

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai. Dalam interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan baik.¹

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model pembelajaran *Make a Match* saat ini menjadi salah satu model pembelajaran penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model pembelajaran ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*.²

Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh. Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar.

Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Make-A Match* (mencari pasangan). Model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam

¹ Toni Naufaldi, "Penerapan Metode *Make a Match* dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2. No. 3 (2016): 4.

² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 251.

pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Model pembelajaran *Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.³

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun dapat ditingkatkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu. Hal ini didukung oleh pendapat Lorna Curraan bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.⁴

Model pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Penerapan model pembelajaran ini mampu membantu siswa untuk melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan serta kecepatan dalam mencocokkan kartu. Dalam model pembelajaran *make a match* ini siswa akan diberikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang telah diajarkan. Mereka akan mencari dan mencocokkan kartu yang mereka pegang. Dalam proses inilah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa di dalam kelompok untuk membahas kartu-kartu

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 251.

⁴ Cani Deschuri, dkk, "Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan", *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1, (2016): 363.

yang mereka pegang. *Cooperatif learning* adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka.

Berdasarkan konsep di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama atau kelompok agar tertanam kemampuan bekerja sama dan berinteraksi. Dalam model pembelajaran ini sangat terlihat bahwa siswa tidak akan merasa jenuh karena siswa tidak mengerjakan soal atau permasalahan sendiri, tetapi dibantu dan saling bertukar pikiran untuk suatu soal atau permasalahan, sehingga menimbulkan rasa senang terhadap pelajaran.

b. Ciri Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan.⁵ Kelebihan model pembelajaran ini antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- 2) Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan;
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan

⁵ Wiwik Sulisti, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelan Tahun Pelajaran 2013/2014", *Skripsi yang dipublikasikan*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta (2014): 11.

- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.⁶

Adapun kelemahan model pembelajaran *Make a Match* adalah:

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
- 2) Pada awal-awal penerapan model pembelajaran, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan
- 5) Menggunakan model ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

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

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model pembelajaran *Make a Match* saat ini menjadi salah satu model pembelajaran penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model pembelajaran ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan model pembelajaran ini. Beberapa persiapannya antara lain:⁷

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.

⁶ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 253.

⁷ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 254.

- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Sintak model pembelajaran *Make a Match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini.⁸

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.

⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 254.

- 8) Terakhir, guru 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.

d. Pelaksanaan Tindakan Model Pembelajaran *Make a Match*

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.⁹

1) Kegiatan Awal

- a) guru mengkondisikan kelas, mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa mempersiapkan buku pelajaran.
- b) guru melakukan apersepsi
- c) guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada hari itu.
- b) Guru menunjukan ulasan materi yang akan dipelajari.
- c) Siswa diminta untuk memperhatikan.
- d) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas.
- e) Guru menyiapkan satu set kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan.
- f) Guru memperkenalkan model pembelajaran *make a match* baru kepada peserta didik
- g) Guru mengelompokkan kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B.
- h) guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang siswa.

⁹ Arum Dwi Hardiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang", *Jurnal yang dipublikasikan*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (2015): 76.

- i) Kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
 - j) siswa mengamati kartu yang diberikan oleh guru.
 - k) guru menginstruksikan agar siswa yang memegang kartu pertanyaan
 - l) mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.
 - m) siswa mengerjakan apa yang di instruksikan guru.
 - n) siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru.
 - o) siswa yang belum menemukan pasangan sampai waktunya habis di minta untuk berkelompok tersendiri.
 - p) pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
 - q) siswa mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.
- 3) Kegiatan Akhir¹⁰
- a) siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
 - b) siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
 - c) guru melakukan refleksi.
 - d) penilaian dan tindak lanjut.
 - e) guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
 - f) Guru menutup pelajaran dengan berdoa

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah, hasil belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Belajar adalah

¹⁰ Arum Dwi Hardiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang", *Jurnal yang dipublikasikan*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (2015): 77.

penambahan pengetahuan.¹¹

Prestasi belajar adalah suatu usaha siswa untuk menguasai bahan-bahan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai hasil atas kepaduan atau keterampilan yang dicapai oleh individu, untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Hamalik, syarat-syarat perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar adalah:¹²

- 1) Hasil belajar sebagai pencapaian tujuan;
- 2) Hasil belajar sebagai buah dari proses kegiatan yang disadari;
- 3) Hasil belajar sebagai produk latihan;
- 4) Hasil belajar merupakan tindak tanduk yang berfungsi efektif dalam kurun waktu tertentu;
- 5) Hasil belajar harus berfungsi operasional dan potensial yaitu merupakan tindak tanduk yang positif bagi pengembangan tindak tanduk lainnya.

