

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model *Make A Match***

###### **a. Pengertian model pembelajaran *Make A Match***

Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan menggunakan kartu soal dan jawaban soal dari kartu lain.<sup>1</sup> Ridwan Abdulloh Sani dalam bukunya “*Inovasi Pembelajaran*” menyebutkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan) merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Agus Suprijono dalam bukunya menyebutkan bahwa model *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari satu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran...*, hal. 251

<sup>2</sup> Ridwan Abdulloh Sani, *Inovasi Pembelajaran...*, hal. 196

<sup>3</sup> Agus Suprijono, *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 58

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan jawaban. Dilaksanakan secara kelompok yang beranggotakan dua orang dalam kondisi belajar yang menyenangkan.

Hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.<sup>4</sup> Dengan menggunakan model kooperatif *Make a Match* diharapkan siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Adapun tujuan dari model ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; 3) *edutainment*.<sup>5</sup>

#### **b. Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match***

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match*:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hal. 94

<sup>5</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran...*, hal. 251

- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya 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.<sup>6</sup>

*Make a Match* (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Begitu banyak manfaat dari pembelajaran *Make a Match* yang dapat dipetik. Peserta didik dapat belajar sambil bermain tanpa melupakan rasa saling menghargai teman, namun tetap memiliki rasa motivasi yang tinggi dan rasa kompetisi untuk bersaing dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang memuaskan.<sup>7</sup> Model pembelajaran *Make a Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Langkah-langkah pembelajaran ini dipilih karena anak dikelas tinggi maupun rendah cenderung lebih berminat terhadap proses pembelajaran yang ada unsur bermainnya. Penerapan model yang tepat dalam pembelajaran akan menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

### **c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Make A Match***

Setiap model tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, adapun beberapa kelebihan dan kekurangan model *Make a Match*.

1) Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* adalah:

---

<sup>6</sup> *Ibid...*, hal. 252-253

<sup>7</sup> Sigit 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, Maret 2016, hal.111, dalam <http://ejournal.umpr.ac.id> diakses 1 November 2017

- a) Membuat peserta didik tidak jenuh dalam menerima materi pelajaran
- b) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- c) Mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan
- d) Membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran
- e) Efektif dan efisien

Model ini juga memiliki keunggulan yaitu saat peserta didik mencari pasangan, juga belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.<sup>8</sup> Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.<sup>9</sup>

2) Kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah: <sup>10</sup>

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama
- b) Kelas menjadi ramai
- c) Peserta didik sulit untuk dikondisikan
- d) Guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi
- e) Adanya beberapa peserta didik yang kurang paham terhadap pelajaran karena siswa menganggap sekedar bermain

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal. 112

<sup>9</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 55

<sup>10</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran...*, hal. 253

Jadi guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu yang akan digunakan semenarik mungkin dan sesuai dengan materi sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian guru harus memantau agar peserta didik tidak bermain sendiri dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

## **2. Minat belajar**

### **a. Pengertian minat belajar**

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari diri sendiri.<sup>11</sup> Slameto berpendapat bahwa, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>12</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minatnya.<sup>13</sup>

Hendra Surya berpendapat bahwa secara sederhana minat diartikan suatu keinginan memposisikan diri pada pencapaian pemuasan kebutuhan psikis maupun jasmani. Minat merupakan daya pendorong bagi kita untuk melakukan apa yang kita inginkan.

---

<sup>11</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 58

<sup>12</sup> Slameto, *BELAJAR Faktor-Faktor...*, hal. 180

<sup>13</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan Ed. 1 Cet.8*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 121

Sesuatu yang tidak memuaskan keinginan kita, tentunya akan membosankan bagi kita.<sup>14</sup>

Crow and Crow yang dikutip Djali dalam bukunya, mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>15</sup>

Baharudin dan Esa Nur Wahyuni dalam bukunya menyebutkan bahwa secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Reber yang dikutip Baharudin dan Esa Nur Wahyuni dalam bukunya menyebutkan bahwa, minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai factor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.<sup>16</sup>

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal yang mampu mendorong seorang individu untuk memposisikan diri dalam pencapaian tujuannya tanpa ada yang menyuruh.

