Pendidik kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai. Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah pendidik memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

- b. Menurut Tukiran Taniredja penerapan metode *make a match* adalah metode pembelajaran *make a match* yang berarti mencari pasangan dikembangkan dari Lorna Curran dengan langkah-langkah sebagai berikut:²
- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
 - 2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
 - 3) Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

² Tukiran Taniredja, *Model - model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Alfabeta, Bandung, 2011, hlm. 106

- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
 - 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
 - 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
 - 7) Demikian seterusnya.
 - 8) Kesimpulan/penutup.
- c. Menurut Mifthul Huda pada buku yang berjudul, “*Model-model Pengajaran dan Pembelajaran,*” Sintaks strategi *make a match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:
- 1) Pendidik menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.
 - 2) Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan – hadapan.
 - 3) Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
 - 4) Pendidik menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Pendidik juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
 - 5) Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, pendidik meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Pendidik mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
 - 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
 - 7) Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
 - 8) Terakhir, pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
 - 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Metode *Make a Match*

- a. Kelebihan strategi metode *make a match* adalah sebagai berikut:
 - 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik;
 - 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
 - 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
 - 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan Strategi *Make a Match* adalah sebagai berikut :³
 - 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
 - 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
 - 3) Jika pendidik tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
 - 4) Pendidik harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
 - 5) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Prinsip aktivitas secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni Ilmu Jiwa Lama dan Ilmu Jiwa Modern.

a. Menurut pandangan Ilmu Jiwa Lama

Menurut John Locke dengan konsepnya *Tabularasa*, mengibaratkan jiwa (*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak bertulis. Kertas putih ini kemudian akan mendapatkan coretan

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 252 – 254

atau tulisan dari luar. Selanjutnya Herbert memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi atau dengan kata lain dipengaruhi oleh unsur-unsur dari luar. Relevansinya dengan konsep John Locke, bahwa pendidik pulalah yang aktif, yakni menyampaikan tanggapan tanggapan itu. Peserta didik dalam hal ini pasif, secara mekanis hanya menuruti alur dari hukum-hukum asosiasi tadi. Jadi peserta didik kurang memiliki aktivitas dan kreativitas. Mengombinasikan dua konsep yang baik dikemukakan John Locke maupun Herbert, jelas dalam proses belajar mengajar pendidik akan senantiasa mendominasi kegiatan. Peserta didik terlalu pasif, sedang pendidik aktif dan segala inisiatif datang dari pendidik. Pendidiklah yang menentukan bahan dan metode, sedang peserta didik menerima begitu saja. Aktivitas anak terutama terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila pendidik memberikan pertanyaan. Mereka para peserta didik hanya bekerja karena atas perintah pendidik, menurut cara yang ditentukan pendidik, begitu juga berfikir menurut yang digariskan oleh pendidik. Memang sebenarnya anak didik itu tidak pasif secara mutlak, hanya proses belajar-mengajar semacam ini jelas tidak mendorong peserta didik untuk berpikir dan beraktivitas. Yang banyak beraktivitas adalah pendidik dan pendidik dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki. Hal ini sudah barang tentu tidak sesuai dengan hakikat pribadi peserta didik sebagai subjek belajar.

b. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Modern

Menurut aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energy sendiri. Oleh karena itu, secara alami peserta didik itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. peserta didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk

berkembang. Oleh sebab itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri. Pendidik tugasnya menyediakan makanan dan minuman rohani anak, akan tetapi yang memakan serta meminumnya adalah peserta didik itu sendiri. Pendidik bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para peserta didik sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat peserta didik harus aktif. Bahkan sekarang dipopulerkan suatu kiasan, "kalau mengajari anak untuk mendapatkan ikan, janganlah si pengajar memberi ikan, tetapi pengajar cukup memberi kailnya". Kiasan ini sebenarnya memiliki makna yang cukup penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebab peserta didik harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan sesuatu pengetahuan atau nilai. Pendidik hanya memberikan acuan atau alat (ibarat kailnya). Ini semua menunjukkan bahwa yang aktif dan mendominasi aktivitas adalah peserta didik. Hal ini sesuai dengan hakikat peserta didik sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang bisa berkembang secara optimal apabila kondisi mendukungnya. Sehingga yang penting bagi pendidik adalah menyediakan kondisi yang kondusif.

