

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹ Model pembelajaran merupakan kerangka Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menuliskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.²

Model pembelajaran atau model mengajar sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas dalam desain pembelajaran.³

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik dapat dikenali dengan berikut:

¹ Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 51

² Mashudi, Asrop Syafi'I, dan Agus Purwowododo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...* hlm. 1

³ Ibid,... hlm. 2

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis dalam memodifikasi perilaku siswa-siswa dengan tujuan pembelajaran
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model pembelajaran menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa dalam bentuk unjuk kerja yang diamati.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran.⁴
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. dampak tersebut berupa dampak pembelajaran (hasil belajar jangka panjang)
- 5) Membuat persiapan mengajar (desain) instruksional dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.⁵

c. Fungsi model pembelajaran

Fungsi secara khusus sebuah model pembelajaran menurut SS. Chauchan didalam bukunya Mashudi adalah sebagai berikut:⁶

- 1) Pedoman. Model mengajar dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru. jadi, mengajar adalah suatu kegiatan yang ilmiah, terencana dan bertujuan.
- 2) Pengembangan kurikulum. Model mengajar dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas dalam pendidikan.

⁴ Mashudi, Asrop Syafi'I, dan Agus Purwowododo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif*,...hlm. 3

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua, (Jakarta: Grafindo, cetakan kelima, 2012), hlm. 136

⁶ Mashudi, Asrop Syafi'I, dan Agus Purwowododo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif*,...hlm. 4

- 3) Menetapkan bahan-bahan pengajaran. Guru dapat menyiapkan bahan pengajaran secara rinci untuk membantu perubahan siswa dan kepribadian siswa.
- 4) Membantu perbaikan dalam mengajar. Model mengajar dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif.

2. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) secara etimologi mempunyai arti belajar bersama antara dua orang atau lebih, sedangkan kooperatif learning dalam artian yang lebih luas memiliki definisi, yaitu belajar bersama yang melibatkan antara 4 -5 orang, yang bekerja bersama menuju kelompok kerja dimana tiap anggota bertanggung jawab secara individu sebagai bagian dari hasil yang tak akan bisa dicapai tanpa adanya kerjasama antar kelompok. Menurut Johnson & Johnson dalam Isjoni bahwa: Pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain.⁷

Menurut para ahli mengenai pengertian pembelajaran kooperatif, yaitu menurut Lie menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

⁷ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm.23.

bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”.⁸ Pengertian lain dari model pembelajaran kelompok (*cooperatif*) adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁹ Menurut Wina Sanjaya pembelajaran kooperatif minimal memiliki empat unsur penting, yaitu 1) adanya peserta dalam kelompok, 2) adanya aturan dalam kelompok, 3) adanya upaya setiap anggota kelompok, 4) adanya tujuan yang harus dicapai.¹⁰

Menggunakan pembelajaran kooperatif, seorang guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan hati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari empat siswa sampai lima siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Model belajar *Cooperative Learning* mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternative pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

⁸ Anita Lie, *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 12.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 241.

¹⁰ Ibid,....hlm. 41.

Jadi, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok kecil, yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anak. Setiap kelompok terdiri dari anak yang pintar, sedang, bahkan yang tidak bisa di campur menjadi satu pada setiap kelompok atau biasa disebut dengan kelompok heterogen.

b. Teori yang Mendukung Pembelajaran Kooperatif

Ada dua teori yang mendukung pembelajaran kooperatif, yakni teori konstruktivistik dan teori motivasi.

1) Teori Konstruktivistik

Pembelajaran kooperatif didukung oleh teori konstruktivistik. Konstruktivistik lahir dari gagasan Viaget dan Vigotsky. Kedua ahli ini menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsepsi–konsepsi yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui suatu proses disequilibrium dalam upaya memahami informasi–informasi baru.

Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi kognitif melalui aktifitas seseorang. Paham konstruktivistik memandang, bahwa dalam belajar siswa secara aktif mengkontruksikan pengetahuan mereka sendiri. Pikiran siswa menengahi masukan dari dunia di luar mereka (lingkungan) untuk kemudian menentukan apa yang akan mereka pelajari. Belajar merupakan kerja mental secara aktif, tidak hanya menerima pengajaran secara pasif. Dalam hal ini orang lain memberikan peranan penting dengan memberikan dukungan, tantangan, pemikiran, dan penyajian sebagai pelatih atau model, tetapi siswalah yang merupakan kunci untuk belajar.