---

<sup>14</sup> Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Elex Media Kumputindo, 2003), hal. 7

<sup>15</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan Ed. 1 Cet.8...*, hal.121

<sup>16</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, ( Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 24

Sementara itu menurut Ngalim Purwanto dalam bukunya, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, yang mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.<sup>17</sup> Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni dalam bukunya belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.<sup>18</sup>

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan dalam perubahan tingkah laku yang lebih baik serta mampu menghasilkan pengetahuan baru melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pula definisi minat belajar yaitu ketertarikan seseorang individu untuk melakukan perubahan tingkah laku serta menghasilkan pengetahuan baru melalui pengalaman-pengalaman.

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin karena tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak

---

<sup>17</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan Cet ke-26*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 85

<sup>18</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal 12



sehingga banyak menimbulkan problema pada dirinya. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran dan lengkap tidaknya catatan tentang materi yang diajarkan.<sup>19</sup> Oemar Malik menyatakan bahwa belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik, maka belajar juga sulit untuk berhasil.<sup>20</sup>

Minat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, begitu juga sebaliknya.<sup>21</sup> Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah.<sup>22</sup>

Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi yang akan dipelajarinya.<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2008), hal. 83

<sup>20</sup> Sigit 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, Maret 2016, hal.111, dalam <http://ejournal.umpr.ac.id> diakses 1 November 2017

<sup>21</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 107

<sup>22</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 58

<sup>23</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal.24

### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar**

Adapun yang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:<sup>24</sup>

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang mempengaruhi minat berasal dari dalam diri individu seperti, pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi minat berasal dari luar diri individu seperti, dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa, ada beberapa cara yang bisa digunakan, antara lain, *pertama*, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. *Kedua*, pemilihan jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hal. 24

<sup>25</sup> *Ibid.*, hal. 25

### 3. Hasil belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Baharudin dan Esa Nur Wahyuni dalam bukunya, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Hilgard dan Bower, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.<sup>27</sup>

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang terbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Unsur perubahan dan pengalaman belajar selalu ditekankan dalam rumusan atau definisi tentang belajar, dikemukakan ahli yang

---

<sup>26</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 13

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 14

dikutip oleh Nana Syaodih S, menurut Witherington “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.”<sup>28</sup>

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh kepandaian atau ilmu melalui pengalaman dan informasi yang didapatkan. Belajar meliputi beberapa aspek yaitu keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari pengalaman belajar.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilaku.<sup>29</sup> Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang

---

<sup>28</sup> Nana Syaodih.S, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 155

<sup>29</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 34

mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dan aktivitas dalam belajar.<sup>30</sup>

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penugasan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata-mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut di sekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf-huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dengan huruf A,B,C,D pada pendidikan tinggi. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan dimasyarakat.<sup>31</sup>

#### **b. Tujuan belajar**

Menurut Suprijono yang dikutip Thobroni dan Mustofa dalam bukunya tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk

---

<sup>30</sup> Nashar, *Peran Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Perss, 2004), hal. 77

<sup>31</sup> *Ibid.*, hal. 103

dicapai dengan tindakan intruksional yang dinamakan *instructional effect*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik dalam menghidupi suatu system lingkungan belajar tertentu.<sup>32</sup>

Hasil belajar menurut Bloom yang dikutip Agus dalam bukunya, mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Domain kognitif adalah:

- a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan),
- b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh),
- c) *Application* (menerapkan),
- d) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan),
- e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan
- f) *Evaluation* (menilai).

2) Domain afektif adalah:

- a) *Receiving* (sikap menerima),

---

<sup>32</sup> Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 22

- b) *Responding* (memberikan respon),
  - c) *Valuing* (nilai),
  - d) *Organization* (organisasi),
  - e) *Characterization* (karakteristik).
- 3) Domain psikomotorik meliputi keterampilan
- a) Produktif,
  - b) Teknik fisik,
  - c) Sosial,
  - d) Manajerial, dan
  - e) Intelektual.<sup>33</sup>

Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan.<sup>34</sup> Dengan demikian belajar merupakan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

