

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Make A Match*

Metode berasal dari bahasa Yunani “*Methodos*” yang berarti jalan atau cara yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.¹

Winkel (1991) mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono (1999) mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian lain, pembelajaran usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.²

Model pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan

¹ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), 129

² Ihsan El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 51-52

hubungan dengan peserta didik. Model pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.³

Teknik model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain pendalaman materi, penggalan materi, dan edutainment.⁴ Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar serta menyeluruh. Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016), 65

⁴ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), 251

adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.⁵

Model *Make A Match* adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (*Language Arts and Cooperative Learning Lessons for the Little One 1994*). Inti model tersebut adalah bagaimana peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal (bisa juga media orang). Apabila peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan, maka akan mendapat nilai.⁶ Model membuat pasangan ini sangat bagus untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan.⁷

⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012) , 223

⁶Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif, 2013), 83.

⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, (Lombok : Holistica, 2014), 128

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih fokus pada aktifitas siswa sehingga siswa mengalami belajar dengan sungguh-sungguh. Selain itu, siswa juga mengalami pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua siswa terlibat aktif. *Make A Match* adalah metode pembelajaran dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya, siswa yang benar mendapat nilai *reward*. *Make A Match* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran *Make A Match* ini sangat menyenangkan karena siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berfikir.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam memasangkan/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.⁸

⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011), 248

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan strategi ini antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, 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 siswa
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan strategi *Make A Match* adalah:

- 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 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 metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.⁹

⁹Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, 253-254.

c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Make A Match*

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain pendalaman materi, penggalian materi, dan edutainment. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa persiapannya antara lain:¹⁰

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Sintek strategi Make a Match dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini:¹¹

- 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.

¹⁰Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*,254

¹¹Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*,254

Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-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) 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 Metode Pembelajaran *Make A Match*

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.¹²

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 indicator yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.
- b) Guru menunjukkan ulasan materi yang akan dipelajari melalui media audio visual yang berisi tayangan tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
- c) Siswa diminta untuk memperhatikan media audio visual yang tengah ditayangkan.
- 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 jenis-jenis pekerjaan.
- f) Guru memperkenalkan metode pembelajaran *make a match* kepada peserta didik.

¹² 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*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, (2015), 76

- g) Guru mengelompokkan kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.
 - h) Guru membagikan masing-masing sebuah kartu untuk satu orang peserta didik.
 - i) Kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B
 - j) Peserta didik mengamati kartu yang diberikan oleh guru.
 - k) Guru menginstruksikan agar peserta didik yang memegang kartu pertanyaan mencari pasangannya dari kelompok pemegang kartu jawaban.
 - l) Peserta didik mengerjakan apa yang diinstruksikan guru.
 - m) Peserta didik yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktu habis, harus melapor kepada guru.
 - n) Peserta didik yang belum menemukan pasangannya sampai waktunya habis diminta untuk berkelompok sendiri.
 - o) Pasangan yang sudah bertemu diberi waktu untuk berdiskusi.
 - p) Peserta didik mempresentasikan hasil kerja bila diminta oleh guru.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Peserta didik diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.
 - b) Peserta didik 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

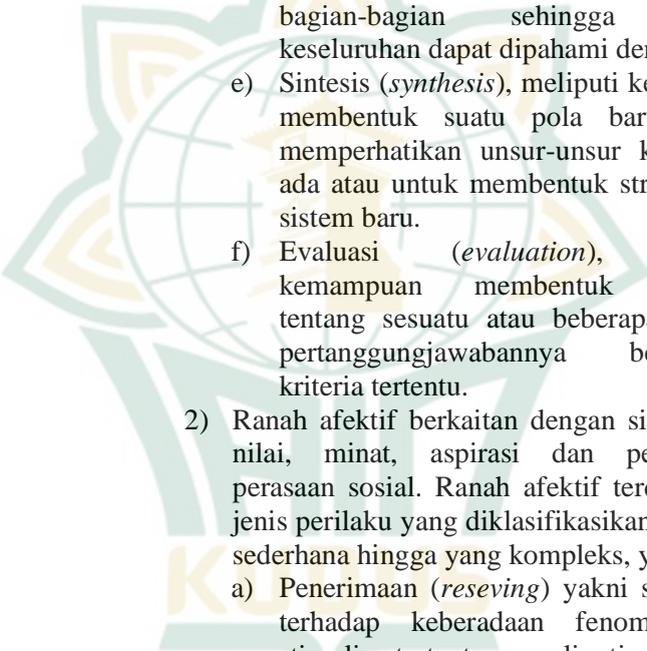
a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi, hasil belajar adalah realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tiga ranah tersebut juga bertujuan untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Benyamin S. Bloom, menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, yakni:¹³

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif dibedakan atas 6 tingkatan dari yang sederhana hingga yang tinggi, yakni:
 - a) Pengetahuan (*knowledge*), meliputi kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.