Prestasi belajar memang merupakan hasil proses yang kompleks yang melibatkan sejumlah variabel dan faktor yang terdapat dalam diri individu sebagai pembelajar. Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Jadi prestasi siswa berfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena

¹¹ Nasution, *Didaktif Asas-Asas Mengajar* (Bandung: Jemmare, 2004), 34.

¹² Hefa Mandiri, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, *Jurnal yang dipublikasikan* (2016): 1.

aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu unsur yang ada dalam prestasi siswa terdiri dari hasil belajar dan nilai siswa. Hasil evaluasi tersebut didokumentasikan dalam buku nilai guru dan wali kelas serta arsip yang ada di bagian administrasi kurikulum sekolah. Selain itu, hasil evaluasi juga disampaikan kepada siswa dan orang tua melalui buku yang disampaikan pada waktu pembagian rapor akhir semester atau kenaikan atau kelulusan. Di antara ketiga ranah ini, yakni kognitif, afektif, psikomotorik, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudjana, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :¹³

- 1) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi faktor kecerdasan, faktor bakat, faktor minat dan perhatian, faktor motif.
 - a) Faktor kecerdasan

Biasanya, kecerdasan hanya dianggap sebagai kemampuan rasional matematis. Rumusan di atas menunjukkan kecerdasan menyangkut kemampuan yang luas, tidak hanya kemampuan rasional memahami, mengerti, memecahkan problem, tetapi termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah dan kemampuan belajar dari pengalamannya.¹⁴

- b) Faktor bakat

Bakat adalah kemampuan yang ada pada seseorang yang dibawanya sejak lahir, yang

¹³ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 39.

¹⁴ Hefa Mandiri, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, *Jurnal yang dipublikasikan* (2016): 1.

diterima sebagai warisannya dari orang tua. Bagi seorang siswa bakat bisa berbeda dengan siswa lain. Ada siswa, yang berbakat dalam bidang ilmu sosial, ada yang di ilmu pasti. Karena itu, seorang siswa yang berbakat di bidang ilmu sosial akan sukar berprestasi tinggi di bidang ilmu pasti, dan sebaliknya. Bakat-bakat yang dimiliki siswa tersebut apabila diberi kesempatan dikembangkan dalam pembelajaran, akan dapat mencapai prestasi yang tinggi. Seorang siswa ketika akan memilih bidang pendidikannya, sebaiknya memperhatikan aspek bakat yang ada padanya.

c) Faktor minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat dan mendengar dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Minat dan perhatian biasanya berkaitan erat. Apabila seorang siswa menaruh minat pada satu pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikannya dengan baik. Minat dan perhatian yang tinggi pada mata pelajaran akan memberi dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa. Dengan minat dan perhatian yang tinggi, kita boleh yakin akan berhasil dalam pembelajaran.

d) Faktor motif

Motif adalah dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam belajar, kalau siswa mempunyai motif yang baik dan kuat, hal itu akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi. Siswa yang kehilangan motivasi dalam belajar akan memberi dampak kurang baik bagi prestasi belajarnya.¹⁵

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran, faktor cara

¹⁵ Hefa Mandiri, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, *Jurnal yang dipublikasikan* (2016): 1.

belajar, lingkungan keluarga, sekolah selain keluarga.

