

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Hasan Basri adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dalam lingkungan.¹ Sedangkan menurut Ismail, belajar adalah perubahan yang menetap dalam diri seseorang yang tidak dapat diwariskan secara genetik. Perubahan itu terjadi pada pemahaman (insight), perilaku, persepsi, motivasi, atau campuran dari semuanya secara sistematis sebagai akibat pengalaman dalam situasi-situasi tertentu.²

Belajar merupakan sebuah proses penting dalam kehidupan manusia, karena memang adanya manfaat yang nyata dan besar dalam mengembangkan potensi yang terkandung dalam setiap diri manusia. Sehingga tidak heran jika islam sangat menaruh perhatian akan urgensi belajar bagi setiap manusia, bahkan islam telah mewajibkan untuk belajar.³

Dari beberapa pendapat belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Dan pengetahuan tersebut membuat perubahan-perubahan yang ada dalam diri seseorang kearah yang lebih. Bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam bentuk bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar juga ada keterkaitannya dengan

¹ Hasan Basri, *Landasan Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2013, hlm.201.

² Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, RaSAIL, Semarang, 2009, hlm. 9.

³ Muhammad Muntahibun Nafis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Teras, Yogyakarta, 2011, hlm.165.

pembelajaran. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran penting untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan pendidikan. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah. Artinya pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi siswa sulit dikembangkan dan diberdayakan.

Pembelajaran menurut Nini Subini, pembelajaran merupakan perubahan individu yang disebabkan karena pengalaman.⁵ pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini pembelajaran dilakukan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasikan, dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dan memperoleh hasil optimal seperti dalam perubahan perilaku.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005, hlm. 57.

⁵ Nini Subini, dkk, *Psikologi Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Yogyakarta, 2011, hlm. 6.

harus dilakukan oleh guru, sebab proses pembelajaran sangat terkait dengan berbagai komponen.

Teori belajar yang mendukung dalam model pembelajaran ini adalah teori belajar *Gestalt*. Teori *gestalt*, berkembang di Jerman dengan pendirinya yang utama adalah Max Wertheimer. Tokoh-tokoh lainnya adalah Wolfgang Kohler, Kurt Koffka dan Kurt Lewin. *Gestalt* bahasa Jerman yang artinya kurang lebih konfigurasi, pola, kesatuan, keseluruhan. Mengingat psikologi *gestalt* menekankan keseluruhan-keseluruhan lebih dari jumlah bagian-bagian. Keseluruhan membentuk satu kesatuan yang bermakna. Menurut *gestalt* belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru kemudian kepada bagian-bagian. Belajar *gestalt* menekankan pemahaman atau *insight*. Suatu keseluruhan terdiri atas bagian-bagian yang mempunyai hubungan yang bermakna hubungan antara satu bagian dan bagian yang lainnya. Satu hukum yang terkenal dari teori *gestalt* yaitu hukum *Pragnanz*, yang kurang lebih berarti teratur, seimbang, harmonis. Belajar adalah mencari dan mendapatkan *pragnanz* menemukan keteraturan, keharmonisan dari sesuatu.⁶

Jadi teori *gestalt* mempunyai hubungan yang bermakna antara satu bagian dan bagian yang lainnya dan memiliki hukum *pragnanz* yaitu keteraturan, keharmonisan, kecocokan. Hal tersebut sejalan dengan model pembelajaran *make a match* yang menekankan pada keharmonisan dan kecocokan kartu soal dan jawaban sehingga akan menjadi bermakna antara satu bagian dan bagian yang lainnya.

b. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* adalah metode “Mencari Pasangan Kartu”. Metode ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.⁷

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 170.

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (TEORI & APLIKASI PAIKEM)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2016, hlm. 139.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan kartu merupakan salah satu model alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal yang dipegang. Siswa diharapkan mampu mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat akan diberi poin.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model pembelajaran *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.⁸ Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan kelas.⁹ Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.¹⁰

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan seperti difirmankan dalam Al-Qur'an surat Yasin ayat 36 yang berbunyi :

⁸ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, AR-RUZZ MEDIA, Jogjakarta, 2016, hlm. 87.

⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 135.

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 98.

سُبْحَانَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْأَرْضُ وَمِنْ أَنْفُسِهِمْ

وَمِمَّا لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٦﴾

Artinya: *Maha Suci Tuhan yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui. (Q.S. Yasin ayat 36)*¹¹

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah telah menciptakan sesuatu di dunia ini dengan berpasangan-pasangan, baik yang diketahui manusia maupun yang tidak diketahui oleh manusia. Salah satunya adalah mengenai model pembelajaran *Make a Match*, dimana model pembelajaran ini menggunakan permainan kartu, jadi siswa harus mencari pasangan kartu yang dipegang.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
- 2) Bagikan kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Sygma Publising, Bandung, 2011, hlm. 129.

- 7) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka, jika ada yang sudah menemukan pasangan mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹²

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match* yaitu :
 - a) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - b) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
 - c) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.
 - d) Membantu siswa menyerap materi secara maksimal.
 - e) Pengetahuan yang diperoleh atau materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah diingat oleh siswa.
 - f) Model pembelajaran *Make a Match* membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payahnya menemukan keberhasilan.
 - g) Model pembelajaran *Make a Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif.

¹² Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hlm. 223-224.

- h) Model pembelajaran ini memotivasi siswa untuk belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.¹³
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match* yaitu :
- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan model pembelajaran ini.
 - b) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
 - c) Siswa yang lamban mungkin akan kesulitan dalam mencari pasangan kartunya.
 - d) Metode ini dianggap kurang kreatif karena pengertian yang akan ditemukan sudah diseleksi oleh guru.
 - e) Metode ini akan mengecewakan guru dikarenakan peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional.
 - f) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan model pembelajaran ini.¹⁴

e. Model Pembelajaran Ekspositori

Pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan model ekspositori merupakan pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.

Penggunaan model ini siswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip karena telah disajikan secara jelas oleh guru. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori cenderung berpusat kepada guru.

¹³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-isu Metodis dan Paradigmatis)*, Pustaka Pelajar, 2016, hlm. 253.

¹⁴ B.Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hlm. 185-187.

Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi pembelajaran secara terperinci tentang materi pembelajaran. Pembelajaran ekspositori sering dianalogikan dengan metode ceramah, karena sifatnya yang sama-sama memberikan informasi.¹⁵

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁶ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional. Hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.¹⁷ Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Ini berarti bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Ini berarti bahwa guru

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2006, hlm.179.

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 22.

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 28.

perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas inteligensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu bahan yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai bahan pelajaran baru. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak. Ini berarti bahwa guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Jadi hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁸

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku. Seperti yang telah disebutkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi secara utuh. Oleh

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm. 44-45.

karena itu, guru harus memperhatikan secara seksama supaya perilaku tersebut dapat dicapai sepenuhnya dan menyeluruh oleh siswa. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar.¹⁹

Hasil belajar dapat dicapai dengan usaha maksimal, baik melalui latihan maupun pengalaman. Dalam hal ini untuk mencapai hasil yang maksimal manusia diberi hak untuk berusaha, akan tetapi dalam meraih hasil belajar ini Allah memberi peringatan bahwa manusia harus mengubah dirinya sendiri agar menjadi orang baik dan berhasil.

Hal ini sesuai dengan firman Allah yang berbunyi: Q.S. Al-Ar-ra'dz ayat : 11

لَهُر مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ تَحْفَظُونَهُر مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُر وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِر مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: *Hanya kepada Allah-lah sujud (patuh) segala apa yang di langit dan di bumi, baik dengan kemauan sendiri ataupun terpaksa (dan sujud pula) bayang-bayangnya di waktu pagi dan petang hari. (Q.S. Al-Ar-ra'dz ayat : 11)*

Berdasarkan pendapat diatas, maka yang dimaksud hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat dalam rangka mengaktualisasikan dan mempotensikan diri lewat belajar. Hasil belajar dapat dicapai dengan usaha maksimal, baik melalui latihan maupun pengalaman.

¹⁹ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, 2012, hlm. 219.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses yang memungkinkan terjadinya proses belajar dan mengajar dalam mata pelajaran yang menyajikan peristiwa-peristiwa penting yang memungkinkan terjadinya pengenalan, penghayatan dan transformasi nilai pada peserta didik atau ajaran semangat Islam sebagai rahmat bagi semesta alam.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom. Berikut merupakan jenis-jenis hasil belajar menurut Bloom sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi.²⁰
- 2) Ranah afektif, adalah hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap dan nilai-nilai termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.²¹
- 3) Ranah psikomotor, adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniah yang dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik yang khusus atau urutan keterampilan. Seperti halnya hasil belajar

²⁰ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, Insan Madani, Yogyakarta, 2012, hlm. 55-60.

²¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 1998, hlm. 54-56.

kognitif dan afektif, hasil belajar psikomotor ini juga berjenjang-jenjang.²²

c. Alat Ukur Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang baik haruslah komprehensif dan berisi butir-butir yang relevan. Komprehensif artinya tes itu mencakup keseluruhan isi atau bahan pelajaran yang telah diidentifikasi sebagai tujuan ukur, secara representatif dan dalam jumlah butir yang sebanding (proporsional) untuk setiap bagian sesuai dengan urgensi dan bobot masing-masing bagian itu. Relevan artinya butir-butir yang bakal ditulis benar-benar menanyakan hanya mengenai materi yang telah diidentifikasi dan segala sesuatu yang berkaitan dan dianggap perlu guna memahami materi tersebut. Sifat komprehensif dan relevan inilah yang menjadi dasar tegaknya validitas isi (*content validity*) tes prestasi. Salah satu cara yang isinya komprehensif dan relevan adalah dengan melakukan penguraian materi menurut bagian-bagian materinya. Pengertian ini dapat disandarkan topik-topik dalam kurikulum atau pada bab-bab dalam buku yang dijadikan acuan pengajaran, dapat pula didasarkan pada kategori topik yang dijadikan bahasan selama proses pembelajaran.

Setelah pengelompokkan bagian-bagian materi selesai ditetapkan kemudian masing-masing bagian perlu diberi bobot sesuai dengan kepentingannya. Bagian suatu pelajaran yang diajarkan seringkali meminta perhatian yang tidak sama dikarenakan pertimbangan relevansi dan pentingnya bagian materi tersebut bagi program pembelajaran keseluruhan. Perbedaan relevansi ini menyebabkan perbedaan pula pada keseluruhan. Perbedaan relevansi ini menyebabkan perbedaan pula pada keluasaan dan kedalaman pembahasan yang diperlukan dalam kelas. Semakin penting suatu bagian materi akan semakin dalam pembahasannya dan semakin banyak waktu yang diperlukan untuk itu.

²² Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 122-125.

Perbedaan kepentingan bagian inilah yang harus dicerminkan oleh tes secara proporsional dalam bentuk bobot materi. Semakin tinggi bobot bagian suatu materi semakin banyak ia harus dituangkan dalam bentuk item dan semakin rendah bobot bagian suatu materi semakin sedikit ia harus dituangkan dalam bentuk item.

Mengidentifikasi tingkatan ranah kognitif yang termuat dalam rumusan indikator dan memberikan imbangan bobot untuk masing-masing tingkatan ranah. Penentuan imbangan dilakukan atas dasar perkiraan (*judgment*) dari penyusun. Sebagai rambu-rambu yang diperhatikan penyusun tes, bahwa pencapaian tingkatan ranah kognitif hendaknya disesuaikan dengan jenjang pendidikan, misalnya untuk jenjang SD minimal sampai tingkat aplikasi, untuk SMP minimal sampai tingkat analisis dan untuk SMA/SMK dan PTAI hendaknya sudah sampai tingkat evaluasi.²³

Proses pembelajaran disekolah atau madrasah, hasil belajar yang afektif yang penting diukur, yaitu sikap dan minat terhadap suatu nilai-nilai tertentu dalam mata pelajaran agama Islam serta kemauan untuk melakukan dan membiasakan sikap atau nilai-nilai tersebut. Sikap peserta didik terhadap suatu nilai bisa positif bisa negatif atau netral. Hal ini tidak dapat dikategorikan benar atau salah. Guru memiliki tugas untuk membangkitkan dan meningkatkan minat siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan, serta mengubah dari sikap negatif ke sikap positif. Jika dikaitkan dengan teori hasil belajar, dapat dikatakan bahwa hasil belajar afektif yang perlu dikembangkan pada para siswa paling tidak mencapai level atau tungkatan yang ketiga (*valuing*), yakni siswa menerima nilai-nilai tertentu dan mau untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar afektif hendaknya mampu mengukur kemampuan pada tingkatan tersebut.²⁴

²³ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, hlm. 83.

²⁴ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, hlm. 121-122.