2) Teori Motivasi

Slavin mengatakan bahwa “Pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama di fokuskan pada penghargaan atau struktur–struktur tujuan dimana siswa beraktifitas“. Menurut pandangan teori ini, bahwa memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan penampilan kelompok, akan menciptakan struktur penghargaan antara perorangan di dalam suatu kelompok sehingga masing–masing anggota kelompok itu saling memberi penguatan sosial sebagai respon terhadap upaya–upaya yang berorientasi pada tugas–tugas kelompok.¹¹

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif.

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif memiliki 4 prinsip dasar, yaitu:

1) Prinsip ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung terhadap usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya.

2) Tanggung jawab perseorangan

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama karena keberhasilan kelompok tergantung setiap anggotanya. Maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai tugasnya.

3) Interaksi tatap muka

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang

¹¹ Anita lie, *Mempraktikan Cooperative Learning*,, hlm. 38

berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerjasama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota dan mengisi kekurangan masing-masing.

4) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka di kehidupan masyarakat kelak. Oleh karena itu, sebelum melakukan pembelajaran guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi.

d. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.

Karakteristik dari pembelajaran Kooperatif ini memiliki 7 karakteristik, yaitu:

- 1) Dalam kelompoknya, siswa haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan”.
- 2) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lainnya dalam kelompok, di samping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Siswa haruslah berpandangan bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.

- 5) Siswa akan diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani di dalam kelompoknya.

e. Tujuan pembelajaran kooperatif

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, kosep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.¹² Adapun tujuan yang lain dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap penerimaan terhadap individu

Efek penting yang kedua adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas social, kemampuan dan ketidakmampuan.

3) Pengembangan keterampilan social

Model pembelajaran kooperatif bertujuan mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi.

¹² Robert E. Slavin (penerjemah: Nurulita), *Cooperative Learning*,... hlm. 33

f. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu:¹³

¹³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran, ...*hlm. 211

Tabel 2.1

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyajikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

g. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:¹⁴

- 1) Jika dilihat dari aspek siswa, keunggulan pembelajaran kooperatif adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah suatu pandangan kelompok.
- 2) Siswa dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik ketrampilan berpikir maupun keterampilan sosial seperti ketrampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran, dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas, dan siswa dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berpikir dan menentukan, serta berbuat dan berpartisipasi sosial.
- 3) Siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar karena didorong dan didukung dari rekan sebaya
- 4) Siswa menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

¹⁴ Muhammad Thobroni Dan Arif Mustofa, *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2013), Cet.II....., Hal. 291-292.

- 5) Siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab yang terbentuk dikalangan siswa. Hal ini ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan bicara, inisiatif, menentukan pilihan, dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik.
- 6) Saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Selanjutnya kekurangan dari pembelajaran kooperatif berasal dari dua faktor yaitu:¹⁵ a) Ciri utama dari *cooperative learning* adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang harus dipelajari dan dipahami tidak pernah tercapai oleh siswa. b) Untuk memahami dan mengerti filosofis *cooperative learning* memang butuh waktu, sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok. c) Penilaian yang diberikan *cooperative learning* didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian,

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 249-250.

guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa. d) Keberhasilan *cooperative learning* dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sesekali penerapan model *cooperative learning*. e) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu, idealnya melalui *cooperative learning* selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri, dan untuk mencapai kedua hal itu dalam *cooperative learning* memang bukan pekerjaan yang mudah.

3. Pembahasan Metode *Make a Match*

a. Pengertian *Make a Match*

Make a match pada awalnya dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994. *make a match* merupakan metode yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan.¹⁶ Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.¹⁷ Model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap

¹⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 223

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hlm. 94.

suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.¹⁸

Menurut Rusman, *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.¹⁹

Menurut Isjoni di dalam bukunya Aris Shoimin model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah 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.

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.²⁰

¹⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hlm. 85.

¹⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*.,..., hlm. 223

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 98

b. Langkah-langkah Metode *Make a Match*

Langkah-langkah metode *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.²¹
- 3) Tiap peserta didik memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang
- 4) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- 5) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- 7) demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/ penutup.²²

c. Keunggulan / kelebihan *Make a Match*

Keunggulan metode *make a match* ini yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 Karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan.

²¹Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.106.