a) Faktor cara atau model pembelajaran

Keberhasilan studi siswa dipengaruhi juga oleh cara atau model belajar siswa. Model belajar yang efisien memungkinkan mencapai prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang tidak efisien. Cara belajar yang efisien yaitu berkonsentrasi sebelum dan pada saat belajar. Segera mempelajari kembali bahan yang telah diterima. Membaca dengan teliti dan baik bahan yang sedang dipelajari, dan berusaha menguasainya dengan sebaik-baiknya. Salah satunya penggunaan model pembelajaran *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain.¹⁶

b) Faktor lingkungan keluarga

Orang tua, dan adik kakak siswa adalah orang yang paling dekat dengan dirinya. Oleh karena itu, keluarga merupakan salah satu potensi yang besar dan positif memberi pengaruh pada prestasi siswa. Maka orang tua sudah sepatutnya mendorong, memberi semangat, membimbing dan memberi teladan yang baik kepada anaknya. Selain itu, perlu suasana hubungan dan komunikasi yang lancar antara orang tua dengan anak serta keadaan keuangan keluarga yang tidak kekurangan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidup dan kelengkapan belajar anak. Hal-hal tersebut ikut mempengaruhi prestasi belajar siswa.¹⁷

c) Faktor sekolah selain keluarga

Sekolah adalah lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang sudah terstruktur, memiliki sistem dan organisasi yang baik bagi

¹⁶ Hefa Mandiri, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, *Jurnal yang dipublikasikan* (2016): 2.

¹⁷ Hefa Mandiri, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, *Jurnal yang dipublikasikan* (2016): 2.

penanaman nilai-nilai etik, moral, mental, spiritual, disiplin dan ilmu pengetahuan. Apalagi bila sekolah berhasil menciptakan suasana kondusif bagi pembelajaran, hubungan dan komunikasi perorang di sekolah berjalan baik, metode pembelajaran aktif interaktif, sarana penunjang cukup memadai, siswa tertib disiplin. Maka, kondisi kondusif tersebut mendorong siswa saling berkompetisi dalam pembelajaran. Keadaan ini diharapkan membuat hasil belajar siswa akan lebih tinggi.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran adalah faktor internal yang meliputi faktor kecerdasan, faktor bakat, faktor minat dan perhatian, faktor motif serta faktor eksternal yang meliputi faktor cara atau model pembelajaran, faktor lingkungan keluarga dan faktor sekolah selain keluarga. Model pembelajaran *Make a Match* termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Karena model pembelajaran tersebut termasuk ke dalam cara yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran kepada siswa.

c. Pengukur Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat diukur dengan tes. Evaluasi yang berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu pada dasarnya merupakan penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Namun perlu penyusun kemukakan bahwa kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap nisbi.¹⁹

Menurut Muhibbin Syah pengukuran keberhasilan belajar yaitu sebagai berikut :

¹⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 69.

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 150.

1) Evaluasi Prestasi Kognitif

Mengukur keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis maupun tes lisan dan perbuatan. Karena semakin membengkaknya jumlah siswa di sekolah-sekolah, tes lisan dan perbuatan hampir tak pernah digunakan lagi. Alasan lain mengapa tes lisan khususnya kurang mendapat perhatian ialah karena pelaksanaannya yang *face to face* (berhadapan langsung)

2) Evaluasi Prestasi Afektif

Dalam merencanakan penyusunan instrumen tes prestasi siswa yang berdimensi aktif (ranah rasa) jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakteristik seyogyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena kedua jenis prestasi ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa. Salah satu bentuk tes ranah rasa yang populer ialah “Skala Likert” (*Likert Scale*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan / sikap orang.

3) Evaluasi Prestasi Psikomotorik

Cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor (ranah karsa) adalah observasi. Observasi dalam hal ini dapat diartikan sebagai sejenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Namun, observasi harus dibedakan dari eksperimen, karena eksperimen pada umumnya dipandang sebagai salah satu cara observasi.

d. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang

dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.²⁰

Tabel 2.1
Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi²¹

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif) 1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas 3. Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat	1. Tes tertulis 2. Pemberian

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 150.

²¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 151.

secara teliti)	mengklasifikasikan/ memilah-milah	n tugas
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
B. Ranah Rasa (Afektif) 1. Penerima	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	1. Tes tertulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	1. Tes skala penilaian/sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
4. Internalisasi (Pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap)

		dan proyektif, yang menyatakan perkiraan / ramalan) 3. Observasi
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif 2. Observasi
C. Ranah Karsa (Psikomotor) 1. Keterampilan	1. Mengkoordinasi gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

e. Batas Minimal Hasil Belajar

Setelah mengetahui indikator prestasi belajar di atas, guru perlu pula mengetahui bagaimana kiat menetapkan batas minimal keberhasilan belajar para siswanya. Hal ini penting karena mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa, dan karsa siswa.