Penilaian hasil belajar psikomotor berbeda dengan penilaian pada hasil belajar kognitif dan afektif. Penilaian hasil belajar kognitif dan afektif perlu diarahkan pada pencapaian setiap tingkatan tertinggi yang dianggap memenuhi. Dalam pelaksanaannya, penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan dengan tes unjuk kerja (*performance test*) atas keterampilan yang telah dikuasai siswa. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu.²⁵

Alat yang dapat digunakan dalam penilaian hasil belajar adalah dengan menggunakan tes. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran, diantaranya:

- 1) Tes uraian, adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.
- 2) Tes objektif, dalam tes ini dikenal ada beberapa bentuk, yakni jawaban singkat, benar-salah, dan pilihan ganda.

d. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar yang telah diperoleh siswa tentu memiliki kegunaan/manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

- 1) Bagi Siswa. Siswa adalah orang yang terlibat secara langsung dalam penggunaan hasil penilaian. Baginya nilai tersebut merupakan informasi tentang tingkat pencapaian hasil belajarnya dan juga merupakan konsekuensi dari usaha belajarnya, dimana keduanya tidak dapat dipisahkan. Apabila hasil belajarnya kurang baik, ia terpanggil untuk memperbaikinya, entah dengan menambah waktu belajar atau memperbaiki cara belajarnya.

²⁵ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, hlm. 149.

Sebaliknya, apabila belajarnya sekurang-kurangnya sudah mencukupi, ia terpanggil untuk tetap mempertahankan prestasinya dan sedapat mungkin meningkatkannya. Agar penggunaan hasil penilaian oleh siswa semakin dapat menyempurnakan dan memperkuat hasil belajarnya, peranan bimbingan dari guru menjadi sangat penting. Diharapkan bahwa setiap nilai yang diperoleh akan bermakna bagi peningkatan hasil belajar dan pengembangan pribadinya.

- 2) Bagi Guru. Selain siswa guru pun merupakan orang yang terlibat secara langsung dalam penilaian hasil belajar siswa. Bagi guru nilai tersebut sangat berguna untuk pengembangan kegiatan proses belajar mengajarnya. Dari hasil penilaian tersebut seorang guru memperoleh umpan balik yang kokoh mengenai kegiatan proses belajar mengajar.

Apabila ternyata daya serap siswa masih kurang, karena 75% dari jumlah siswa atau lebih menjawab salah dari 75% item atau lebih yang disediakan, maka seorang guru wajib mengulang keseluruhan pokok bahasan itu, tetapi apabila kurang dari 75% item yang disediakan, maka perlu diadakan pengajaran remedial atau juga pengayaan. Demikian pula apabila ternyata proses interaksi belajar siswa belum berlangsung sebagaimana mestinya, item-item yang dibuat masih kurang bermutu, strategi mengajar yang dipakai kurang sesuai dan sebagainya, maka seorang guru jangan ragu-ragu untuk memperbaiki dan menyempurnakan di kemudian hari. Melalui hasil belajar ini seorang guru diharapkan semakin memahami siswa secara lebih mendalam dan dapat memberikan bantuan kependidikan seperti memberikan motivasi belajar, mengoreksi kesalahan siswa, memberikan tugas tambahan

dan sebagainya, secara optimal kepada siswa, sehingga akhirnya siswa makin lama makin dapat belajar secara lebih efisien.²⁶

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar ini adalah siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa di dalam kelas akan meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Aris Shoimin bahwa siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman yang bermakna.²⁷

Pengaruh menurut Surakhmad adalah kekuatan yang muncul dari benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya.²⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengartikan “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.²⁹ Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya. Sedangkan Poerwardaminta pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.³⁰

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu perubahan yang terjadi akibat karena adanya suatu hal

²⁶ Ign. Masidjo, *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, Penerbit: Kanisius, Yogyakarta, 1995, hlm. 184-185.

²⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm.98.

²⁸ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*, Bandung, Tarsito, 1999, hlm.7.

²⁹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, Jakarta, 2005, hlm.849.

³⁰ Poerwardaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1987, hlm.731.

yang ada disekitar dan daya yang memicu seseorang yang dapat terjadi perubahan.

Model *make a match* sangat besar mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin bagus, menarik dan menyenangkan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Model *make a match* sangat bagus diterapkan di dalam kelas, lebih lagi dipelajari SKI ini. Karna pelajaran SKI yang kebanyakan adalah cerita dan itu membosankan bagi siswa jika hanya pembelajaran itu menggunakan model konvensional.