Pengertian aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus selalu berkait. Sehubungan dengan hal tersebut, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak tersebut tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. Demikian ini, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun

mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar optimal.

2. Jenis – Jenis Aktivitas Dalam Belajar.

Menurut Paul B. Diedrich aktivitas belajar dapat digolongkan dalam beberapa klarifikasi antara lain sebagai berikut:⁴

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klarifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para pendidik. Kreativitas pendidik mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan peserta didik yang sangat bervariasi. Perlu adanya aktivitas di dalam belajar, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat, "*learning by doing*," yaitu berbuat untuk mengubah tingkah laku

⁴ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2011, hlm. 97 – 102

artinya melakukan sesuatu kegiatan atau aktivitas. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas peserta didik merupakan prinsip dalam proses pembelajaran.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa.

a. Menurut Sardiman, faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi dalam meningkatkan aktivitas belajar adalah :⁵

- 1) *Perhatian*, maksudnya adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.
- 2) *Pengamatan*, adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Jadi dalam belajar itu unsur keseluruhan jiwa dengan segala panca inderanya harus bekerja untuk mengenal pelajaran tersebut.
- 3) *Tanggapan*, maksudnya adalah gambaran/bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan.
- 4) *Fantasi*, adalah sebagai kemampuan untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru berdasarkan atas tanggapan yang ada, atau dapat dikatakan sebagai suatu fungsi yang memungkinkan individu untuk berorientasi dalam alam imajiner, menerobos dunia realitas.
- 5) *Ingatan*, secara teoritis ingatan akan berfungsi:
 - a) Mencamkan dan menerima kesan – kesan dari luar.
 - b) Menyimpan kesan.
 - c) Memproduksi kesan.
- 6) *Berfikir*, adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menyintesis dan menarik kesimpulan.
- 7) *Bakat*, adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.
- 8) *Motif*, motivasi meliputi dua hal;
 - a) Untuk mengetahui apa yang akan dipelajari.
 - b) Memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.

b. Menurut pendapat Arden N. Frandsen, faktor-faktor yang mendorong aktivitas belajar adalah sebagai berikut:⁶

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.

⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 45 – 46.

⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, RajaGrafindo, Jakarta, 1998, hlm. 236 - 237.

- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar.

4. Aktivitas Belajar dalam Penerapan Metode *Make a Match*.

Menurut John Dabell (2009), dalam buku seri *Brain Power SD* yang berjudul, "*Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*," pada penerapan pembelajaran metode *make a match*, aktivitas ini menguji peserta didik untuk bekerja sama dengan yang lain untuk mencocokkan, menyatukan, atau mengatur satu set kartu ke dalam kelompok atau kategori yang spesifik dan paling masuk akal. Metode ini untuk peserta didik semua kelas SD (kelas 1- 6) :

- a. untuk membandingkan dan mempertentangkan objek, ide, orang, dan peristiwa
- b. untuk memperlancar proses berfikir dan mendukung proses menalar.
- c. Untuk menghubungkan gagasan baru dengan gagasan yang sudah diketahui peserta didik.
- d. Semua berpasangan atau kelompok berisi tiga orang.
- e. Daftar kata-kata yang digunting menjadi kartu-kartu.
- f. Guntinglah kartu di bawah ini dan bagilah peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil.