Ranah-ranah psikologis, walaupun berkaitan satu sama lain, kenyataannya sukar diungkap - sekaligus bila

hanya melihat perubahan yang terjadi pada salah satu ranah. Contoh: seorang siswa yang memiliki nilai tinggi dalam bidang studi agama Islam misalnya, belum tentu rajin beribadah salat. Sebaliknya, siswa lain yang hanya mendapat nilai cukup dalam bidang studi tersebut, justru menunjukkan perilaku yang baik dalam kehidupan beragama sehari-hari.²²

Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Diantara norma-norma pengukuran tersebut ialah:

- 1) norma skala angka dari 0 sampai 10;
- 2) norma skala angka dari 0 sampai 100.

Angka terendah yang menyatakan kelulusan / keberhasilan belajar (*passing grade*) skala 0-10 adalah 55 atau 60. Alhasil pada prinsipnya jika seorang siswa dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar, ia dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar. Namun demikian, kiranya perlu dipertimbangkan oleh para guru sekolah penetapan *passinggrade* yang lebih tinggi (misalnya 65 atau 70) untuk pelajaran-pelajaran inti (*core subject*). Pelajaran-pelajaran inti ini meliputi, antara lain : bahasa dan matematika, karena kedua bidang studi ini (tanpa mengurangi pentingnya bidang-bidang studi lainnya) merupakan “kunci pintu” pengetahuan lainnya. Pengkhususan *passinggrade* seperti ini sudah berlaku umum di negara-negara maju dan meningkatkan kemajuan belajar siswa dalam bidang-bidang studi lainnya.²³

Selanjutnya, selain norma-norma tersebut di atas, ada pula norma lain yang di negara kita baru berlaku di perguruan tinggi, yaitu norma prestasi belajar dengan

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 152.

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 153.

menggunakan simboi huruf-huruf A, B, C,D dan E. Simbol huruf-huruf ini dapat dipandang sebagai terjemahan dari simbol angka-angka sebagaimana tampak pada - tabel 2.2.

Tabel 2.2
Perbandingan Nilai Angka dan Huruf

Simbol-Simbol Nilai Angka dan Huruf		Predikat
Angka	Huruf	
8 - 10 = 80 - 100 = 3	A	Sangat Baik
7 - 7,9 = 70 - 79 = 2	B	Baik
6 - 6,9 = 60 - 69 = 1	C	Cukup
5 - 5,9 = 50 - 59 = 0	D	Kurang
0 - 4,9 = 0 - 49 = 0	E	Gagal

3. Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Menurut bahasa, kata aqidah berasal dari bahasa Arab yaitu [عَقَدَ-يَعْقِدُ-عَقْدًا] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan Aqidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh badai subhat (keragu-raguan). Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa aqidah adalah sesuatu yang mengharapakan hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan.²⁴

Aqidah merupakan akar atau pokok agama. Syariah/fikih (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan hidup. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hal itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya

²⁴ Shaleh P. Simalingkar, "Pengertian, Dasar, dan Tujuan Akidah Akhlak", *Artikel yang dipublikasikan*, Medan (2015): 1.

(politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kekeluargaan, kebudayaan/seni, ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga/kesehatan, dan lainnya) yang dilandasi oleh akidah yang kokoh.²⁵

b. Dasar Akidah Akhlak

Dasar aqidah akhlak adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Al Qur'an dan Al Hadits adalah pedoman hidup dalam Islam yang menjelaskan kriteria atau ukuran baik buruknya suatu perbuatan manusia. Dasar aqidah akhlak yang pertama dan utama adalah Al Qur'an dan. Ketika ditanya tentang aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW, Siti Aisyah berkata.” Dasar aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW adalah Al Qur'an.”²⁶