### c. Ciri-ciri belajar

Menurut Baharudin dan Esa Nur Wahyuni adanya beberapa ciri belajar, yaitu:<sup>35</sup>

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu dengan adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi

---

<sup>33</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 7

<sup>34</sup> Daryanto dan Mulijo Raharjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 16

<sup>35</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal 15-16

terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar

- 2) Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

#### **d. Prinsip belajar**

Soekamto dan Winataputra yang dikutip Baharudin dan Esa Nur Wahyuni mengatakan bahwa di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar:<sup>36</sup>

- 1) Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, hal. 16



- 3) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti
- 5) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Menurut Suprijono yang dikutip Thobroni dan Arif Mustofa, prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal:<sup>37</sup>

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:
  - a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari
  - b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
  - c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
  - d) Positif atau berakumulasi
  - e) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
  - f) Permanen atau tetap
  - g) Bertujuan dan terarah
  - h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

---

<sup>37</sup> Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 21-22

- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik, yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya.

**e. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) *Faktor internal* (faktor dalam diri)

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*.

a) *Faktor fisiologis*

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.<sup>38</sup> Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang capai, tidak dalam keadaan yang cacat jasmani, seperti kakinya atau tangannya (karena ini akan mengganggu

---

<sup>38</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 19

kondisi fisiologis). Di samping kondisi yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya dalam memengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi panca indera, terutama indera penglihatan dan indera pendengaran.<sup>39</sup>

b) *Faktor Psikologis*

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.<sup>40</sup>

2) *Faktor Eksternal*

Selain faktor internal, faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting, yakni:

a) *Faktor environmental input (lingkungan)*

Kondisi lingkungan juga memengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alami dapat berupa keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara. Adapun lingkungan social, baik yang

---

<sup>39</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi...*, hal. 106

<sup>40</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 20

berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat memengaruhi proses dan hasil belajar.<sup>41</sup>

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan sosial keluarga juga sangat memengaruhi kegiatan belajar siswa.<sup>42</sup>

#### b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.<sup>43</sup> Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.<sup>44</sup>

Hal ini merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *out put* yang

---

<sup>41</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), hal. 105

<sup>42</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 27

<sup>43</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal 105

<sup>44</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 28

dikehendaki, karena menentukan proses belajar mengajar terjadi dalam diri peserta didik.<sup>45</sup>

c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa).

Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.<sup>46</sup>

#### **4. Mata pelajaran Akidah Akhlak**

##### **a. Pengertian Akidah Akhlak**

Kata akidah, menurut bahasa berasal dari bahasa arab: *'aqada- yaqidu- uqdatan- 'aqidatan* yang artinya ikatan atau perjanjian. Dan tumbuhnya kepercayaan di dalam hati, sehingga yang dimaksud akidah adalah sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan nurani terikat kepadanya.<sup>47</sup>

Istilah akidah di dalam istilah umum disepakati untuk menyebut “Keputusan pikiran yang mantab, benar maupun salah”.<sup>48</sup>

Sedangkan dalam pendidikan agama Islam, “Inti akidah adalah

---

<sup>45</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi...*, hal. 107

<sup>46</sup> Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 28

<sup>47</sup> Rosihon Anwar, *Akidah Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), hal. 13

<sup>48</sup> *Ibid.*, hal. 13

percaya dan pengakuan terhadap keesaan Allah atau yang disebut tauhid yang merupakan landasan keimanan terhadap keimanan lainnya seperti keimanan terhadap malaikat, rasul, kitab, hari akhir serta qadha dan qadhar.<sup>49</sup>

Pengertian akhlak secara bahasa (*Enguistik*), kata akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu isim masdar (bentuk infinif) dari kata akhlak, *yukhliku*, *ikhlakam*, yang berarti *al sajiyah* (perangai), *al shabiah* (kelakuan), *tabiat* (watak dasar), *al 'adat* (kebiasaan), *al maru'ah* (peradaban yang baik), dan *al din* (agama).<sup>50</sup> Menurut Zainudin Ali, akhlak adalah:

“Hal ihwal yang melekat dalam jiwa, dari padanya timbul perbuatan-perbuatan yang mudah tanpa dipikirkan dan diteliti oleh manusia. Apabila hal ihwal itu menimbulkan perbuatan-perbuatan yang baik lagi terpuji oleh akal dan syara’, maka tingkah laku itu dinamakan akhlak baik. Sebaliknya, apabila perbuatan-perbuatan itu buruk maka tingkah laku itu dinamakan akhlak yang buruk”.<sup>51</sup>

Selanjutnya, menurut Imam Ghozali “Akhlak adalah suatu istilah tentang bentuk batin yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorong seseorang berbuat (bertingkah laku), bukan karena suatu pemikiran dan bukan pula karena suatu pertimbangan”. Pendapat senada juga dikemukakan dalam *mujama al wasith*, Ibrahim Anis dalam buku Aminuddin dkk, Pendidikan Agama, “Akhlak ialah sifat yang tertanam dalam jiwa dengannya lahirlah

---

<sup>49</sup> Aminudin dkk, *Pendidikan Agama Islam*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 81

<sup>50</sup> *Ibid.*, hal. 152

<sup>51</sup> Zainuddin Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.29

macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.<sup>52</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud dengan akidah akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh terhadap norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga muncul kebiasaan-kebiasaan dari seseorang tersebut dalam bertingkah laku.

#### **b. Tujuan Akidah Akhlak**

Akidah akhlak madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap al-asma' al-husna, serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab Islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan,

---

<sup>52</sup>Aminudin, *Pendidikan Agama...*, hal. 152

pengalaman, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islami sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT

- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun social, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

### **c. Ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah berisi pelajaran yang dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak Islami secara sederhana pula, untuk dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup mata pelajaran aqidah akhlak di madrasah ibtidaiyah sebagai berikut:

- 1) Aspek akidah (keimanan) meliputi:
  - a) Kalimat tayyibah sebagai materi pembiasaan, meliputi: Laa ilaaha illallah, basmalah, Alhamdulillah, subhanallah,



Allahu akbar, ta'awudz, masya Allah, assalamu'alaikum, salawat, tarji', laa haula walaa quwwata illa billah, dan istighfar.

- b) Al-asma' al-husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahman, ar-Rahim, as-Sami', ar-Razzaq, al-Mugni, al-Hamid, asy-Sakur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-'Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, al-Bathiin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhab, al-'Aliim, ash-Zhaahir, ar-Rasyid, al-Hadi, as-Salam, al-Mu'min, al-Latif, al-Baqi, al-Bashir, al-Muhyi, al-Mumit, al-Qawi, al-Hakim, al-Jabbar, al-Mushawwir, al-Qadir, al-Ghafur, al-Afuww, ash-Shabur, dan al-Haliim.
  - c) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat tayyibah, al-asma' al-husna dan pengenalan terhadap shalat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
  - d) Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malikat-Nya, Kitab-kitab-Nya, Rasul-Rasul-Nya, dan hari akhis serta Qada dan Qadar Allah).
- 2) Aspek akhlak meliputi:
- a) Pembiasaan akhlak karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, amanah, sopan santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih

sayang, taat, rukun, tolong menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, tablig, fathanah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal.

- b) Menghindari akhlak tercela (madzmumah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara kotor/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.
- 3) Aspek adab Islami, meliputi:
- a) Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain
  - b) Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
  - c) Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga.
  - d) Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
- 4) Aspek kisah teladan, meliputi: kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS,

Tsa'labah, Masithah, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus, dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu aqidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam standar kompetensi, tetapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.<sup>53</sup>

## **5. Tinjauan materi mengimani nabi dan rasul Allah SWT**

### **a. Mengenal nabi dan rasul Allah SWT**

Nabi adalah seorang laki-laki pilihan Allah yang telah diberi wahyu oleh Allah untuk dirinya sendiri, namun tidak wajib menyampaikan kepada umatnya. Sedangkan rasul adalah seorang laki-laki pilihan Allah yang telah diberi wahyu oleh Allah untuk dirinya sendiri serta wajib disampaikan kepada umatnya.