Udara	Plastisin	gula	Batu	Saus tomat
Kertas	Pasir	logam	Pasta gigi	Jeli
Via panas	Beton	nitrogen	Air	Pensil
Via dingin	Krim wajah	karet	Uap	Busa

- g. Tantanglah peserta didik untuk memisahkan kartu-kartu tersebut satu untuk benda padat, satu untuk benda cair, satu untuk gas, dan siapkanlah masing-masing penjelasannya.
- h. Setelah kartu-kartunya dipilih, mintalah kelompok lain untuk membuat daftar benda dari setiap kategori dan mengungkapkan alasan mereka.
- i. Variasi dapat mengelompokkan beberapa pernyataan ke dalam “benar”, “salah”, atau “tidak tahu”. Berikut contohnya:⁷
 - 1) Kutub Utara lebih kuat daripada kutub Selatan.
 - 2) Magnet hanya menarik benda yang berkilau.
 - 3) Magnet dapat dihancurkan dengan dibekukan.
 - 4) Beberapa magnet berbahaya bila disentuh.
 - 5) Magnet akan semakin lemah bila tidak digunakan.
 - 6) Hanya bagian kutub magnet yang dapat menarik.
 - 7) Paku dapat dibuat menjadi magnet.
 - 8) Magnet batang lebih kuat daripada magnet cincin.
 - 9) Magnet terbuat dari aluminium dan tembaga.
 - 10) Jika magnet dibelah menjadi dua maka terbentuk magnet baru.
 - 11) Kompas selalu menunjuk ke selatan.
- j. Buatlah kartu yang lebih besar agar bisa menambahkan beberapa pertanyaan sederhana.
- k. Sediakan kartu kosong agar dapat diisi sendiri oleh peserta didik.
- l. Nomorilah setiap kartu agar dapat dikenali dan dikembalikan ke posisinya.
- m. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap kartu.

Penggunaan metode dan teknik harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri termasuk juga memperhatikan situasi dan kondisi siswa ketika pembelajaran dilangsungkan. Pada penerapan pembelajaran metode *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan aktivitas peserta didik tampak sekali pada saat peserta didik mencari pasangan kartunya masing-masing. Asesmen untuk ide-ide pembelajaran pada pemilihan kartu, aktivitas ini menguji siswa untuk bekerja sama dengan yang lain untuk mencocokkan, menyatukan, atau mengatur satu set

⁷ John Dabell, *Brain Power SD, Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Terj. Utami, Penerbit Erlangga, 2009, hlm.17-18.

kartu ke dalam kelompok atau kategori yang spesifik dan paling masuk akal.⁸

Menurut John Dabell, aktivitas yang dapat digunakan sebagai bagian dari siklus pembelajaran dapat dibedakan menjadi 7 komponen atau yang di sebut 7 E adalah sebagai berikut:⁹

a. *Engage*

Tujuan tahap ini adalah membuat peserta didik tertarik dan terlibat. Aktivitas yang diberikan membantu mereka membuat hubungan antara pengalaman belajar di masa lalu dan di masa kini. Ini juga membantu untuk menentukan aktivitas lanjutan. Peserta didik akan sering mendapatkan ide Besar atau Pertanyaan Besar dalam konteks cerita atau strategi yang dapat memancing diskusi lebih lanjut.

b. *Elicit*

Manfaat ini adalah untuk menemukan apa yang sudah diketahui peserta didik dan konsep-konsep salah yang mereka yakini. Ini untuk membantu pendidik mengetahui dari mana harus memulai membangun pemahaman peserta didik.

c. *Explor*

Pada tahap ini peserta didik diajak belajar dalam kelompok dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman pertama. Pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan materi dan mengarahkan fokus peserta didik. Penekanan di sisni adalah untuk membentuk pola pikir kritis dan bertanya.

d. *Explain*

Pada tahap ini peserta didik mulai menyampaikan apa yang telah mereka pelajari. Ini dilakukan berpasangan, dalam kelompok, atau sesi kelas. Setiap peserta didik berkesempatan mendengarkan ide-ide alternative dan cara-cara berfikir yang berbeda. Inilah waktunya bagi pendidik untuk memformalkan pembelajaran dengan terminology, definisi, contoh, dan analogi.

e. *Elaborate*

Pada tahap ini peserta didik memperdalam pemahaman dengan mengaplikasikan pengetahuan mereka ke dalam konteks yang sesuai. Mereka diberi beberapa konteks atau masalah agar dapat menarik ide Besar yang dimaksud.