¹³ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 10-14

- 
- b) Pemahaman (*comprehension*), meliputi kemampuan menangkap arti dan makna dari hal yang dipelajari.
 - c) Penerapan (*aplication*), meliputi kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - d) Analisis (*analysis*), meliputi kemampuan memerinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e) Sintesis (*synthesis*), meliputi kemampuan membentuk suatu pola baru dengan memperhatikan unsur-unsur kecil yang ada atau untuk membentuk struktur atau sistem baru.
 - f) Evaluasi (*evaluation*), meliputi kemampuan membentuk pendapat tentang sesuatu atau beberapa hal dan pertanggungjawabannya berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif terdiri dari 5 jenis perilaku yang diklasifikasikan dari yang sederhana hingga yang kompleks, yakni :
- a) Penerimaan (*reseving*) yakni sensitivitas terhadap keberadaan fenomena atau stimuli tertentu, meliputi kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
 - b) Pemberian respons (*responding*) yakni kemampuan memberikan respons secara aktif terhadap fenomena atau stimuli.
 - c) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) yakni kemampuan untuk dapat memberikan penilaian atau pertimbangan terhadap suatu objek atau kejadian tertentu.

- d) Organisasi (*organization*) yakni konseptualisasi dari nilai-nilai untuk menentukan keterhubungan diantara nilai-nilai.
 - e) Karakterisasi, yakni kemampuan yang mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang.
- 3) Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik. Ranah psikomotor dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
- a) Persepsi (*perception*), meliputi kemampuan memilah-milah dua perangsang atau lebih berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing perangsang.
 - b) Kesiapan melakukan suatu pekerjaan (*set*), meliputi kemampuan menempatkan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
 - c) Gerakan terbimbing (*mechanism*), meliputi kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerak peniruan.
 - d) Gerakan terbiasa, meliputi kemampuan melakukan suatu rangkaian gerakan dengan lancar, karena sudah dilatih sebelumnya.
 - e) Gerakan kompleks (*complex overt response*), meliputi kemampuan untuk melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari beberapa komponen secara lancar, tepat, dan efisien.
 - f) Penyesuaian pola gerakan (*adaptation*), meliputi kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
 - g) Kreativitas, meliputi kemampuan melahirkan pola gerak.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik (2002:45) yang menyatakan bahwa “ hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.” Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya.¹⁴

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.¹⁵

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : ALFABETA, 2012), 123

¹⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP, 2015), 5

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.¹⁶

b. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya kepada dirinya, dan sebagainya. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
- 2) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak

¹⁶ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, 124

dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.

- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu.
- 5) Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dan sebagainya.
- 6) Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktifitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.

- 7) Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya dalam masa tertentu.
- 8) Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. dalam proses pembelajaran, semua aktifitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.¹⁷

c. Teori Belajar

1) Teori Koneksionisme

Teori koneksionisme yang dikembangkan oleh Edward Lee Thorndike yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh pakar lainnya menjelaskan bahwa terdapat kesamaan antara proses belajar dalam diri hewan dan manusia. Kesamaan tersebut yaitu adanya hubungan atau koneksi atau asosiasi antara kesan yang ditangkap oleh pancaindra atau stimulus dengan perbuatan atau response. Mengingat penekanan dari teori ini adalah hubungan antara stimulus dengan response, maka teori koneksionisme ini sering juga disebut dengan istilah teori stimulus-response atau teori S-R saja. Berpegang kepada teori tersebut Thorndike mengajukan tiga hukum dasar tentang perilaku belajar, hukum kesiapan (*The Law of Readiness*), hukum latihan (*The Law of Exercise*). Dan hukum akibat (*The Law of Effect*).¹⁸

2) Teori Behaviorisme

Para penganut teori behaviorisme meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam

¹⁷Tutik Rahmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, (Yoqyakarta : Penerbit Gava Media, 2015), 37-38

¹⁸ Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Humaniora, 2014), 19

lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. Skinner beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya. Menurut aliran psikologi ini proses belajar lebih dianggap sebagai suatu proses yang bersifat mekanistik dan otomatis tanpa membicarakan apa yang terjadi selama itu di dalam diri siswa yang belajar.