Islam mengajarkan agar umatnya melakukan perbuatan baik dan menjauhi perbuatan buruk. Ukuran baik dan buruk tersebut dikatakan dalam Al Qur'an. Karena Al Qur'an merupakan firman Allah, maka kebenarannya harus diyakini oleh setiap muslim. Dalam Surat Al-Maidah ayat 15-16 disebutkan :

يٰٓأَهْلَ ٱلْكِتَآبِ قَدْ جَآءَكُمْ رَسُوْلُنَا يُبَيِّنُ لَكُمْ كَثِيْرًا مِّمَّا كُنْتُمْ تُخْفُوْنَ مِنَ ٱلْكِتَآبِ وَيَعْفُوْاْ عَن كَثِيْرٍ ۚ قَدْ جَآءَكُمْ مِّنَ ٱللَّهِ نُوْرٌ وَكِتَآبٌ مُّبِيْنٌ ﴿١٥﴾ يَهْدِيْ بِهٖ ٱللَّهُ مَنۢ أَتَبَعَ رِضْوَانَهُۥ سُبُلَ ٱلسَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ ٱلظُّلُمٰتِ إِلَى ٱلنُّوْرِ بِإِذْنِهٖۚ وَيَهْدِيْهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُّسْتَقِيْمٍ ﴿١٦﴾

Artinya : “Hai ahli Kitab, Sesungguhnya telah datang kepadamu Rasul Kami, menjelaskan kepadamu banyak dari isi Al kitab yang kamu

²⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Guru Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah VII* (Jakarta, 2014), xii.

²⁶ Shaleh P. Simalingkar, “Pengertian, Dasar, dan Tujuan Akidah Akhlak”, *Artikel yang dipublikasikan*, Medan (2015): 1.

sembunyi kan, dan banyak (pula yang) dibiarkannya. Sesungguhnya telah datang kepadamu cahaya dari Allah, dan kitab yang menerangkan. dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.” (QS. Al Maidah:15-16)²⁷

Dasar aqidah akhlak yang kedua bagi seorang muslim adalah AlHadits atau Sunnah Rasul. Untuk memahami Al Qur'an lebih terinci, umat Islam diperintahkan untuk mengikuti ajaran Rasulullah SAW, karena perilaku Rasulullah adalah contoh nyata yang dapat dilihat dan dimengerti oleh setiap umat Islam (orang muslim).

c. Tujuan Akidah Akhlak

Secara substansial mata pelajaran akidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al akhlak karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.²⁸

Aqidah akhlak harus menjadi pedoman bagi setiap muslim. Artinya setiap umat Islam harus meyakini pokok-pokok kandungan aqidah akhlak tersebut. Adapun tujuan aqidah akhlak itu adalah :

²⁷ Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 15-16, *Al Qur'an dan Terjemahannya* (Kudus: Mubarakatan Toyyibah, 2018), 98.

²⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Op. Cit.*, hal. xii.

- 1) Memupuk dan mengembangkan dasar ketuhanan yang sejak lahir. Manusia adalah makhluk yang berketuhanan. Sejak dilahirkan manusia terdorong mengakui adanya Tuhan. Firman Allah dalam surah Al-A'raf ayat 172-173:

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ
 عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ ۖ قَالُوا بَلَىٰ ۗ شَهِدْنَا أَن تَقُولُوا
 يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ ۗ أَوْ تَقُولُوا إِنَّمَا
 أَشْرَكَ آبَاؤُنَا مِنْ قَبْلُ وَكُنَّا ذُرِّيَّةً مِّنْ بَعْدِهِمْ ۗ أَفَتُهْلِكُنَا بِمَا
 فَعَلَ الْمُبْطِلُونَ ﴿١٧٣﴾

