

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. 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.¹ 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.²

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan jawaban.

¹ Ridwan Abdulloh Sani, *Inovasi Pembelajaran...*, hal. 196

² Agus Suprijono, *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 58

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.³ Dengan menggunakan model kooperatif *Make a Match* diharapkan peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun tujuan dari model ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; 3) *edutainment*.⁴

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

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

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.

³ *Ibid.*, hal. 94

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

- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada peserta didik 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. Peserta didik yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik 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.⁵

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.⁶ 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 termotivasi terhadap proses pembelajaran yang ada unsur bermainnya. Penerapan model yang tepat dalam pembelajaran akan menumbuhkan motivasi peserta didik 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*.

⁵ *Ibid...*, hal. 252-253

⁶ 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

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

- 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.⁷ Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.⁸

2) Kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah:⁹

- 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

⁷ *Ibid.*, hal. 112

⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 55

⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran...*, hal. 253

e) Adanya beberapa peserta didik yang kurang paham terhadap pelajaran karena peserta didik menganggap sekedar bermain

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. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah keinginan yang terdapat dari diri seorang (individu) yang merangsang untuk melakukan tindakan-tindakan yang lebih baik dari sebelumnya. Motivasi itu sendiri dapat tumbuh dari diri sendiri ataupun dari dorongan orang lain yang membuatnya merubah tindakannya kearah lebih baik. Kemudian motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Kategori dari motivasi belajar dibagi menjadi dua kategori, yaitu kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer kebutuhan-kebutuhan yang ditimbulkan dari keadaan internal tubuh atau kebutuhan yang diperlukan untuk membuat individu lebih baik lagi. Sedangkan kebutuhan sekunder yaitu kebutuhan yang ditimbulkan dari luar. Kebutuhan ini bersifat dipelajari dan terdapat dorongan dari luar untuk terus belajar demi hasil belajar (prestasi).

a. Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang, antara lain:

1) Pengaruh keluarga

Jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan dalam keluarga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan motivasi belajar.

2) Peranan dari konsep diri

Konsep diri merupakan bagaimana seorang berpikir mengenai dirinya sendiri tentang tingkah laku yang mampu membuatnya termotivasi dalam melakukan sesuatu.

3) Pengakuan dan prestasi

Individu akan termotivasi untuk bekerja keras jika dirinya merasa dipedulikan oleh orang lain.

b. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Setiap individu selalu mempunyai motivasi belajar yang tinggi, antara lain:

- 1) Memiliki tanggungjawab yang tinggi terhadap semua kegiatannya
- 2) Adanya kebutuhan umpan balik atas segala pekerjaan yang dikerjakan
- 3) Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan
- 4) Terus mengejar kesuksesan dan mau mengambil resiko pada suatu kegiatan
- 5) Tidak merasa terganggu oleh kegagalan yang diperolehnya.¹⁰

b. Tujuan Motivasi

Secara umum, dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para peserta didik agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan motivasi adalah mendorong peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

¹⁰ E.mulyasa, *Motivasi Diri*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 155-157

¹¹ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 73

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan, fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu:¹²

- 1) Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik
- 2) Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik
- 3) Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- 4) Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan motivasi berfungsi sebagai alat pendorong, mempengaruhi prestasi, pencapaian tujuan dan pembangun sistem pembelajaran.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, namun dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa tanggapan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Menurut Hamzah B. Uno indikator motivasi dalam belajar dapat diklasifikasikan menjadi 6, yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan belajar

¹² *Ibid., hal. 24*

Peserta didik yang mempunyai motivasi mempunyai hasrat dan keinginan belajar. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme peserta didik dalam belajar.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar, merasa butuh untuk mempelajari materi belajar. Sehingga akan giat belajar agar dapat menguasai materi.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Peserta didik yang memiliki harapan dan cita-cita masa depan selalu memiliki dorongan belajar yang kuat, karena menyadari bahwa prestasi yang sekarang dicapai akan mendukung untuk mencapai cita-citanya kelak.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Penghargaan (*reward*) dapat berupa kata verbal (kata hebat, bagus, pintar, dan sebagainya) dan non verbal (hadiah berupa barang, penghargaan, nilai)

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan pembelajaran yang bervariasi akan menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dengan demikian motivasi belajar akan tumbuh.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung dan memotivasi peserta didik agar dengan mudah dapat menyerap dan memahami materi yang dipelajari.¹³

Sedangkan menurut Sardiman, setiap orang yang memiliki motivasi berciri-cirikan 1) tekun menghadapi tugas, 2) ulet menghadapi kesulitan, 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) mandiri dalam belajar, 5) cepat bosan pada tugas yang rutin, 6) dapat mempertahankan pendapatnya, 7) tidak mudah melepaskan yang diyakininya, 8) senang memecahkan masalah.¹⁴