Sebagaimana pada kebanyakan aliran psikologi belajar lainnya, behaviorisme juga melihat bahwa belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigm S-R (*Stimulus Respons*), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Proses S-R ini terdiri dari beberapa unsur dorongan (*drive*). *Pertama*, seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *Kedua*, rangsangan atau *stimulus*. Kepada seseorang diberikan stimulus yang akan menyebabkannya memberikan respons. *Ketiga*, adalah respons, dimana seseorang memberikan reaksi atau respons terhadap stimulus yang diterimanya dengan melakukan suatu tindakan yang dapat diamati. *Keempat*, unsur penguatan atau *reinforcement*, yang perlu diberikan kepada seseorang agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respons lagi.

Prinsip-prinsip behaviorisme juga dikembangkan di dalam bentuk prinsip belajar tuntas (*mastery learning*). Prinsip belajar tuntas juga menekankan pada keharusan untuk memilah-milah materi pelajaran ke dalam unit-unit yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh peserta didik sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Pada setiap akhir unit diberikan umpan balik mengenai keberhasilan belajar yang telah dicapai yang juga sekaligus berfungsi sebagai penguat.¹⁹

3) Teori Gestalt

Tokoh teori Gestalt dikembangkan oleh Kohler, Koffka, dan Wertheimer. Teori Gestalt menekankan keseluruhan. Keseluruhan dari jumlah bagian-bagian. Keseluruhan membentuk satu kesatuan yang bermakna. Menurut Teori Gestalt, belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru ada bagian-bagian. Dengan kata lain belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh pemahaman. Pandangan teori Gestalt ini sangat berpengaruh terhadap tafsiran tentang belajar. Beberapa pokok yang perlu mendapat perhatian antara lain:

- a) Timbulnya kelakuan adalah berkat interaksi antara individu dan lingkungan dimana faktor apa yang telah dimiliki lebih menonjol.
- b) Bahwa individu berada dalam keadaan keseimbangan dinamis, adanya gangguan terhadap keseimbangan itu akan mendorong timbulnya kelakuan.
- c) Mengutamakan segi pemahaman (*insight*).

¹⁹Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 39-43

- d) Menekankan kepada adanya situasi sekarang, dimana individu menemukan dirinya.
 - e) Yang utama dan pertama adalah keseluruhan, dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keseluruhan itu.²⁰
- 4) Teori R. Gagne

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivisme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berfikir seseorang tergantung pada keterampilan apa yang telah dimilikinya, keterampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas. Dengan demikian menurut Gagne di dalam proses belajar terdapat dua fenomena, yaitu meningkatnya keterampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu, dan belajar akan lebih cepat bilamana strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara lebih efisien. Gagne menyimpulkan ada lima macam hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motoric, dan sikap. Lebih jauh menurut Gagne, belajar tidak merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu kondisi internal, antara lain menyangkut kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari. Eksternal, merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. Tiap-tiap jenis hasil belajar yang dikemukakan sebelumnya

²⁰ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 25

memerlukan kondisi-kondisi tertentu yang perlu diatur dan dikontrol.²¹

5) Teori piaget

Teori ini dikembangkan oleh Piaget. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Dikatakan bahwa pada saat seseorang tumbuh menjadi dewasa, ia akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitif. Ada tiga perubahan yang dialami, yaitu asimilasi, akomodasi, dan adaptasi. Dalam proses asimilasi, apabila seseorang menerima informasi atau pengalaman baru, informasi tersebut akan dimodifikasi sehingga cocok dengan struktur kognitif yang telah dipunyainya. Dalam proses akomodasi, struktur kognitif harus disesuaikan dengan informasi yang diterima. Asimilasi dan akomodasi akan terjadi apabila seseorang mengalami konflik kognitif atau ketidakseimbangan antara apa yang telah diketahui dengan apa yang dilihat dan dialaminya sekarang. proses adaptasi, akan terjadi jika telah terdapat keseimbangan di dalam struktur kognitif. Tugas pendidik adalah menyajikan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik, sehingga menyebabkan adanya ketidakseimbangan kognitif pada diri peserta didik agar berusaha mengadaptasi informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Belajar, menurut Piaget adalah jika seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan

²¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, 46-47

umurnya. Penjenjangan ini bersifat hierarkis.²²

6) Teori J. Bruner

Bruner menyebutkan bahwa perkembangan kognitif seseorang akan terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap pertama adalah tahap enaktif, yaitu saat seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam usahanya memahami lingkungan. Tahap kedua adalah tahap ikonik, saat seseorang melihat dunia melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Tahap ketiga ialah tahap simbolik, saat seseorang mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa simbol. Untuk membelajarkan sesuatu, menurut Bruner tidak perlu ditunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya.²³