Artinya: “Dan (Ingatlah), ketika Tuhanmu mengulurkan kehinaan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka, seraya berfirman: “Bukankah Aku ini Tuhanmu? “, mereka menjawab: “Betul (Engkau Tuhan kami), kami jadi saksi” (Kami lakukan yang demikian itu), agar dihari kiamat kamu tidak mengatakan: “Sesungguhnya kami (Bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (Keesaan tuhan)” atau agar kamu tidak mengatakan: “Sesungguhnya orang-orang tua kami telah mempersekutukan Tuhan sejak dulu, sedang kami ini adalah anak-anak keturunan yang (datang) sesudah mereka. Maka apakah Engkau akan membinasakan kami karena

perbuatan orang-orang yang sesat dahulu?” (QS Al A’raf).²⁹

- 2) Aqidah akhlak bertujuan pula membentuk pribadi muslim yang luhur dan mulia. Seseorang muslim yang berakhlak mulia senantiasa bertingkah laku terpuji, baik ketika berhubungan dengan Allah SWT, dengan sesama manusia, makhluk lainnya serta dengan alam lingkungan. Oleh karena itu, perwujudan dari pribadi muslim yang luhur berupa tindakan nyata menjadi tujuan dalam aqidah akhlak.
- 3) Menghindari diri dari pengaruh akal pikiran yang menyesatkan. Manusia diberi kelebihan oleh Allah dari makhluk lainnya berupa akal pikiran. Pendapat-pendapat atau pikiran-pikiran yang semata-mata didasarkan atas akal manusia, kadang-kadang menyesatkan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, akal pikiran perlu dibimbing oleh aqidah akhlak agar manusia terbebas atau terhindar dari kehidupan yang sesat.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

1. Hasil penelitian Cani Deschuri, dkk, yang berjudul *Penerapan Model Kooperatif Teknik Make A Match Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan*, Penelitian ini dilakukan sebagai upaya yang efektif untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Tindakan yang digunakan untuk memperbaikinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik Make a Match dengan media kartu klop. Hasil penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari setiap siklus adalah siklus I siswa yang tuntas hanya 55%. Pada siklus II 77% dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Target yang ingin dicapai adalah

²⁹ Al-Qur’an Surat Al A’raf ayat 172-173, *Al Qur’an dan Terjemahannya* (Kudus: Mubarakatan Toyyibah, 2018), 258.

85%, dengan demikian penerapan model kooperatif teknik make a match dengan kartu klop dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia.³⁰

2. Hasil penelitian Rita Ningsih, yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Kelas X Audio Video Di SMK Negeri 1 Saptosari*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam peningkatan keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio di kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Saptosari. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral Kemmis & Taggart. Penelitian yang dilakukan terdiri atas dua siklus dimana setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Saptosari. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Metode yang digunakan dalam analisis data yaitu metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa pada pertemuan pertama siklus I sebesar 63,03%. Selanjutnya persentase keaktifan tersebut meningkat pada pertemuan kedua siklus I sebesar 69,69%. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase keaktifan siswa sebesar 78,18%. Pada pertemuan kedua siklus II, persentase keaktifan siswa sebesar 85,85%.³¹
3. Arum Dwi Hardiyanti, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas*

³⁰ Cani Deschuri, dkk, "Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan", *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1, (2016): 363.

³¹ Rita Ningsih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Kelas X Audio Video di SMK Negeri 1 Saptosari", *Jurnal yang dipublikasikan*, FT Universitas Negeri Yogyakarta (2016): 2.

III SDN Ngijo 01 Kota Semarang, Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 18 dan 20 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat skor 25 dan 28 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 15,3 dan 18,2 dengan kategori baik, pada siklus II mendapat rata-rata skor 20,1 dan 22,2 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai presentase ketuntasan klasikal 50% dan 64%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu presentase ketuntasan klasikal mencapai 75% dan 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Ngijo 01. Saran yang diusulkan peneliti adalah guru hendaknya melakukan pembelajaran yang inovatif dan menarik misalnya dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* ketika mengajar. Selain itu siswa harus dilibatkan secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.³²

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Perbedaan yang lain yaitu jika dalam penelitian terdahulu jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, maka dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