Beriman kepada nabi dan rasul merupakan rukun iman keempat. Beriman kepada nabi dan rasul adalah meyakini dengan sepenuh hati bahwa para nabi dan rasul adalah orang-orang yang dipilih Allah SWT untuk menerima wahyu dan disampaikan untuk pedoman hidup umat manusia di dunia dan akhirat. Setiap rasul tentu menjadi nabi, tetapi belum tentu setiap nabi adalah rasul.

### **b. Nama-nama nabi dan rasul**

---

<sup>53</sup> Surawardi, "Telaah Kurikulum Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah", Jurnal: *Guidance and Counseling*, Volume 1 Issue 1, ISSN 2442-403X, hal. 1 – 4, dalam <http://idr.iain-antasari.ac.id>, diakses 1 November 2017.

Nabi Adam As	Nabi Yusuf As	Nabi Ilyas As
Nabi Idris As	Nabi Ayub As	Nabi Ilyasa As
Nabi Nuh As	Nabi Syuaib As	Nabi Yunus As
Nabi Hud As	Nabi Musa As	Nabi Zakariya As
Nabi Saleh As	Nabi Harun As	Nabi Yahya As
Nabi Luth As	Nabi Zulkifli As	Nabi Isa As
Nabi Ismail As	Nabi Daud As	Nabi Muhammad
Nabi Ishaq As	Nabi Sulaiman As	SAW
Nabi Yakub As		

### c. Tugas-tugas dan tujuan nabi dan rasul Allah SWT

Allah SWT telah mengutus nabi dan rasul agar mengajak umat manusia agar mau menyembahn Allah SWT dan menjahui tagut (sesembahan selain Allah). Hal ini berdasarkan firman Allah SWT, sebagai berikut

وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ...

Artinya: “Dan sungguh Kami telah mengutus seorang rasul untuk setiap umat (untuk menyerukan) sembahlah Allah, dan jauhilah tagut...(Q.S An-Nahl:36)

Diantara tugas nabi dan rasul adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan kabar gembira dan peringatan
- 2) Mengesakan Allah sebagai Tuhan

- 3) Mendidik umatnya agar menjadi pandai dan cerdas serta terhindar dari pengaruh kehidupan jahiliah
- 4) Mendidik hidup bermasyarakat, saling menghormati, saling menghargai, dan tolong menolong
- 5) Menyeru atau mengajak umat manusia untuk menyembah Allah
- 6) Mengajarkan manusia untuk selalu berakhlak mulia

Selain itu tujuan Allah mengutus nabi dan rasul adalah:

- 1) Agar manusia hanya menyembah serta mengabdikan kepada Allah SWT dalam segala aspek kehidupan
- 2) Untuk memperbaiki akhlak manusia yang telah menyimpang dari ajaran agama islam
- 3) Memberikan petunjuk jalan yang lurus bagi umat manusia
- 4) Agar manusia selalu mengharap keridhaan Allah dalam segala amalan

#### **d. Sifat-sifat para rasul**

Dalam melaksanakan tugasnya yang mulia, nabi dan rasul memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Siddiq (jujur)

Siddiq berarti benar dalam perkataan dan perbuatan. Jadi mustahil jika seorang rasul adalah pembohong.

- 2) Amanah (dapat dipercaya)

Amanah artinya terpercaya dan dapat di percaya. Jadi mustahil jika seorang rasul itu berkata dan berbuat khianat.

3) Tablig (menyampaikan)

Tablig adalah menyampaikan wahyu atau risalah dari Allah SWT kepada kaumnya. Jadi mustahil jika seorang rasul menyembunyikan dan merahasiakan wahyu/risalah Allah SWT.

4) Fatanah (cerdas)

Fatanah adalah cerdas, pandai atau pintar. Jadi mustahil jika seorang rasul bersifat bodoh dan tidak mengerti apa-apa.

**e. Bukti adanya nabi dan rasul serta cara menaatinya**

Nabi dan rasul diutus ke dunia untuk menyampaikan wahyu dan beribadah kepada Allah SWT. Jika saja tidak nabi dan rasul, kita tidak akan beribadah, dan berbuat yang sesuai dengan hukum-hukum yang telah ditetapkan Allah SWT. Tanpa nabi dan rasul kita tidak akan mengetahui surga dan neraka, pahala dan dosa, perintah dan larangan. Semuanya itu bukti adanya nabi dan rasul.