7) Teori Konstruktivistik

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh peserta didik. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar peserta didik itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan

²² Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 28-29

²³ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 29

oleh peserta didik berjalan lancar. Guru tidak menstransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar. Peranan guru pada pendekatan konstruktivisme ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi peserta didik, yang meliputi kegiatan-kegiatan berikut ini:

- a) Menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik bertanggung jawab, mengajar atau berceramah bukanlah tugas utama seorang guru.
- b) Menyediakan atau memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasannya. Guru perlu menyemangati peserta didik dan menyediakan pengalaman konflik.
- c) Memonitor, mengevaluasi dan menunjukkan apakah pemikiran siswa berjalan atau tidak. Guru menunjukkan dan mempertanyakan apakah pengetahuan siswa dapat diberlakukan untuk menghadapi persoalan baru yang berkaitan.

Dalam hal sarana belajar, pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut. Lingkungan belajar sangat mendukung munculnya berbagai pandangan dan

interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktivitas-aktivitas lain yang didasarkan pada pengalaman, sehingga memunculkan pemikiran terhadap usaha mengevaluuuuasi belajar kondruktivistik.

Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa realitas ada pada pikiran seseorang, mengkonstruksi dan menginterpretasikannya berdasarkan pengalaman. Konstruktivistik mengarahkan perhatiannya kepada bagaimana seseorang mengkonstruksi pengetahuan dari pengalamannya, struktur mental dan keyakinan yang diugunakan untuk menginterpretasikan objek dan peristiwa-peristiwa, dimana interpretasi tersebut terdiri dari pengetahuan dasar manusia secara individual.

Pembelajaran konstruktivistik membantu peserta didik menginternalisasi dan menstranformasi informasi baru. Transformasi terjadi dengan menghasilkan pengetahuan baru, yang selanjutnya akan membentuk struktur kognitif baru. Konstruktivistik lebih luas dan sukar untuk dipahami. Pandangan ini tidak melihat pada apa yang dapat diungkapkan kembali atau apa yang diulang oleh peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diajarkan dengan cara menjawab soal-soal tes (sebagai perilaku imitasi), melainkan pada apa yang dapat dihasilkan peserta didik, didemonstrasikan dan ditunjukkannya.²⁴

8) Teori Humanisme

Teori belajar humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami

²⁴ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014) 41-42

lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Prinsip belajar humanistik adalah sebagai berikut:

- a) Manusia mempunyai belajar alami.
- b) Belajar terjadi secara signifikan jika materi pelajaran dirasakan mempunyai relevansi dengan maksud tertentu.
- c) Belajar menyangkut perubahan dalam persepsi mengenai diri peserta didik.
- d) Belajar yang bermakna diperoleh jika peserta didik melakukannya.
- e) Belajar akan berjalan lancar jika peserta didik dilibatkan dalam proses belajar. Belajar yang melibatkan peserta didik dapat memberi hasil yang mendalam.
- f) Kepercayaan pada diri peserta didik ditumbuhkan dengan membiasakan untuk mawas diri.
- g) Belajar social adalah belajar mengenai proses belajar.

Pembelajaran humanistik menempatkan guru sebagai pembimbing dengan memberi pengarahan pada peserta didik agar dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai manusia yang unik untuk mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Guru perlu memberikan motivasi dan kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Peserta didik perlu melakukan sesuatu berdasarkan inisiatifnya dengan melibatkan

pribadinya secara utuh yang mencakup baik perasaan maupun intelektualnya dalam proses belajar agar dapat memperoleh hasil. Peserta didik berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai pengalaman belajarnya sendiri. Proses belajar seperti itu memungkinkan peserta didik untuk memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif, dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negative.

Teori belajar humanistik beranggapan bahwa teori belajar apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk “memanusiakan” manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal. Aplikasi teori humanistik lebih focus pada semangat kemanusiaan selama proses pembelajaran yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Teori ini cenderung bersifat eklektik, yakni memanfaatkan metode dan teknik belajar apa saja asal tujuan belajar tercapai. Proses belajar dibuat menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.²⁵

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu, kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan faktor-faktor. Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap

²⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2014), 25-26

guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Dari kesepuluh faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada peserta didik. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam peserta didik dan faktor luar dari peserta didik. Adapun penjelasan sepuluh faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:²⁶

1) Kecerdasan Anak

Kemampuan inteligensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas oleh faktor lainnya.

Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Alfred Binnet membagi inteligensi ke dalam tiga aspek kemampuan, yaitu: *direction*, *adaptation*, dan *criticism*. *Pertama, direction*, artinya kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang dipecahkan. *Kedua, adaptation*, artinya kemampuan untuk mengadakan adaptasi

²⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 15-

terhadap suatu masalah yang dihadapinya secara fleksibel di dalam menghadapi masalah. *Ketiga, criticism*, artinya kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

2) Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

3) Bakat Anak

Menurut Chaplin, yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4) Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggungjawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan

belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

5) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran atau memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

7) Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluhan atau kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan

bertanggungjawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

8) Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran. Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

9) Kompetensi Guru

Guru yang professional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang professional. Guru yang professional adalah guru yang memiliki kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

10) Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ini ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah.

e. 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 penyusunan kemukakan bahwa kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap nisbi.²⁷

Menurut Muhibbin Syah pengukuran keberhasilan belajar yaitu sebagai berikut:

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 peserta didik 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 instrument tes prestasi siswa yang berdimensi aktif (ranah rasa) jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakteristik seyoqyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena kedua jenis prestasi ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan peserta didik. Salah satu bentuk tes ranah rasa yang

²⁷ Muzakki, *Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Yang Dipublikasikan, Universitas Negeri Yogyakarta, (2012), 23

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.

f. Indikator Hasil Belajar

Maksud penilaian hasil-hasil pendidikan itu ialah untuk mengetahui (dengan alasan yang bermacam-macam) pada waktu dilakukan penilaian itu sudah sejauh manakah kemajuan anak didik. Hasil daripada tindakan mengadakan penilaian itu lalu dinyatakan dalam suatu pendapat yang perumusannya bermacam-macam. Ada yang menggolong-golongkan dengan mempergunakan lambing-lambang A, B, C, D, E, da nada yang mempergunakan skala sampai II tingkat yaitu mulai dari 0 sampai 10, da nada yang memakai penilaian dari 0 sampai 100. Di tanah air kita umumnya orang mempergunakan angka dari 0 sampai dengan 10, tetapi akhir-akhir ini juga telah Nampak dipergunakan lambang A, B, C, D, dan E.²⁸

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Namun demikian pengungkapan perunahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat

²⁸ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010), 296

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 peserta didik, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.²⁹

Tabel 2.1
Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi³⁰

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 secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas

²⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : Remaja rosdakarya, 2000), 150

³⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, 151

<p>6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)</p>	<p>1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p>	<p>1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas</p>
<p>B. Ranah Rasa (Afektif) 1. Penerima</p>	<p>1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak</p>	<p>1. Tes tertulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi</p>
<p>2. Sambutan</p>	<p>1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan</p>	<p>1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi</p>
<p>3. Apresiasi (sikap mengharga a)</p>	<p>1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi</p>	<p>1. Tes skala penilaian/sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi</p>
<p>4. Internalisasi (Pendalaman)</p>	<p>1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari</p>	<p>1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap dan proyektif, yang menyatakan perkiraan/ramalan) 3. Observasi</p>
<p>5. Karakterisasi</p>	<p>1. Melembagakan atau meniadakan</p>	<p>1. Pemberian tugas</p>

	2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	ekspresif dan proyektif 2. Observasi
C. Ranah Karsa (Psikomotor)	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakan
1. Keterampilan		
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

g. Batas Minimal Hasil Belajar

Setelah mengetahui indikator hasil belajar diatas, guru perlu pula mengetahui bagaimana menetapkan batas minimal keberhasilan belajar para siswanya. Hal ini penting karena mempertimbangkan batas terendah hasil belajar siswa yang dianggap berhasil 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 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 sholat. Sebaliknya, siswa lain yang hanya mendapat nilai cukup dalam bidang studi tersebut, justru menunjukkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.³¹

Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Ada beberapa alternative norma pengukuran tingkat

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, 152

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 sampai 10 adalah 55 atau 60. Alhasil pada prinsipnya jika seorang siswa dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrument evaluasi dengan benar, ia dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar. Namun demikian, kiranya perlu dipertimbangkan oleh para guru sekolah penetapan *passing grade* yang lebih tinggi (misalnya 65 atau 70) untuk pelajaran-pelajaran ini (*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 *passing grade* seperti ini sudah berlaku umum di Negara-negara maju dan meningkatkan kemajuan belajar siswa dalam bidang-bidang studi lainnya.³²

Selanjutnya, selain norma-norma tersebut diatas, ada pula norma lain yang di Negara kita baru berlaku di perguruan tinggi, yaitu norma hasil belajar dengan menggunakan simbol 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.