²²Daryanto dan Drs. Syaiful Karim, M.T, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA, 2017), hlm. 146.

- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Efektif untuk melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 4) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.²³
- 5) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 6) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- 7) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

d. Kekurangan / Kelemahan *Make a Match*

Kelemahan model kooperatif tipe *make a match* adalah:

- 1) Jika kelas termasuk kelas yang besar atau lebih dari 30 orang siswa maka harus berhati-hatilah. Karena jika guru kurang bijaksana maka akan muncul suasana ramai dan sulit dikendalikan.
- 2) Seorang guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk kelas.
- 3) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.²⁴

e. Implementasi *Make a Match* dalam PAI

Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dalam proses mempelajari terdapat tujuan belajar. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat. Metode apakah yang tepat untuk suatu

²³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm.253.

²⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif, ...* hlm. 99

materi dapat dilihat dari segi efektifitas, efisien dan kemudahan dalam menggunakan metode tersebut. Dalam penelitian ini metode yang tepat untuk memahami materi nama-nama Malaikat adalah metode *Make A Match*.²⁵ Metode ini membuat anak lebih berani dalam mengungkapkan pendapat. Aktif dalam pembelajaran yang berlangsung dan menimbulkan kegembiraan pada diri siswa. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajaran setelah mengalami proses belajar.

Hasil belajar menurut bahasa terdiri dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “hasil” berarti, sesuatu yang diadakan oleh usaha, pendapatan, perolehan, buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.²⁶

Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁷ Menurut Hamalik, hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat

²⁵Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan Aplikasi* ...hlm. 13.

²⁶ Mendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 408 dan 121

²⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Yang Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: arineka cipta, 1999), hlm. 38

diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Uno dan Hamzah mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu: a) domain kognitif mencakup: pengetahuan, pemahaman, penerapan, menguraikan, mengorganisasikan, menilai; b) domain afektif mencakup: sikap menerima, partisipasi, nilai, organisasi, karakterisasi; c) domain psikomotor mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan mekanisme, respon yang kompleks, penyesuaian dan keaslian.²⁸ Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (=daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

1) Ranah Kognitif (*al-Nahiyah al-Fikriyah* =)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang di maksud adalah: (1) pengetahuan/hafalan/ingatan/

²⁸ Hamzah Uno dan Mohammad Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 62

(*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), (6) penilaian (*evaluation*).

a) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses berfikir yang paling rendah. Salah satu contoh hasil belajar kognitif pada jenjang pengetahuan adalah, peserta didik dapat menghafal surat Al' Ashr, menerjemahkan dan menuliskannya dengan baik dan benar, sebagai salah satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru PAI disekolah.²⁹ Secara teknis, ada beberapa cara yang dapat dilakukan peserta didik agar dapat mengingat dengan cepat, misalnya dengan menerapkan teknik memo, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna.³⁰

b) Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.³¹

Secara hierarkhis, hasil belajar pemahaman ini dapat dibedakan kedalam tiga kategori, yaitu tingkat rendah, tingkat madia, dan tingkat tinggi.

²⁹Anas Sujidono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2009), hlm. 49-50

³⁰Masnur Muslich, *Authentic Assesment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm. 40

- Pemahaman tingkat rendah adalah pemahaman penerjemahan, yaitu mulai dari penerjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya menerjemahkan dari kalimat bahasa Inggris kedalam kalimat berbahasa Indonesia, mengartikan slogan, misalnya mengartikan bhineka tunggal ika, mengartikan lambang, misalnya memaknakan bendera merah putih, sampai dengan menerapkan prinsip-prinsip tertentu, misalnya prinsip kerja listrik dalam memasang sakelar.
- Pemahaman tingkat media adalah pemahaman penafsiran, yaitu mulai dari menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok, menghubungkan pengetahuan tentang subjek, predikat dan objek sehingga dapat mengetahui perbedaan kalimat aktif dan pasif.
- Pemahaman tingkat tinggi adalah pemahaman ekstrapolasi, yaitu kemampuan melihat dibalik yang tertulis/ tersurat, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi dari suatu kejadian, atau dapat memperluas persepsi terkait dengan waktu, dimensi, kasus. Cara menyusun item tes pemahaman, yaitu misalnya mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri dengan symbol tertentu termasuk kedalam pemahaman terjemahan; dapat menjelaskan hubungan antar unsur dari keseluruhan pesan suatu karangan termasuk kedalam pemahaman penafsiran; mengungkapkan kemampuan di balik pesan yang tertulis dalam suatu keterangan atau tulisan termasuk ke dalam ekstrapolasi. Secara teknis,

sebagian item pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram atau grafik. Dalam tes objektif, tipe soal pilihan ganda dan tipe benar salah juga dapat mengungkapkan aspek pemahaman.³²