Dari beberapa pendapat mengenai indikator-indikator motivasi belajar, maka dapat ditegaskan bahwa indikator-indikator motivasi belajar adalah mandiri dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, dapat mempertahankan pendapatnya, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

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

¹³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Gorontalo: Bumi Aksara, 2013), hal. 23

¹⁴ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali, 2012), hal 83

atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.¹⁵ 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.¹⁶

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 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.”¹⁷

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh kepandaian atau ilmu

¹⁵ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 13

¹⁶ *Ibid.*, hal. 14

¹⁷ Nana Syaodih.S, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 155

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.¹⁸ 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 peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dan aktivitas dalam belajar.¹⁹

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

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 34

¹⁹ Nashar, *Peran Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Perss, 2004), hal. 77

sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik 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.²⁰

b. Tujuan belajar

Menurut Suprijono yang dikutip Thobroni dan Mustofa dalam bukunya tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk 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.²¹

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

²⁰ *Ibid.*, hal. 103

²¹ Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 22

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),
- 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.²²

²² Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 7

Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan.²³ 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:²⁴

- 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 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

²³ Daryanto dan Mulijo Raharjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 16

²⁴ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal 15-16

- 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:²⁵

- 1) Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
- 3) Peserta didik 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 peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti
- 5) Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

²⁵ *Ibid.*, hal. 16

Menurut Suprijono yang dikutip Thobroni dan Arif Mustofa, prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal:²⁶

- 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
- 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.

²⁶ Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran ...*, hal. 21-22

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.²⁷ 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 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.²⁸

b) *Faktor Psikologis*

²⁷ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 19

²⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi...*, hal. 106

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.²⁹

2) *Faktor Eksternal*

Selain faktor internal, faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar peserta didik. 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 berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat memengaruhi proses dan hasil belajar.³⁰

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan sosial keluarga juga sangat memengaruhi kegiatan belajar peserta didik.³¹

²⁹ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 20

³⁰ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), hal. 105

³¹ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 27

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.³² 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.³³

Hal ini merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *out put* yang dikehendaki, karena menentukan proses belajar mengajar terjadi dalam diri peserta didik.³⁴

c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik).

Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan

³² Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal 105

³³ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 28

³⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi...*, hal. 107

berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.³⁵

4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Kata aqidah berasal dari bahasa arab *i'tiqod* yang berarti sesuatu kepercayaan. Secara istilah aqidah adalah sesuatu yang dipegang teguh dan terhumat kuat di dalam lubuk jiwa dan tidak dapat beralih padanya.³⁶ Sedangkan kata akhlak berasal dari bahasa arab *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Secara istilah akhlak adalah kehendak yang dibiasakan. Kehendak yang dimaksud ialah ketentuan dari beberapa keinginan manusia, sedangkan kebiasaan yang dimaksud ialah perbuatan yang diulang-ulang. Masing-masing dari kehendak dan kebiasaan ini mempunyai kekuatan, sehingga gabungan dari kekuatan ini menimbulkan kekuatan yang lebih besar, kekuatan inilah yang dinamakan akhlak.³⁷

Berdasarkan paparan di atas, dapat dijelaskan bahwa Akidah Akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh terhadap norma-norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga

³⁵ Baharudin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hal. 28

³⁶ Mahrus, *Aqidah*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 5

³⁷ Zahrudin AR, *Pengantar Studi Akhlak*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 1-5

muncul kebiasaan-kebiasaan dari orang tersebut dalam bertingkah laku. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan peserta didik untuk mengetahui, memahami dan meyakini Aqidah islam agar terbentuk karakter peserta didik sesuai dengan ajaran islam. .

b. Tujuan Dan Fungsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji. Hal tersebut bisa dilakukan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan peserta didik tentang aqidah dan akhlak islam. Dengan demikian kualitas keimanan umat islam akan terus berkembang menjadi lebih baik.³⁸

Kemudian fungsi mata pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Penanaman nilai dan ajaran islam sebaagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- 2) Peneguhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta pengembangan akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin
- 3) Penyesuaian mental dan diri peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial dengan bekal Aqidah Akhlak

³⁸ *Ibid.*, hal. 18

- 4) Perbaikan kesalahan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, serta pengamalan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari
- 6) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsionalnya
- 7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami Akidah Akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi

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-Razzaaq, 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 akhir 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.³⁹

B. Penelitian Terdahulu

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

1. Matnatin Khasanah,⁴⁰ 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 disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik 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

³⁹ 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.