³² Muhibbin syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, 153

Tabel 2.2
Perbandingan Nilai Angka dan Huruf

Simbol-Symbol Nilai Angka dan Huruf		Predikat
Angka	Huruf	
$8 - 10 = 80 - 100 = 3,1 - 4$	A	Sangat Baik
$7 - 7,9 = 70 - 79 = 2,1 - 3$	B	Baik
$6 - 6,9 = 60 - 69 = 1,1 - 2$	C	Cukup
$5 - 5,9 = 50 - 59 = 1$	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 - يُعَقِدُ - عَقْدٌ (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 mengharapkan hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan.³³

Kata Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab akhlaq bentuk jamak kata khuluq atau al-khulq, yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Akhlak diartikan juga dengan sikap yang melahirkan perbuatan (perilaku, tingkah laku), mungkin baik maupun buruk. Budi pekerti dalam bahasa Sansekerta yang artinya tingkah laku, perangai, dan akhlaq atau kelakuan. Baik budi pekerti maupun perangai dalam pelaksanaannya bisa

³³ Shaleh P. Simalingkar, *Pengertian, Dasar, dan Tujuan Akidah Akhlak*, Artikel yang dipublikasikan, Medan, (2015), 1

berwujud tingkah laku positif dan bisa juga tingkah laku negatif. Tingkah laku positif diantaranya adalah perangai atau tabiat yang sifatnya benar, amanah, sabra, pemaaf, pemurah, rendah hati, dan lain-lain sifat yang baik. Sedang yang termasuk akhlak atau budi pekerti yang negatif adalah semua tingkah laku, tabiat, watak, perangai sombong, dendam, dengki, khianat, dan lain-lain sifat yang buruk.³⁴

Dari pemaparan di atas, dapat dijelaskan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh terhadap norma-norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga muncul kebiasaan-kebiasaan dari seseorang tersebut dalam bertingkah laku. Jadi, Aqidah Akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing peserta didik untuk dapat mengetahui, memahami dan meyakini aqidah islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran islam

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 Al Hadits. Ketika ditanya tentang aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW, Siti Aisyah berkata. "Dasar aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW adalah Al Qur^{an}. Islam mengajarkan agar umatnya

³⁴ Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlaq*, (Kudus : STAIN Kudus, 2008), 24-25

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. Dasar aqidah akhlak yang kedua bagi seorang muslim adalah Al Hadits 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).³⁵ Dalam Surat Al- Maidah ayat 15-16 disebutkan:

يٰۤاَهْلَ الْكِتٰبِ قَدْ جَاۤءَكُمْ رَسُوْلُنَا يُبَيِّنُ لَكُمْ
 كَثِيْرًا مِّمَّا كُنْتُمْ تُخْفُوْنَ مِنَ الْكِتٰبِ وَيَعْفُوْا عَنْ كَثِيْرٍ
 قَدْ جَاۤءَكُمْ مِّنْ اَللّٰهِ نُوْرٌ وَّكِتٰبٌ مُّبِيْنٌ ﴿١٥﴾ يَهْدِيْ بِهٖ
 اَللّٰهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوٰنَهُ وَّسُبُلَ السَّلٰمِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ
 الظُّلُمٰتِ اِلَى النُّوْرِ بِاِذْنِهٖ وَيَهْدِيْهِمْ اِلَى صِرٰطٍ
 مُّسْتَقِيْمٍ ﴿١٦﴾

Artinya : “Hai Ahli Kitab, sesungguhnya telah datang kepadamu Rasul Kami, menjelaskan kepadamu banyak dari isi Al Kitab yang kamu 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 keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang

³⁵ Shaleh P. Simalingkar, *Pengertian, Dasar, dan Tujuan Akidah Akhlak*,

benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”³⁶

c. Fungsi dan Tujuan Akidah Akhlak

Fungsi dan tujuan akidah akhlak adalah.³⁷

- 1) Penanaman nilai dan ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 2) Peneguhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta pengembangpendidikan yang telah lebih dahulu dilaksanakan dalam keluarga.
- 3) Penyesuaian mental dan diri peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial dengan bekal Aqidah Akhlak.
- 4) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari.
- 6) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsionalnya.
- 7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami Aqidah Akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Selain beberapa fungsi di atas, mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas

³⁶ Al-Qur`an Surat Al-Maidah ayat 15-16, *Al- Qur`an Al-Karim dan Terjemahnya*, Departemen Agama RI, (Semarang : PT. Toha Putra, 2007), 64

³⁷ Departemen Agama RI, *Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (Standar Kompetensi)*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), 18

keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa 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 Sri Wardani, dkk, yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Berorientasi Problem Based Instruction”*, Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan pendekatan Keterampilan Proses Sains (KPS) Berorientasi Problem Based Instruction (PBI). Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPA 8 SMA N 2 Semarang tahun pelajaran 2008/2009, dengan jumlah siswa 40 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan KPS Berorientasi PBI dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar kimia yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, selain juga aktivitas belajar dan keterampilan proses sains siswa, serta kinerja guru. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa berturut-turut adalah 70,33 , 80,63 dan 89,88. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu dengan skor rata-rata 65,21 pada siklus I naik menjadi 75,88 pada siklus II serta meningkat pada siklus III menjadi 85,05. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia melalui pendekatan KPS

- berorientasi PBI dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas belajar siswa.³⁸
2. Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini, dengan penelitian yang berjudul “*Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe Make A Match*”. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan, begitu pula dari siklus I ke siklus II. Pada setiap siklus terdapat perbaikan, pembelajaran matematika siswa meningkat dan mencapai keberhasilan. Minat dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil persentase angket minat belajar siswa kelas VIII B MTs Negeri Pundong pada pra siklus 57,95% dengan kategori sedang, siklus I 69,01% dengan kategori sedang, dan siklus II 85,50% dengan kategori tinggi. Peningkatan rata-rata persentase minat belajar siswa dari satu siklus ke siklus selanjutnya minimal 5%. Kemudian untuk nilai tes matematika terlihat bahwa hasil belajar siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Nilai rata-rata tes matematika meningkat, peningkatan persentasenya sebesar 10,53% dari pra siklus ke siklus I dan persentase siswa yang mencapai KKM pada pra siklus sebesar 52,63% atau 10 siswa dari 19 siswa, sedangkan persentase siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 63,16% atau 12 siswa dari 19 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase sebesar 15,79% dengan nilai rata-rata 78,32 dan persentase siswa yang mencapai KKM yakni 78,95% atau 15 siswa dari 19 siswa. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan pembelajaran model *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.³⁹

³⁸Sri Wardani, dkk, *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe Make a Match*, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol. 3, No. 1, (2009), 393

³⁹Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini, *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe Make A Match*, UNION: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1, (2016), 111

3. Hasil Penelitian Izzah Imaniyah, dkk, yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Learning Cycle 7E* terhadap hasil belajar fisika. Sampel dari penelitian ini adalah siswa SMAN 107 Jakarta yaitu XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen (*Learning Cycle 7E*) dan kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol (siklus 5M). Penelitian dilakukan dalam pembelajaran konsep Fluida Dinamis. Metode dan desain yang digunakan adalah quasi eksperimen dan *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen hasil belajar berupa tes pilihan ganda dalam ranah kognitif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil perhitungan normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat diperoleh data kedua kelompok terdistribusi normal. Hasil perhitungan homogenitas dengan menggunakan uji F diperoleh data kedua kelompok homogen. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 65$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,994$ dan $t_{tabel} = 1,671$, yang berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 7E* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA pada taraf signifikansi 5%.⁴⁰
4. Ayu Nur Anisa, menyusun skripsi yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.*” Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan Prestasi Belajar

⁴⁰Izzah imaniyah, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 1, No. 1, (2015), 20

Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 dapat dilihat dari: (1) Pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan Prestasi Belajar Akuntansi sebesar 21,73% dari 26,09% menjadi 47,82%. Namun hasil tersebut belum memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% siswa dalam satu kelas mencapai $KKM \geq 75$. (2) Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan Prestasi Belajar Akuntansi sebesar 39,12 dari 43,48 menjadi 82,60%. Hasil tersebut telah memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% siswa dalam satu kelas mencapai $KKM \geq 75$. (3) Peningkatan rata-rata nilai yang terjadi pada pre test siklus I sebesar 64,82 meningkat menjadi 69,86 pada post test siklus I. Rata-rata nilai pada pre test siklus II sebesar 70,08 meningkat menjadi 81,39 pada post test siklus II.⁴¹

5. Helda Yeti, menyusun skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.*" Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk mengembangkan motivasi belajar anak usia dini usia 7-8 tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung bahwasanya guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sesuai dengan teori. Dari 9 langkah langkah permainan yang ada hanya 6 langkah yang diterapkan, hal ini disebabkan oleh waktu yang kurang mencukupi. Seharusnya untuk hasil yang maksimal guru harus menerapkan langkah-