- c) Penerapan atau aplikasi (*Application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tatacara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Aplikasi atau penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman. Terkait dengan aplikasi ini ada dua hal yang harus dicermati oleh penyusun tes, yaitu *prinsip* dan *generalisasi*. *Prinsip* merupakan abstraksi suatu proses atau suatu hubungan mengenai kebenaran dasar atau hukum umum yang berlaku di bidang ilmu tertentu.
- d) Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya.
- e) Sintesis (*Synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- f) Penilaian/ penghargaan/ evaluasi (*Evaluation*) adalah merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom.

³² Masnur Muslich, M. Si, *Authentic Assesment...*hlm. 41-42

Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Keenam jenjang berfikir pada ranah kognitif diatas bersifat tumpang tindih, dimana jenjang yang lebih tinggi meliputi semua jenjang yang dibawahnya.

2) Ranah Afektif (*Al-Nahiyah al-Mauqifiyah*)

Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan (1974) dalam buku yang diberi judul *Taxonomy Of Educational Objectives: Affective Domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah, motivasinya tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran Agama Islam yang diterimanya.

Ranah afektif oleh Krathwohl dan kawan-kawan (1974) ditaksonomi dibagi lebih rinci menjadi lima jenjang, yaitu: (1) *Receiving*, (2) *Responding*, (3) *Valuing*, (4) *Organization*, (5) *Characterization*.

a) *Receiving* atau *Attending* (*menerima atau memperhatikan*), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau (stimulus) dari luar yang datang kedalam dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang

datang dari luar. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau mengidentikkan diri dengan nilai itu.

- b) *Responding* (menanggapi). Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif kedalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- c) *Valuing* (menilai=menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila pekerjaan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- d) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) *Characterization by a value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi

dalam suatu hierarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya.

3) Ranah Psikomotorik (*Nahiyah al-Harakah*)

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan kerampilan skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu:³³

- a) Geraka reflex atau ketrampilan dalam pada gerakan yang tidak sadar
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, dan motoris.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- e) Gerakan-gerakan skill mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-dekursif*, seperti gerakanekspresif dan interpretative.

Suprijono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang

³³ Masnur Muslich, *Authentic Assesment*,...hlm. 48

³⁴Suprijono, *Cooperative Learning*..., hlm. 5.

mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objective* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁵

1) Ranah Kognitif: kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Adapun tujuan pembelajarannya mencakup:

- pengetahuan/ *Knowledge* (C1) yang memiliki indikator mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mendaftar menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, memproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, memberi kode, menelusuri, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi.
- Pemahaman/ *Comprehension* (C2) yang memiliki indikator memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, menjabarkan.

³⁵ Burhan Nurgiantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), hlm. 42

- Penerapan/ *Application* (C3) yang memiliki indicator menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, mengurutkan, membiasakan, mencegah, menggambarkan, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, mentabulasi.
- Analisis/ *Analysis* (C4) yang memiliki indicator menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, mentransfer.
- Sintesis/ *Synthesis* (C5) yang memiliki indicator mengabstraksikan, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksikan, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, mengadakan, membatasi, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, mengkonstruksi.

- Evaluasi/ *Evaluation* (C6) yang memiliki indicator membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, memproyeksikan

2) Ranah Afektif : berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan. Adapun tujuan pembelajarannya, yaitu:

- Penerimaan/ *Receiving* yang memiliki indicator memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, meminati.
- Menanggapi/ *Responding* yang memiliki indicator menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, menolak.
- Penilaian/ *Valuing* yang memiliki indicator mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengimani, mengundang, menggabungkan, memperjelas, mengusulkan, menekankan, menyumbang.
- Organisasi/ *Organization* yang memiliki indicator menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, mengombinasi, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, merembuk,

- Karakter/ *Characterization* yang memiliki indicator mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan, memecahkan.