Bukti lain adanya nabi dan rasul adalah kitab-kitab ajaran dari Allah kepada beberapa rasul pilihan, yaitu kitab Zabur, Taurat, Injil, dan Al-Quran. Sebagai seorang muslim kita harus mencintai dan mengimani nabi dan rasul.

Adapun cara menaati nabi dan rasul sebenarnya banyak sekali, berikut beberapa cara menaati nabi dan rasul:

- 1) Mengetahui riwayat kehidupan para rasul, terutama Rasulullah Muhammad SAW, dan ajaran yang dibawanya untuk umat.

- 2) Membenarkan berita yang disampaikan para rasul
- 3) Mengamalkan syariat yang dibawanya
- 4) Meneladani akhlak para rasul
- 5) Melaksanakan sunah Rasulullah SAW
- 6) Mencintai dan membela para rasul
- 7) Memperbanyak membaca shalawat atas Nabi Muhammad SAW

**f. Hikmah beriman kepada nabi dan rasul**

Dengan beriman kepada nabi dan rasul maka manusia dapat:

- 1) Menjalankan perintah Allah dan menjauhkan larangan-Nya
- 2) Mengetahui surga dan neraka sebagai tempat balasan bagi yang berbuat baik dan buruk
- 3) Mengetahui dosa dan pahala.<sup>54</sup>

**B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang meneliti model pembelajaran *Make A Match* antara lain:

1. Matnatin Khasanah,<sup>55</sup> menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek”. Dalam skripsi tersebut dapat

---

<sup>54</sup> Buku Siswa, *Aqidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014), hal. 91-102

<sup>55</sup> Matnatin Khasanah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pretest, siklus I ke siklus II yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 60,83 (20,83%), siklus I adalah 75,6 (58,33%) yang berada pada kriteria baik, sedangkan pada tes akhir siklus II adalah 83 (87,5%) dan berada pada kriteria sangat baik. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan model *Make a Match* meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak materi Asmaul Husna siswa kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

2. Nizar Ramdani,<sup>56</sup> menyusun skripsi yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik mata pelajaran Aqidah Akhlak pokok bahasan sifat-sifat Allah SWT melalui Asmaul Husna. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan oleh peneliti yaitu pada tes awal (*pre test*) nilai rata-rata peserta didik 58,91 dengan persentase ketuntasan 39,13%, dilanjutkan siklus I nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 71,74 dengan persentase ketuntasan 65,22% dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 85,43 dengan persentase ketuntasan 91,30%. Dengan demikian dapat

---

<sup>56</sup> Nizar Ramdani, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)



disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

3. Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini,<sup>57</sup> 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

---

<sup>57</sup> Sigit 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, Maret 2016, dalam <http://ejournal.umpr.ac.id> diakses 1 November 2017

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.

4. Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer,<sup>58</sup> dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai post test siswa kelas eksperimen (70,17) lebih tinggi dari pada kelas control (62). Aktivitas siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari pertemuan I adalah 72,84% (cukup baik) menjadi pertemuan II adalah 82,98% (baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok alat-alat optik di kelas VIII semester II SMP Swasta Budi Agung Medan.
5. Ahmat Yulianto,<sup>59</sup> menyusun skripsi yang berjudul ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sobontoro 2 Boyolangu Tulungagung”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA

---

<sup>58</sup> Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa”, Jurnal INPAFI Volume 1, Nomor 3, Oktober 2013, dalam <http://download.portalgaruda.org/article.php> diakses 1 November 2017

<sup>59</sup> Ahmat Yulianto, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sobontoro 2 Boyolangu Tulungagung*, (Tulungagung: Skipsis tidak diterbitkan: 2016)

dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber energi, kegunaannya dan cara menghemat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada tes siklus I yakni sebesar 58,33% yang sebelumnya pada pelaksanaan pre tes hanya sebesar 39,13%, dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 91,30%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sobontoro 2 Boyolangu Tulungagung.