⁸ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Penerbit Erlangga, 2012, hlm 17.

⁹ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Penerbit Erlangga, 2012, hlm xii

f. Evaluate

Ini adalah tahap asesmen. Setiap peserta didik dievaluasi hasil belajarnya, apa yang masih mereka ragukan, dan apa yang mereka perlukan selanjutnya untuk mengembangkan pemahamannya.

g. Extend

Pada tahap ini peserta didik ditantang untuk menyalurkan pembelajaran mereka ke konteks yang sedikit berbeda dari yang sudah mereka pelajari, menerapkan pemahaman mereka dalam kehidupan di sekitar, dan membuat hubungan baru.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Indikator peningkatan aktivitas belajar peserta didik ditandai dengan berkurangnya dominansi pendidik dalam proses pembelajaran dan jumlah peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran meningkat.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan “usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan.”¹⁰ Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai dalam dua pengertian; 1). sebagai sebuah proses penanaman ajaran agama Islam, 2). sebagai bahan kajian yang menjadi materi dari proses penanaman/pendidikan itu sendiri.

Pendidikan adalah “bimbingan yang dengan sengaja diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhan jasmani dan rohani agar berguna bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakat.”¹¹ Menurut Abdul

¹⁰ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran, Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Penerbit Teras, Yogyakarta, 2007, hlm. 12-13.

¹¹ Ngilim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung, CV. Remaja Karya, 1987, hlm. 11.

Rahman Saleh memberikan batasan tentang pendidikan agama Islam adalah: “Usaha berupa bimbingan dan usaha terhadap peserta didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya *way of life* (jalan hidup).”¹²

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha bimbingan secara sadar kepada anak didik untuk mengantarkan menjadi insan yang berkepribadian luhur, mengerti, memahami sekaligus mengamalkan ajaran agama Islam yang dianutnya sebagai bekal hidup di dunia dan di akhirat.¹³

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI, yaitu sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
 - b. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan.
 - c. Pendidik atau Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
 - d. Kegiatan (pembelajaran) pendidikan agama Islam: Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan keyakinan pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam peserta didik, disamping untuk membentuk keshalehan (kualitas pribadi) juga sekaligus untuk membentuk keshalehan sosial.
2. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Karakteristik Pendidikan Agama Islam dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. PAI merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok(dasar) yang terdapat dalam agama Islam.

¹² Muslim, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Unwahas, Semarang, 2003, hlm. 8.

¹³ *Ibid*, hlm. 8

- b. Tujuan PAI adalah untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia), memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok Agama Islam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam tentang Islam sehingga memadai baik untuk kehidupan bermasyarakat maupun untuk melanjutkan belajar ke jenjang yang lebih tinggi.
- c. Pendidikan Agama Islam, sebagai sebuah program pembelajaran, diarahkan pada:
- 1) Menjaga aqidah dan ketaqwaan peserta didik.
 - 2) Menjadi landasan untuk lebih rajin mempelajari ilmu-ilmu lain yang diajarkan di sekolah/madrasah.
 - 3) Mendorong peserta didik untuk kritis, kreatif dan inovatif.
 - 4) Menjadi landasan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
 - 5) Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan penguasaan kompetensi kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotorik.
 - 6) Isi mata pelajaran PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokokajaran Islam, yaitu al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW (dalil naqli).
 - 7) Materi PAI dikembangkan dari tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak.
 - 8) Out Put program pembelajaran PAI di Sekolah/Madrasah adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak mulia(budipekerti) adalah jiwa pendidikan dalam Islam, sehingga pencapaian akhlak mulia (karimah) adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan.
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Darajat menyatakan "tujuan pendidikan agama Islam adalah terbentuknya insan kamil."¹⁴ Zuhairini memberikan rumusannya," Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan diri pribadi manusia muslim secara menyeluruh melalui latihan kejiwaan, akal fikiran, kecerdasan, perasaan, dan pancaindra, sehingga memiliki kepribadian yang utama."¹⁵ Menurut Athiyah Al Abrasyi, memberikan rumusannya yaitu "Tujuan pendidikan