3) Psikomotorik: mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, keterampilan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Tujuan pembelajarannya:

- Meniru yang memiliki indicator mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan, melamar, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, mengkonstruksi.
- Manipulasi yang memiliki indicator mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki, mengidentifikasi, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, mencampur.
- Pengalaman yang memiliki indicator mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, membungkus.
- Artikulasi yang memiliki indicator mengalihkan, mempertajam, membentuk, memadankan, menggunakan, memulai, menyetir, menjeniskan, menempel, mensketsa, melonggarkan, menimbang.

c. Prinsip-prinsip umum yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar :³⁶

³⁶ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia,2005), hlm. 103.

- 1) Faktor *raw input* (yakni faktor murid tau anak itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis, kondisi psikologis.
- 2) Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami ataupun lingkungan sosial.
- 3) Faktor *instrumental input*, yang didalamnya antara lain terdiri dari: kurikulum, program atau bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, guru atau (tenaga pengajar).

Menurut Muhibbin Syah, faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.³⁷

Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ada, baik dari faktor internal (dalam) maupun dari faktor eksternal (luar). Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar dan dapat pula mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 132

5. Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha membimbing dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam sebagai suatu pandangan hidup dunia maupun akhirat.³⁸ Didalam bukunya Abdul majid (Kurikulum PAI) menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat, sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³⁹ Jadi Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan pseserta didik untuk meyakini memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

³⁸ Darwiansyah dkk, *Pengembangan Evaluasi Sistem Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Diedit Media, 2009), hlm. 28

³⁹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,...hlm. 11

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta menanamkan akhlak mulia kepada peserta didik. Menurut Abrasi, tujuan akhir Pendidikan Agama Islam adalah untuk membimbing akhlak, menyiapkan anak didik untuk hidup di dunia dan di akhirat, penguasaan ilmu dan keterampilan bekerja dalam masyarakat.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴¹

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup PAI secara nasional untuk suatu pendidikan sekolah terdiri atas: Al-Qur'an dan Hadist, Aqidah Akhlak, Tharikh, dan Kebudayaan Islam.⁴²

B. Peneliti Terdahulu

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa sudah pernah dilakukan.

1. Penelitian yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas*

⁴⁰ Darwiansyah dkk, *Pengembangan Evaluasi Sistem*,...hlm. 31

⁴¹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,...hlm. 16

⁴² Darwiansyah dkk, *Pengembangan Evaluasi*...hlm. 31

IV MI PSM Sukowiyono Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015”.

Tabel 2.2

Perbedaan dan Persamaan dengan Peneliti terdahulu

Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Populasi yang digunakan, yaitu seluruh siswa dari sekolah tersebut 2. Metode tes hanya di berikan saat sudah diberikan perlakuan 3. Jenis penelitiannya PTK
Keunggulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indikator keberhasilan yang di dapatkan meningkat dari siklus 1 sampai siklus terakhir.

2. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MISRIU Kebonduren Pongok Blitar.*”

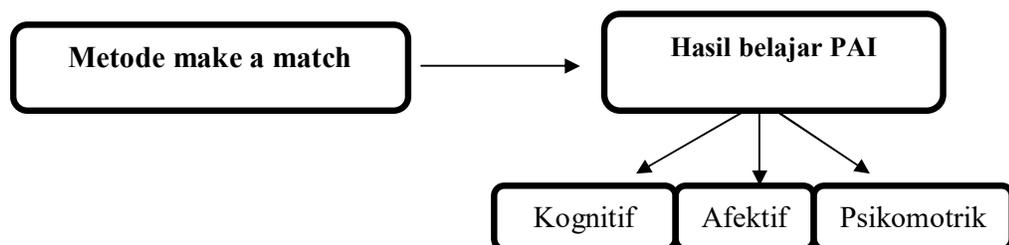
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Populasi yang digunakan seluruh siswa MI MISRIU 2. Teknik pengumpulan data hanya menggunakan metode observasi, metode dokumentasi dan metode tes.
Keunggulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uji coba yang digunakan adalah pada seluruh kelas atau seluruh siswa MI MISRIU 2. Uji prasyarat menggunakan SPSS

C. Kerangka Berfikir

Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran diatas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 01 Selopuro, Blitar dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Berikut gambaran kerangka berfikir:

Gambar 2.1

Kerangka berfikir



Metode *make a match* digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Metode ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mencari pasangan dari setiap kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Selama pembelajaran siswa harus bisa mencari pasangan, karena setiap siswa yang bisa mencari pasangannya atas jawaban dan pertanyaan akan mendapatkan point. Adanya point tersebut membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dari hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.