6. Norma Nur Komala,<sup>60</sup> menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Luas dan Keliling Lingkaran MTs. Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran di MTs. Assyafi’iyah Gondang Tulungagung tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dari perhitungan data diperoleh  $t_{hitung} 2,777 \geq t_{tabel} 1,671$  dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Selain itu dari penelitian tersebut diperoleh hasil penelitian bahwasannya hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Assyafi’iyah Gondang Tulungagung dengan materi luas

---

<sup>60</sup> Norma Nur Komala, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Luas dan Keliling Lingkaran MTs. Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2016)

dan keliling lingkaran meningkat meskipun peningkatan masih dalam taraf rendah yakni 11,99%.

7. Arifatun Nikmah,<sup>61</sup> menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik yang semula nilai rata-rata tes awalnya 57,71 dan pada *post test* siklus I menjadi 72,57. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 64,28%, yang berarti bahwa ketuntasan belajar peserta didik masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 75%. Selanjutnya pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang semula nilai rata-rata pada tes awal 57,71 dan siklus I sebesar 72,57, meningkat lagi di siklus II yaitu 88,57. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 85,71%, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu 75%. Dengan demikian membuktikan bahwa penerapan metode *Make a Match*

---

<sup>61</sup> Arifatun Nikmah, *Penerapan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2016)

dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar.

8. Bintang Taskurina Hardiningtyas,<sup>62</sup> menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning tipe Make a Match* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan kelurahan/desa. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai tes awal (*pre test*) peserta didik yang semula sangat kurang memuaskan dengan rata-rata 60. Dari 29 peserta didik yang mengikuti tes hanya ada 8 peserta didik yang berhasil mencapai nilai diatas KKM yaitu 75. Namun setelah mendapatkan pembelajaran melalui implementasi model *cooperative learning tipe Make a Match*, pemahaman peserta didik meningkat, yaitu dapat dilihat dari hasil tes yang semakin meningkat. Pada akhir tindakan siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79, peserta didik telah mencapai batas ketuntasan belajar. Pada akhir tindakan siklus II, rata-rata kelas meningkat menjadi 92. peserta didik telah mencapai batas ketuntasan belajar. Dari 29 peserta didik yang mengikuti tindakan siklus II, ada 28

---

<sup>62</sup> Bintang Taskurina Hardiningtyas, *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

peserta didik yang tuntas belajar dan 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar.

**Tabel 2.1**

**Tabel Perbandingan Penelitian**

<b>Nama peneliti dan judul penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Matnatin Khasanah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></li> <li>b. Materi pelajaran yang diteliti mata pelajaran Akidah Akhlak</li> <li>c. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</li> <li>b. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>
Nizar Ramdani dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></li> <li>b. Materi pelajaran yang diteliti mata pelajaran Akidah Akhlak</li> <li>c. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</li> <li>b. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>
Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini, dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe <i>Make a Match</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan <i>Make a Match</i></li> <li>b. Tujuan yang dicapai sama minat dan hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>b. Mata pelajaran yang berbeda</li> <li>c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> <li>d. Hasil penelitian peneliti terdahulu ditulis dalam</li> </ul>

		bentuk journal, sedangkan hasil penelitian peneliti ditulis dalam bentuk skripsi.
Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer, dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan <i>Make a Match</i></li> <li>b. Tujuan yang dicapai sama yaitu hasil belajar</li> <li>c. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>b. Mata pelajaran yang berbeda</li> <li>c. Hasil penelitian peneliti terdahulu ditulis dalam bentuk journal, sedangkan hasil penelitian peneliti ditulis dalam bentuk skripsi.</li> </ul>
Ahmat Yulianto, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sobontoro 2 Boyolangu Tulungagung”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></li> <li>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</li> <li>b. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>c. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu IPA sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak</li> <li>d. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</li> </ul>
Norma Nur Komala, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Luas dan Keliling Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></li> <li>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</li> <li>b. Subyek dan lokasi penelitian</li> <li>c. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu Matematika</li> </ul>