¹⁴ *Ibid*, hlm. 9

¹⁵ *Ibid*, hlm. 10

agama Islam adalah terbentuknya akhlak atau budi pekerti, mempersiapkan kehidupan dunia dan akherat, membentuk pribadi yang utuh dan menyiapkan murid agar mempunyai profesi.”¹⁶ Pendidikan Agama Islam pada sekolah umum bertujuan “Meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik terhadap ajaran agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.”¹⁷ Tujuan Pendidikan Agama Islam ini mendukung dan menjadi bagian dari tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan oleh Pasal 3 Bab II Undang –Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan ditujukan oleh kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu:¹⁸

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran Agama Islam
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik.
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam.
- d. Dimensi pengamalan, dalam arti bagaimana ajaran yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan dan menaati ajaran agama dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta mengaktualisasikan dan merealisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Depdiknas, dalam konteks tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, merumuskan sebagai berikut:

- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 10.

¹⁷ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran, Implementasi Konsep Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Teras, Yogyakarta, 2007, hlm. 16.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 16.

b. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan social serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi Pendidikan Agama Islam yang dimaksud adalah sebagai berikut:¹⁹

a. Pengembangan

Fungsi PAI sebagai pengembangan adalah meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

b. Penyaluran

Fungsi PAI sebagai Penyaluran adalah untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

c. Perbaikan

Fungsi PAI sebagai perbaikan adalah untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari yang sebelumnya mungkin mereka peroleh melalui sumber-sumber yang ada di lingkungan keluarga dan masyarakat.

d. Pencegahan

Fungsi PAI sebagai pencegahan adalah untuk menangkai hal-hal negative dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

e. Penyesuaian

Fungsi PAI sebagai penyesuaian adalah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

5. Prinsip Pembelajaran PAI

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh guru sebelum pembelajaran sebelum proses pembelajaran.²⁰

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Belajar dengan melakukan
- c. Mengembangkan kecakapan sosial

¹⁹ *Ibid*, hlm. 17-19

²⁰ *Ibid*, hlm. 20

- d. Mengembangkan fitrah ber Tuhan
 - e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
 - f. Mengembangkan kreativitas peserta didik
 - g. Mengembangkan pemanfaatan ilmu dan teknologi
 - h. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga Negara yang baik
 - i. Belajar sepanjang hayat
 - j. Perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas
6. Pendekatan Pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ada enam pendekatan yang dapat digunakan, yaitu:²¹

- a. Pendekatan rasional, yaitu suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada aspek penalaran.
- b. Pendekatan emosional, yaitu upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa.
- c. Pendekatan pengamalan, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan merasakan hasil-hasil pengamalan ibadah dalam menghadapi tugas-tugas dan masalah dalam kehidupan.
- d. Pendekatan pembiasaan, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa dalam menghadapi persoalan kehidupan.
- e. Pendekatan fungsional, yaitu menyajikan materi pokok dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.
- f. Pendekatan keteladanan, yaitu menjadikan figure guru (pendidik), petugas sekolah lainnya, orang tua serta anggota masyarakat sebagai cermin bagi peserta didik.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang mendukung dan menjadi landasan dilakukannya penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Daitin Tarigan (2014) tentang *"Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang."*²² Penelitian ini dilakukan di SD Negeri

²¹ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran, Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Teras, Sleman, Yogyakarta, 2007, hlm. 19-20.

²² Daitin Tarigan, *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Macth Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Jurnal Kreano, Volume 5, No. 1, 2014.