Dari uraian diatas, sudah jelas bahwa model pembelajaran *make a match* mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika pembelajaran itu menarik, menyenangkan dan membuat siswa senang melakukannya, siswa diberikan kemudahan dalam mengingat pelajaran tersebut dengan bermain yaitu menemukan kartu jawaban atau soal yang sesuai dengan yang diperoleh. Jika sudah demikian maka hasil belajar siswa menjadi meningkat, sehingga apa yang diharapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut tercapai.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia memiliki kesamaan filosofis dengan kata Syajarah dalam bahasa Arab yang berarti pohon. Pohon merupakan gambaran suatu rangkaian geneologi, yaitu pohon keluarga yang mempunyai keterkaitan erat antara akar, batang, cabang, ranting, dan daun serta buah. Keseluruhan elemen pohon ini memiliki keterkaitan erat, kendatipun yang sering dilihat oleh manusia pada umumnya hanya batang pohon saja, atau buahnya saja, akan tetapi adanya pohon dan buah tidak terlepas dari peran akar. Itulah filosofi sejarah, yang mempunyai keterkaitan erat antara masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.³¹

³¹ Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, PT Pustaka Rizki Putra, Semarang, 2015, hlm. 5.

Sedangkan kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Di dalam kebudayaan terhadap pengetahuan dan ide-ide untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman dalam melakukan suatu tindakan.

Menurut Kuntjaraningrat Kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud, (1) wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya, (2) wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, dan (3) wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya.³² Secara sederhana kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi di masa lampau, baik itu peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi, yang berbentuk hasil karya umat Islam yang di dasarkan pada sumber-sumber nilai Islam.

b. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada hakikatnya adalah membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, di samping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap Islam dan kebudayaannya, memberi bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka, bila mereka putus sekolah, mendukung perkembangan agama Islam pada masa kini dan mendatang, di samping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kehidupan kebudayaan umat

³² Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, hlm.7.

manusia. Melalui sejarah kita bisa dapat mengetahui betapa umat islam pernah mencapai suatu kejayaan yang diakui oleh dunia internasional.³³

Dari uraian di atas tentang fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam bukan hanya sebagai salah satu bidang studi yang memberikan nilai edukatif tinggi kepada siswa, akan tetapi sejarah kebudayaan Islam juga berfungsi sebagai sumber penting yang mampu menumbuh kembangkan kesadaran siswa akan hakikat nilai-nilai sejarah Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan penghargaan dan apresiasi mereka terhadap perjuangan masyarakat Islam.

c. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Sebuah mata pelajaran yang diajarkan dalam lingkungan sekolah formal tentunya akan terikat oleh kurikulum yang diberikan dinas pendidikan terikat. Tujuannya agar terjadi keseragaman materi antara sekolah-sekolah formal yang tingkatannya sejangjang. Oleh karena itu setiap materi pelajaran yang diajarkan akan diberi standar kompetensi kelulusan atau SKL sebagai tolak ukur materi yang akan diajarkan. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran (SKL-MP) sejarah kebudayaan islam di madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil ibrah terhadap peristiwa penting sejarah kebudayaan islam mulai perkembangan masyarakat islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan pala khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abasiyah, Al Ayubiyah sampai perkembangan islam di Indonesia.

³³ Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, hlm.1.

- 2) Mengaperiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengkaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik dan ekonomi.
- 3) Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah.³⁴

Dengan mempelajari materi-materi tersebut, peserta didik diharapkan mampu meneladani sifat-sifat khalifah pada masa setelah pemerintahan Khulafaur Rasyidin. Selain itu juga dapat mengetahui jasa-jasa khalifah tersebut dalam memajukan peradaban islam.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adanya penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian yang ada baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang ada sebelumnya. Di samping itu hasil penelitian terdahulu juga mempunyai manfaat besar dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada tentang teori-teori yang ada kaitannya dengan judul yang akan diteliti. Kajian pustaka di sini dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan, perbandingan, dalam peneliti sebelumnya yang dapat dijadikan landasan teoretis bagi peneliti yang akan dilakukan. Kajian pustaka yang dapat dijadikan bahan pertimbangan maupun perbandingan dalam peneliti yang akan penulis lakukan³⁵, diantaranya:

1. Alan Hardiyansyah, dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperatif tipe Make a Match Terhadap Minat Belajar Siswa”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuisisioner. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan t paired dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model Cooperatif Learning tipe Make a Macth terhadap minat belajar siswa kelas X 1 terhadap Mata Pelajaran Sejarah Tahun Ajaran 2015/2016.