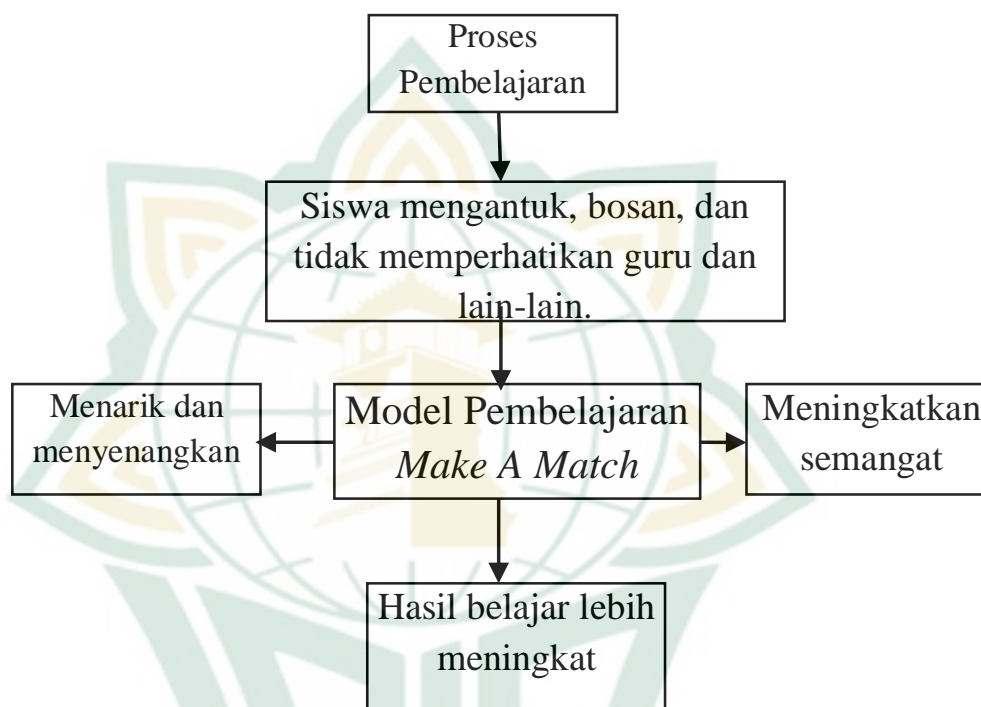
C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³³ Dalam penelitian ini, model yang diketengahkan adalah:

³² Arum Dwi Hardiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Kota Semarang", *Jurnal yang dipublikasikan*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (2015): 76.

³³ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Buku Daros STAIN KUDUS, 2010), 119.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Khoiriyah Bae Kudus



Hasil belajar merupakan hasil yang diperlihatkan setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu. Jadi hasil belajar merupakan tindakan yang diperoleh setelah melakukan proses belajar yaitu dapat berupa tambahnya pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam pengalaman belajar peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di atas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan adanya kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikemas dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu tipe dalam

model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah tipe *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran menyenangkan dengan unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik secara kognitif maupun psikomotorik. Selain aspek kognitif dan psikomotorik, model pembelajaran *Make A Match* juga melatih siswa dalam hal afektif, yaitu melatih keberanian siswa untuk tampil berpresentasi dan melatih kedisiplinan untuk menghargai waktu. Salah satu keunggulan teknik *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik yang menyenangkan.

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.

D. Hipotesis Penelitian

Dari arti katanya hipotesis berasal dari 2 penggalan kata yaitu "*hypo*" yang artinya "di bawah" dan "*thesa*" yang artinya "kebenaran". Dengan demikian hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³⁴ Menurut Mardalis, hipotesis adalah asumsi atau perkiraan atau dugaan sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang

³⁴ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Media Ilmu Press, 2015), 24.

harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan. Sedangkan menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Penelitian ini disusun berdasarkan hasil penelitian Rita Ningsih yang menunjukkan dengan penerapan model belajar *Make A Match*, siswa dapat berpartisipasi aktif, kreatif, dan lebih maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara optimal sesuai yang tujuan yang hendak dicapai.³⁵

Penelitian ini didesain dengan tujuan untuk menguji teori.³⁶ Teori dimaksud menyangkut bidang ilmu Tarbiyah dengan spesifikasi pendidikan agama islam. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan model pembelajaran *make a match*.
H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan model pembelajaran *make a match*.

³⁵ Rita Ningsih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Kelas X Audio Video di SMK Negeri 1 Saptosari", *Jurnal yang dipublikasikan*, FT Universitas Negeri Yogyakarta (2016): 2.

³⁶ Melvin L. Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 56.