⁴¹ Ayu Nur Anisa, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta*, (Yogyakarta : UIN Yoqyakarta, 2016), 78

langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sesuai dengan teori yang ada.⁴²

6. Monica Christi, menyusun skripsi yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI Ips 1 Sma Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.*” Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang dapat dilihat dari persentase rata-rata keaktifan belajar dari 74,52% menjadi 89,74% yang berarti meningkat sebesar 15,22%. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari persentase rata-rata motivasi belajar dari 68,94% menjadi 79,26% yang berarti meningkat sebesar 10,32%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari persentase rata-rata hasil belajar dari 72,31% menjadi 82,69% yang berarti meningkat sebesar 10,38% dan persentase ketuntasan belajar dari 46% menjadi 88% yang berarti meningkat sebesar 42%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.⁴³



⁴²Helda Yeti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*, (Lampung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2018), 46

⁴³ Monica Christi, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019*, (Yoqyakarta : UIN Yoqyakarta, 2018), 99

Adapun perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3
Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Sri Wardani, dkk	1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Berorientasi <i>Problem Based Instruction</i>	1. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	1. Subyek, lokasi, dan mata pelajaran berbeda. 2. Penelitian terdahulu melalui pendekatan keterampilan proses sains berorientasi <i>problem based instruction</i> , sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>
2. Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini	1. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe <i>Make A Match</i>	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	1. Penelitian terdahulu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, sedangkan penelitian sekarang

	<i>Match</i>		untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Izzah Imaniyah, dkk	1. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7E</i> Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA	1. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1. Subyek, lokasi penelitian, dan mata pelajaran berbeda. 2. Penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran <i>larning cycle</i> , sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>
4. Ayu Nur Anisa	1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	1. Subyek, lokasi penelitian, dan mata pelajaran berbeda. 2. Penelitian terdahulu untuk meningkatkan prestasi belajar, sedangkan

		Membuka kan Jurnal Penyesuai an Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/201 7		penelitian sekarang untuk meningkat kan hasil belajar siswa.
5. Hel da Yeti	1. Penerapan Model Pembelaja ran Kooperati f Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Mengemb angkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/201 8	1. Sama- sama menera pkan model pembel ajaran <i>Make A Match</i>	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. 2. Penelitian terdahulu untuk meningkat kan motivasi belajar, sedangaka n penelitian sekarang untuk meningkat kan hasil belajar siswa.	

6. Monica Christi	1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI Ips 1 Sma Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	1. Subyek, lokasi penelitian, dan mata pelajaran berbeda. 2. Penelitian terdahulu untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar, sedangkan penelitian sekarang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
-------------------	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

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

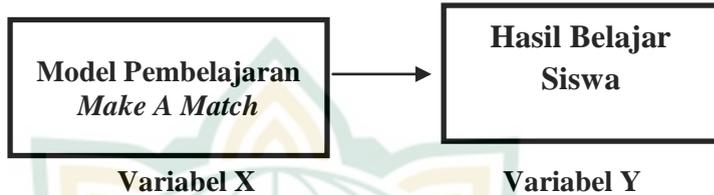
Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan materi yang terkandung

dalam isi kurikulum secara efektif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan pendidik, sehingga dalam menjalankan fungsinya metode menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bisa juga dikatakan bahwa metode ialah jalan atau cara-cara yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Salah satu tipe dalam metode pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah tipe *Make A Match*.

Metode pembelajaran *Make A Match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Guru membuat dua kotak undian. Kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Salah satu keunggulan teknik *Make A Match* adalah siswa dapat belajar mengenai topik yang menyenangkan.

Penerapan metode belajar *Make A Match* adalah siswa diharapkan berpartisipasi aktif, kreatif, dan lebih maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga akan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara optimal sesuai tujuan yang hendak dicapai. Selain itu metode pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang metode pembelajaran lain yang dapat diterapkan di kelas.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MTs Zumrotul Wildan Ngabul Tahunan Jepara



D. Hipotesis Penelitian

Dari arti kata hipotesis berasal dari 2 pengggalan kata yaitu “hypo” yang artinya “dibawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁴

Ha : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Zumrotul Wildan Ngabul Tahunan Jepara.

Ho : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Zumrotul Wildan Ngabul Tahunan Jepara.

⁴⁴Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus : Media Ilmu Press, 2015), 24