⁴⁰ 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)

berada pada kriteria sangat baik. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan model *Make a Match* meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak materi Asmaul Husna peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

2. Nizar Ramdani,⁴¹ 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 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.

⁴¹ 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)

3. Arifatun Nikmah,⁴² 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* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar.

⁴² 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)

4. Muhammad Syukron mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau , menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri Pulau Burung Indragiri Hilir”. Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN Pulau Burung, Indragiri Hilir pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan persamaan garis lurus dan cara menentukan koordinat titik pada bidang kartesius. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan skor motivasi kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki rentang sebesar $\pm 2,474$. Rata-rata skor motivasi kelas eksperimen sebesar 74,48 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,36%. Ada perbedaan sebesar 8,12%. Dengan demikian membuktikan bahwa strategi *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMPN Pulau Burung, Indragiri Hilir.
5. Bintang Taskurina Hardiningtyas,⁴³ 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

⁴³ 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)

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

Tabel 2.1
Tabel Perbandingan Penelitian

Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
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”	a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i> b. Materi pelajaran yang diteliti mata pelajaran Akidah Akhlak c. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar peserta didik	a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu motivasi belajar peserta didik b. Subyek dan lokasi penelitian c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif

		(<i>Quasi Eksperimental Design</i>)
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"> a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i> b. Materi pelajaran yang diteliti mata pelajaran Akidah Akhlak c. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu motivasi belajar peserta didik b. Subyek dan lokasi penelitian c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (<i>Quasi Eksperimental Design</i>)
Arifatun Nikmah, dengan judul “Penerapan Metode <i>Make a Match</i> Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas V MI Wahid Hasyim 01 Gandekan Wonodadi Blitar”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i> b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu motivasi belajar peserta didik b. Subyek dan lokasi penelitian c. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu IPS sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak d. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (<i>Quasi Eksperimental Design</i>)
Muhammad Syukron mahasiswa UIN Sultan Syarif kasim Riau , menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi <i>Make A Match</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu motivasi belajar peserta didik b. Model yang digunakan model 	<ul style="list-style-type: none"> a. Subyek dan lokasi penelitian b. Mata pelajaran yang digunakan penelitian peneliti terdahulu Matematika,

<p>Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri Pulau Burung Indragiri Hilir”.</p>	<p><i>Make a Match</i></p>	<p>sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>c. Metode penelitian, penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (<i>Quasi Eksperimental Design</i>)</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 Sumbergempol Tulungagung”</p>	<p>a. Model yang digunakan model <i>Make a Match</i></p> <p>b. Tujuan yang akan dicapai sama yaitu hasil belajar peserta didik</p>	<p>a. Tujuan yang ingin dicapai yaitu motivasi belajar peserta didik</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 (<i>Quasi Eksperimental Design</i>)</p>

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.⁴⁴ Sesuai dengan landasan teori penelitian, peneliti yakin bahwa variabel bebas (model *Make a Match*) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel terikat (motivasi dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik).

Peserta didik dalam 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 motivasi dan hasil belajar. Salah satu penyebab yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah kurangnya inovasi model dalam pembelajaran. Tidak adanya inovasi dalam pembelajaran mampu mempengaruhi motivasi 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 motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak yang mempelajari tentang keyakinan, kepercayaan, dan

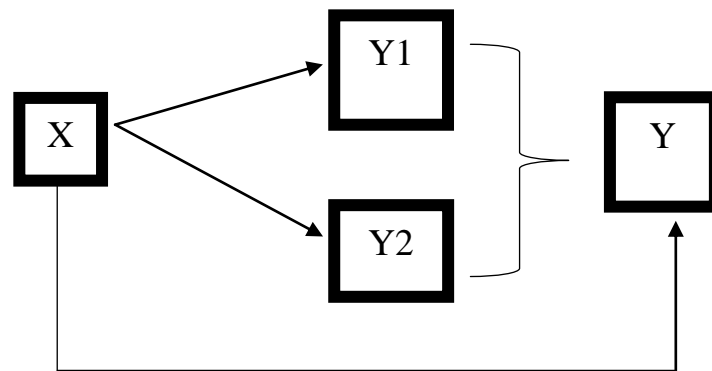
⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 60

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 motivasi 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 motivasi 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 motivasi 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 motivasi dan hasil belajar akan meningkat. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, akan membangun motivasi dalam belajar sehingga hasil belajar pun meningkat. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:



Keterangan:

X = Model *Make A Match*

Y1 = Motivasi belajar

Y2 = Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak

Y = Motivasi dan hasil belajar peserta didik

—————> = Pengaruh antar variabel