050687 Sawit Seberang pada semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014. jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SDN 050687 Sawit Seberang pada Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 35 orang peserta didik. Dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 16 orang dan peserta didik perempuan 19 orang. Adapun yang menjadi variabel penelitaian adalah aktivitas belajar dan model *make a match*. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan berdasarkan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Prosedur penerapan penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yakni dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi. Langkah – langkah prosedur dalam penelitian ini yakni sebelum menerapkan model *make a match*, peneliti terlebih dahulu mengamati aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi awal peserta didik yakni aktivitas belajar peserta didik pada pelajaran Matematika yaitu materi mengubah pecahan ke bentuk persen, decimal dan sebaliknya sehingga peneliti dapat memulai melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *make a match* untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari tiap – tiap siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika yaitu materi mengubah pecahan ke persen, decimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang yang dapat dibuktikan dari hasil:

- a. Pada pertemuan pertama siklus I menggunakan model *make a match* diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik

sebesar 66,07% dengan kriteria cukup aktif dan pertemuan II pada siklus I diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 71,71% dengan kriteria cukup aktif. Pada pertemuan I siklus II menggunakan model *make a match* diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 77,28% dengan kriteria aktif.

- b. Kegiatan peneliti selama pertemuan I siklus I tergolong baik (82,14) pada pertemuan II siklus I kegiatan peneliti tergolong baik. Selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus II kegiatan peneliti pada pertemuan I tergolong sangat baik yaitu 96,42.
 - c. Aktivitas belajar peserta didik secara klasikal, pada pra siklus terdapat 4 orang (11,42%) dinyatakan aktif, pada pertemuan I siklus I terdapat 10 orang (28,57%) dinyatakan aktif dan pada pertemuan II siklus I terdapat 2 orang (5,71%) dinyatakan sangat aktif dan 14 orang (40%) peserta didik dinyatakan aktif. Secara klasikal pada pertemuan I dan II siklus I, para peserta didik dinyatakan masih belajar aktif dalam belajar karena masih kurang dari 80% sesuai yang dipersyaratkan dalam penelitian ini. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tetap menggunakan model *make a match*, pada pertemuan I dan II terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara klasikal yaitu terdapat 7 orang (20%) dinyatakan sangat aktif dan 15 orang (42,85%) dinyatakan aktif. Selanjutnya pada pertemuan II siklus II juga mengalami peningkatan dengan 11 orang (31,42%) dinyatakan sangat aktif dan 19 orang (54,28%) dinyatakan aktif. Secara klasikal pada pertemuan I dan II siklus II, para peserta didik dinyatakan telah aktif dalam belajar karena banyaknya peserta didik yang dinyatakan aktif lebih dari 80% yang dipersyaratkan dalam penelitian ini.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih (2012) tentang “Penerapan Metode *make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

IPA Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jiwan Karangnongko Klaten Tahun Ajaran 2012/2013". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:²³

- a. Untuk mengetahui suasana penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran IPA (sains) peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Jiwan Karangnongko Klaten.
- b. Untuk mengetahui proses penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran IPA (sains) peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Jiwan Karangnongko Klaten.
- c. Untuk mengetahui hasil penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran IPA (sains) yang dicapai peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Jiwan Karangnongko Klaten. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar peserta didik sebelum ada tindakan 58,6. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* pada siklus I rata – rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 64,4 pada siklus II rata –rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 76,9. Secara keseluruhan dengan menerapkan metode *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Jiwan.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Jiwan, Karangnongko, Klaten. Hal ini terbukti:

- 1) Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan tidak membosankan siswa belajar dengan penuh semangat, gembira, dan konsentrasi.
- 2) Proses belajar mengajar peserta didik menjadi aktif.

²³ Sri Wahyuningsih, *Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD N 2 Jiwan Karangnongko Klaten*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, Surakarta, Naskah Publikasi, 2012.

3) Peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang dipergunakan adalah sebagai berikut: Observasi, Tes tertulis, Dokumentasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Widyaningsih (2008) tentang “*Cooperative Learning Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*” penelitian ini mengambil tiga tipe pembelajaran kooperatif yaitu STAD, *Jigsaw*, dan *Make A Match*, hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelaksanaan *cooperative learning* dalam pembelajaran matematika dapat menggunakan berbagai model serta efektif jika digunakan dalam suatu periode waktu tertentu. Suasana positif yang timbul dari *cooperative learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencintai pelajaran dan pendidik matematika. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berfikir. Namun tidak menutup kemungkinan keributan di dalam kelas akan terjadi.

E. Kerangka Berfikir

Bidang studi Pendidikan Agama Islam pada SD Negeri diberikan 2 jam dalam satu minggu, sedangkan pada sekolah-sekolah Islam swasta khususnya sekolah-sekolah Islam unggulan di Semarang rata-rata diberikan kepada peserta didik kelas I sampai dengan kelas VI, dengan alokasi waktu 8 jam per minggu untuk kelas I-IV sedangkan kelas V dan VI sebanyak 12 jam per minggu.²⁴ Usaha-usaha pendidik dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Maka dari itu, pemilihan berbagai komponen pembelajaran termasuk metode pembelajaran menjadi salah satu hal yang utama. Jika metode yang digunakan sesuai dengan kondisi kelas dan sesuai materi yang diajarkan, maka hasilnya akan maksimal. Seperti halnya menjadi

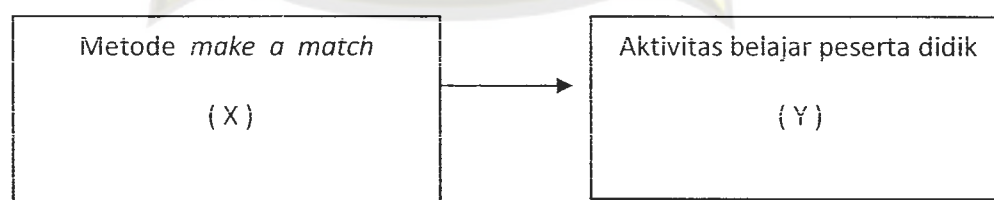
²⁴ *Op Cit*, hlm. 2.

fokus dalam penelitian ini, metode *make a match* berpengaruh pada aktivitas belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI di sekolah. Proses pembelajaran terjadi jika ada interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan diperlukan adanya penerapan metode, strategi dan model pembelajaran yang aktif sehingga hasilnya maksimal. Dalam mengajar, semua pendidik pasti menggunakan metode tertentu saat menyampaikan materinya. Di sini, penulis ingin memfokuskan tentang metode pembelajaran *make a match* yang digunakan pada mata pelajaran PAI, di mana metode *make a match* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PAI.

Metode *make a match* adalah pembelajaran dengan menggunakan kartu- kartu. Kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan- pertanyaan tersebut. Hubungan variabel metode *make a match* terhadap pembelajaran mata pelajaran PAI adalah jika penerapan metode *make a match* tepat, maka aktivitas belajar peserta didik akan meningkat. sebaliknya jika penerapan metode *make a match* tidak tepat maka aktivitas belajar peserta didik akan menurun. Adapun gambaran kerangka berfikir dari penelitian ini dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:

Gambar 1.

Kerangka berfikir Pengaruh Metode *Make a Match* (X) Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik (Y) Pada Mapel PAI.



F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.²⁵

Adapun hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis pertama

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum penerapan metode *make a match* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD N 2 Golantepus Mejobo.

2. Hipotesis kedua

Ada pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah penerapan metode *make a match* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD N 2 Golantepus Mejobo.

3. Hipotesis ketiga

Ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah penerapan metode *make a match* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD N 2 Golantepus Mejobo.

²⁵ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, Alfabeta, Bandung, 2008, hlm. 96.