<p>MTs. Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”</p>		<p>sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>d. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</p>
<p>Arifatun Nikmah, dengan judul “Penerapan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar”.</p>	<p>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></p> <p>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</p>	<p>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</p> <p>b. Subyek dan lokasi penelitian</p> <p>c. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu IPS sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>d. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif</p>
<p>Bintan Taskurina Hardiningtyas, dengan judul “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari</p>	<p>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></p> <p>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar siswa</p>	<p>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu minat belajar siswa</p> <p>b. Subyek dan lokasi penelitian</p> <p>c. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu IPS sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata</p>



Sumbergempol Tulungagung”		pelajaran Akidah Akhlak d. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif
------------------------------	--	---

### C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran yang dikutip Sugiyono dalam bukunya mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Jadi kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variable yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.<sup>63</sup> Sesuai dengan landasan teori penelitian, peneliti yakin bahwa variabel bebas (model *Make a Match*) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel terikat (minat dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik).

Peserta didik belajar memiliki tujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Namun, saat proses belajar biasanya peserta didik mengalami kendala yang dapat menurunkan kualitas belajarnya sehingga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Salah satu penyebab yang mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik adalah kurangnya

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 60

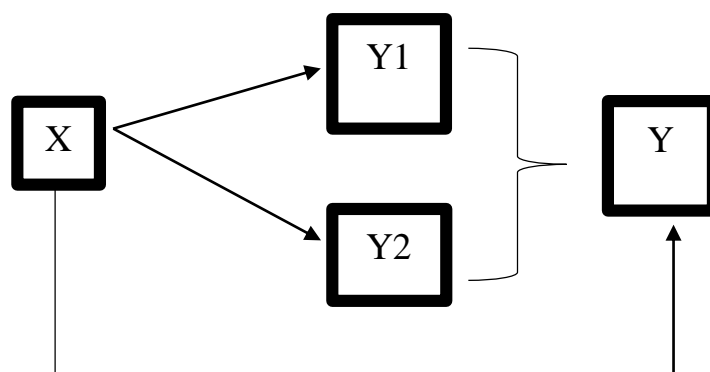
inovasi model dalam pembelajaran. Tidak adanya inovasi dalam pembelajaran mampu mempengaruhi minat dan hasil peserta didik dalam belajar. Jika dalam pemilihan model pembelajaran kurang tepat, serta guru belum menguasai langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran tersebut, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung sesuai dengan harapan. Sehingga tujuan dalam pembelajaran tidak akan tercapai.

Model pembelajaran diketahui memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak yang mempelajari tentang keyakinan, kepercayaan, dan tingkah laku sesuai dengan ajaran agama Islam. Selama ini banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang menjenuhkan. Salah satu model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan minat peserta didik yaitu belajar dengan bermain yaitu model pembelajaran *Make a Match*. Model ini merupakan model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik mengembangkan pemahaman dan sikapnya dalam hidup bersosialisasi. Serta mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* mudah untuk diikuti peserta didik dengan langkah-langkah yang sesuai. Sebelum menerapkan model ini guru menjelaskan materi yang akan diajarkan secara rinci agar anak mampu mendapatkan pemahaman setelah materi disampaikan. Pembelajaran dengan model ini akan menarik minat

belajar peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran berjalan dengan suasana yang menyenangkan, dengan demikian peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan ketika mengikuti proses belajar.

Model *Make a Match* ini menggunakan kartu pasangan, yang sebagian berisi kartu pertanyaan dan sebagian lagi kartu jawaban. Setelah itu peserta didik yang memegang kartu soal dan peserta didik yang memegang kartu jawaban bertugas untuk mencocokkan jawaban yang sesuai. Kemudian secara bergantian membacakan kartu soal dan jawaban yang telah dicocokkan. Setelah selesai peserta didik bersama guru mengevaluasi dan membahas bersama guna mengetahui seberapa tingkat pemahaman terhadap materi. Model ini memudahkan peserta didik dalam mengembangkan pemahaman materi pelajaran Akidah Akhlak dengan begitu minat dan hasil belajar akan meningkat. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, akan membangkitkan minat dalam belajar sehingga hasil belajar pun meningkat. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:



Keterangan:

X = Model *Make A Match*

Y1 = Minat belajar

Y2 = Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak

Y = Minat dan hasil belajar peserta didik

—————> = Pengaruh antar variabel