³⁴ Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah*, Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Jakarta, 2004, hlm. 14.

³⁵ Sumandi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm. 67.

Besarnya pengaruh Model Kooperatif Learning tipe Make a Match memiliki nilai korelasi sebesar 0,57 dengan tingkat hubungan cukup.³⁶

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam skripsi ini dengan si penulis. Skripsi ini sama-sama membahas model pembelajaran make a match di variabel X tetapi terdapat perbedaan dalam skripsi ini yaitu terletak pada variabel Y yang menggunakan minat belajar sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar siswa di variabel Y.

2. Cipta wardani, dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap kemampuan berfikir kritis IPS ditinjau dari gaya kognitif siswa kelas IV”. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran make a-match dengan pembelajaran konvensional ($F_{hitung} > F_{tabel}$, $F_{hitung} = 34,92$ dan $F_{tabel} = 4,06$). Kedua, terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kritis IPS ($F_{ABhitung} > F_{tabel}$, $F_{ABhitung} = 124,92$ dan $F_{tabel} = 4,06$). Ketiga, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis IPS pada siswa yang memiliki gaya kognitif field independent, yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran make a-match dengan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} > t_{tabel}$, $t_{hitung} = 12,09$ dan $t_{tabel} = 2,015$). Keempat, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis IPS pada siswa yang memiliki gaya kognitif field dependent, yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran make a-match ($t_{hitung} > t_{tabel}$, $t_{hitung} = 3,72$ dan $F_{tabel} = 2,015$). Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran make a-match dan gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS.³⁷

³⁶ Alan Hardiyansyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match Terhadap Minat Belajar Siswa*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.

³⁷ Cipta wardani, *Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap kemampuan berfikir kritis IPS ditinjau dari gaya kognitif siswa kelas IV*, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia.

Terdapat persamaan dan perbedaan yang terdapat di skripsi tersebut. Persamaanya adalah sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran make a match. Tetapi terdapat perbedaan yaitu di variabel Y yang menggunakan berfikir kritis sedangkan penulis menggunakan hasil belajar.

3. Siti Hodijah, dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis Posttest-only Control Design. Teknik analisis data menggunakan koefisien korelasi Theta () dan Kai Kuadrat (X^2). Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi Theta () sebesar 0,4135 yang artinya berada pada taraf positif yaitu cukup berarti atau sedang, positif yang artinya apabila variabel X dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang benar maka variabel Y akan meningkat. Besarnya keberartian Kai Kuadrat (X^2) menunjukkan $14,267 > 5,991$ yang berarti bahwa sebesar 95% variabel X ini dipercaya dapat meningkatkan variabel Y pada seluruh populasi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran Make a Match (X) terhadap motivasi belajar (Y) Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, terutama pada motivasi belajar (Y) indikator adanya penghargaan dalam belajar.³⁸

Terdapat persamaan dan perbedaan yang terdapat di skripsi tersebut, persamaanya adalah variabel X sama-sama menggunakan model pembelajaran make a match sedangkan variabel Y di skripsi terdahulu adalah motivasi belajar sedangkan di skripsi ini menggunakan hasil belajar.

³⁸ Siti Hodijah, *Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016*, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.

Dari berbagai penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar tersebut melalui termotivasi dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa meningkat, kemampuan berfikir kritis siswa meningkat. Oleh sebab itu peneliti disini ingin meneliti pengaruh model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian. Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁹

Kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara yang membosankan dengan model pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional. Hasil observasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) serta menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas eksperimen. Penelitian eksperimen ini, dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hasil belajar yang diperoleh setelah diberi perlakuan kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi pengaruhnya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti yang telah diungkapkan dalam tinjauan pustaka bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemahaman siswa

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Alfabeta, Bandung, 2011, hlm. 60.

terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan memahami materi pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa harus mengerjakan tugas secara berpasangan dalam model pembelajaran ini. Siswa harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar menjadi lebih menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan lebih aktif karena dapat bergerak leluasa di dalam kelas untuk mencari kartu jawaban/pertanyaan yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Model pembelajaran ini membuat siswa terbiasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keikutsertaan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga diperoleh kerangka pikir seperti bagan di bawah ini.

Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir



Keterangan :

X = Model Pembelajaran *Make a Match*

Y = Hasil Belajar

→ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang 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 merupakan jawaban yang empirik dengan data. Hipotesis tersebut adalah “Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP NU Assalam Nalumsari Jepara”.

