

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang didalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Joice & Well dalam bukunya Rusman mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain¹. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikannya, karena terdapat banyak macam-macam model yang sering digunakan salah satunya yaitu model pembelajaran cooperative tipe make a match.

Model pembelajaran cooperative tipe make a match adalah model pembelajaran memasangkan atau menjodohkan, model pembelajaran ini dimulai dari siswa yang disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dari kartu soal yang ia miliki sebelum batas waktunya². Siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin, guru menunjukkan perannya dengan memberikan penjelasan yang konkrit tentang materi yang dimasukkan ke dalam kartu tersebut. Model pembelajaran cooperative tipe make a match ini memiliki beberapa kelebihan seperti meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan

¹ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

² Melchano Topandra and Hamimah, "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1256–68.

siswa menghargai waktu untuk belajar, dan karena ada unsur permainan maka model pembelajaran ini menyenangkan.

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan dari siswa sendiri³. Menurut Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu: ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dari ketiga ranah tersebut, yang identik paling banyak dinilai oleh guru disekolah yaitu ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.⁴

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional. Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengamalan serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup.⁵

Berdasarkan hasil pra survei pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 13 November 2023 di SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon peneliti menemukan permasalahan diantaranya yaitu, pembelajaran PAI masih bersifat konvensional yaitu dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang menarik dan monoton sehingga membuat siswa masih banyak yang ribut, tidur didalam kelas, keluar masuk kelas, dan berbicara dengan temannya, hal ini bisa terjadi karena guru dalam mengajar belum menggunakan metode pembelajaran yang

³ Muhammad Amin Said, Muhammad Arsyad, and Nurlina, "Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI," *Pendidikan Fisika* 4, no. 1 (2015): 87.

⁴ Rasmi Djabba and Nur Ilmi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Publikasi Pendidikan* 12, no. 3 (2022): 264, <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>.

⁵ Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 220–31, <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.

bervariasi sehingga menyebabkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI masih rendah, sehingga belum tercapainya standar ketuntasan belajar sekolah minimal untuk mata pelajaran PAI adalah 70. Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi untuk mencoba menggunakan model pembelajaran cooperative tipe make a match untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dikelas, serta mampu meningkatkan konsentrasi dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang sesuai dengan keadaan siswa.
- b. Siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran cenderung pasif.
- c. Siswa terkadang tidur di dalam kelas
- d. Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI masih rendah.

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match pada mata pelajaran PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon ?
- c. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match pada mata pelajaran PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.

3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam upaya meningkatkan kualitas keterampilan pembelajaran.
- b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran pada mata pelajaran PAI yang efektif melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match*.
- c. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat meningkatkan peran aktif dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya.
- d. Bagi peneliti hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran PAI.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana berhubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting⁶. Salah satu model cooperative yang

⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2014.

dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas adalah model pembelajaran *make a match*. Penerapan model pembelajaran *make a match* diperkenalkan oleh Lorna Curran pada tahun(1994). Tujuan dari startegi ini antara lain pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar menguasai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan.⁷

Make a match adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentudalam suasana yang menyenangkan. Model ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.⁸ Make a match adalah teknik yang dikembangkan Loma Curran(1994) teknik dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia”. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencar pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.⁹

Make a match merupakan suatu model yang dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹⁰ Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan cara mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

⁷ Rismadiani Kurnia, “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas III Sekolah Dasar,” *Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2014): 34–40, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>.

⁸ Topandra and Hamimah, “Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.”

⁹ Atna Sari, Nuraini Asriati, and Maria Ulfah, “Penerapan Make a Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Smas Mujahidin Pontianak Artikel Penelitian,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 11 (2019): 11, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/24934/15547>.

¹⁰ et al Kurniawan, “Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match” 8, no. 1 (2020): 101–5.

Sintak pembelajaran *make a match* menurut dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini ¹¹:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas pada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi kedalam 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) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dari jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan .¹² Hasil belajar mempunyai

¹¹ Guslinda Guslinda and Gustimal Witri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.31258/jta.v1i1.1-13>.

¹² M D Arianto and U Zuhdi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. September (2015):

peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajar.

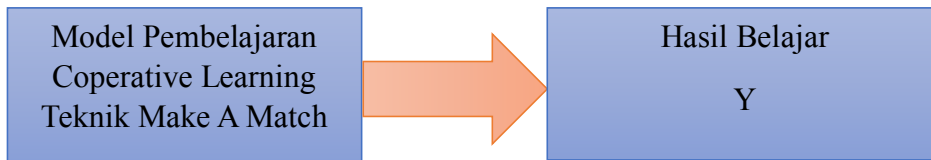
Indikator model pembelajaran cooperative tipe make a match ini adalah menyusun perencanaan pembelajaran kooperatif learning tipe make a match meliputi bahan ajar tatap muka serta menyusun rancangan perencanaan pembelajaran (RPP), lalu melaksanakan pembelajaran model kooperatif learning tipe make a match secara tatap muka, serta melakukan evaluasi pembelajaran model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match dengan menggunakan tes tulis yang disesuaikan dengan kisi-kisi soal atau tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Indikator hasil belajar siswa meliputi Ranah Kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan dan karakter. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik yakni gerakan reflek, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Oleh karena itu, pengaruh model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match*, dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan memudahkan untuk memahami materi sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Model pembelajaran cooperative learning tipe make a match ini dapat membuat siswa berpartisipasi optimal dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individu maupun secara kelompok.

Berdasarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah: Variabel Independen (X) Model Pembelajaran Tipe Make A Match. Variabel Dependen (Y)

Hasil Belajar siswa kelas VII Pelajaran PAI :



F. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar PAI pada siswa SMPN 2 Sumber Kabupaten Cirebon terlebih dahulu peneliti melakukan kajian terhadap penelitian yang relevan, yaitu :

1. Penelitian Agustin Citra Pertiwi tahun 2020 dengan judul Penggunaan Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Ba, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui penerapan Tipe Make A Match pada Mata Pelajaran PKN SDN 6 Metro Barat. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan atau *Action Research* merupakan penelitian yang sekaligus menggabungkan teori dan melaksanakan praktik. Dapat di ketahui bahwa Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model make a match di siklus I dari observer saat melaksanakan pertemuan pertama sebesar 45% sedangkan dipertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 55%. Di siklus II pertemuan pertama dengan peningkatan mencapai 80%, dan peningkatan terbesar berada di pertemuan kedua dengan persentase 90%. Sedangkan Hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 3 Indahnya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 siswa dan belum tuntas 10 siswa dengan persentase 52% dengan rata rata nilai sebesar 68,09. Dan siklus I menunjukkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 76% dengan rata rata nilai sebesar 74,28. Namun dengan demikian angka ini sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh SD Negeri 6 Metro barat yaitu 70. Oleh karena itu hasil belajar

siswa pada tema 7 sub tema 3 Indahnya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dengan demikian, membuktikan penggunaan *make a match* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas iv SDN 6 Metro Barat. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama menggunakan tipe *make a match*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, pada penelitian tersebut menggunakan penelitian Tingkat kelas dan kemampuan yang ingin dicapai siswa yaitu aktivitas dan hasil belajar.¹³

2. Penelitian Asriani 2018 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 15 Banawa Selatan, penelitian ini bertujuan untuk, Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 15 Banawa Selatan, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Dapat di ketahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 15 Banawa Selatan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menjelaskan materi kemudian menyiapkan kartu-kartu yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban, membagikan kartu tersebut kepada peserta didik, ada yang mendapat kartu pertanyaan dan ada yang mendapat kartu jawaban, Peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, peserta didik akan diberi poin apabila menemukan kartu yang cocok dengan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran yang sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan metode kualitatif dan jenjang pendidikan yang diteliti yakni tingkat Sekolah Dasar.
3. Penelitian Arum Cahyani 2022 dengan judul Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Motivasi belajar siswa SMAN 2 Tambang, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data hasil

¹³ Agustin Citra Pertiwi, "Penggunaan Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat," *Skripsi IAIN Metro Lampung*, 2020, 1–148, <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3657>.

penelitian tentang pengaruh model pembelajaran make a match terhadap motivasi belajar siswa maka dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran make a match lebih tinggi, yaitu nilai rata-rata post test eksperimen sebesar 75. Sedangkan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran make a match dengan rata-rata post test 71,32. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,00 yang mana lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05 yang berarti H_a diterima H_0 ditolak. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Pre test yaitu sebesar 70,23 menjadi 75,1 pada nilai post test. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajarannya menggunakan make a match, dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti yakni tingkat Sekolah Menengah Atas.¹⁴

Berdasarkan penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match secara signifikan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dari penelitian terdahulu terdapat beberapa persamaan dan perbedaan skripsi sebelumnya, yaitu persamaannya adalah sama-sama mengangkat penelitian mengenai model pembelajaran cooperative learning tipe make a match. Adapun perbedaannya terdapat pada tempat penelitian dimana penulis meneliti di SMPN 2 Sumber sedangkan peneliti di atas melakukan penelitian di jenjang Sekolah Dasar dan ada pula di jenjang SMA. Kemudian perbedaannya lainnya dapat dilihat dari fokus pembahasannya dengan dengan napa yang penulis teliti. Pada skripsi pertama pembahasannya fokus pada pengaruh penelitian tindakan kelas terhadap aktifitas pembelajaran, kemudian pada skripsi kedua fokus pembahasannya pada pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe make a match terhadap minat belajar siswa, dan pada skripsi ketiga fokus pembahasannya pada pengaruh model

¹⁴ Arum Cahyani, *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 2 Tambang*, 2023.

pembelajaran cooperative learning tipe make a match terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 2 Tambang.

