

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sudah menjadi sorotan paling utama di setiap negara. Karena kemajuan suatu negara seringkali diukur dari tingkat kualitas pendidikannya. Contohnya Finlandia, dalam 10 tahun terakhir ini menjadi sorotan global karena keberhasilannya mengubah dan mentransformasikan konsep dan aplikasi pendidikannya. Dan menjadi negara terbaik di Eropa dan bukan hanya itu, Finlandia juga sampai menjadi terbaik di dunia, bahkan sejak tahun 2000 Finlandia menjadi negara *Role Model* PBB melalui badan UNICEF. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Seluruh individu wajib melaksanakan pendidikan agar menjadi manusia yang terus berkembang dan memiliki pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan (Salahudin, 2011). Melalui pendidikan, seseorang bukan hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga akan mendapatkan nilai-nilai kehidupan untuk menghadapi tantangan yang akan datang. Pendidikan adalah proses mengajar dan latihan untuk mendewasakan manusia dengan mengubah sikap dan tingkah laku mereka. (Rini, 2013)

Diera modern ini, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir seluruh aspek dalam kehidupan manusia salah satunya yaitu aspek pendidikan. Perubahan yang sangat signifikan dalam pendidikan karena adanya teknologi yaitu proses pembelajaran. Sebelumnya siswa hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar dan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Namun sekarang pendidik maupun peserta didik bisa mengakses sumber belajar dari internet dan dapat menggunakan lebih banyak lagi media menarik yang disediakan oleh platform digital untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih mengerti dan lebih menguasai teknologi sekarang.

Permasalahan pendidikan tidak hanya berlangsung antara pihak sekolah serta pengajar, tetapi juga dirasakan oleh peserta didik selama proses

pembelajaran yang membuat minat belajar peserta didik untuk belajar menjadi rendah. Minat merupakan salah satu bagian dari kepribadian yang memiliki hubungan erat dengan pencapaian hasil belajar (Sukada et al., 2013). Siswa cenderung menunjukkan prestasi yang lebih baik apabila mereka memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Komariyah et al., 2018). Ketika dunia pendidikan dihadapkan pada masalah rendahnya minat belajar, hal ini dapat menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif serta aspek psikomotorik. Oleh karena itu, karena minat berpengaruh terhadap hasil belajar, guru perlu lebih memperhatikan dan mengembangkan minat belajar peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, pada diri siswa harus timbul ketertarikan dan rasa minat untuk mengikuti seluruh rangkaian dari proses pembelajaran berlangsung, karena dengan timbulnya rasa ketertarikan dari peserta didik akan menumbuhkan rasa minat dan partisipasinya untuk mengikuti proses pembelajaran. Minat muncul karena ada ketertarikan yang diawali dengan rasa perhatian pada suatu objek dan setelah ketertarikan itu muncul, seseorang akan melakukannya dengan senang. Minat ialah sebuah rasa senang dan perhatian kepada suatu hal yang diminati, dan hal tersebut merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan (Rohmah, 2012).

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yaitu “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Dan pasal 37 ayat a “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : pendidikan agama”. Melihat betapa pentingnya pendidikan agama Islam yang terdapat pada tujuan pendidikan Indonesia, maka harus dikemas dengan sebaik mungkin sehingga peserta didik menjadi senang dalam proses pembelajaran PAI tersebut. Jika

peserta didik sudah senang dan perhatian kepada pembelajaran PAI, maka itu akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan akan lebih bersemangat untuk belajar sehingga berpengaruh juga kepada hasil belajarnya.

Hasil dari observasi serta pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas XI 2 SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, ditemukannya permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa juga menjadi salah satu permasalahan yang dilihat dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru di depan, mudah bosan, mengantuk saat di kelas, dan mengobrol ketika proses pembelajaran PAI. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor metode pembelajaran dan faktor media pembelajaran.

Dari beberapa faktor diatas pemilihan metode dan model pembelajaran menjadi faktor yang dapat dikendalikan serta diubah oleh guru, karna guru dapat merubah dan menyesuaikan dengan materi dan gaya belajar siswa. Dalam praktiknya guru yang seringkali menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah yaitu yang berfokus pada guru, dan hanya menggunakan media yaitu power point yang menyebabkan siswa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran. untuk itu guru harus terus berkreasi serta berinovasi dalam mengajar dengan penggunaan model dan metode pembelajaran yang menarik untuk memudahkan dalam penyampaian materi, sehingga diharapkan dapat menujung minat belajar siswa.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dibantu media wordwall sebagai alternatif yang bisa diterapkan oleh guru. Pemilihan model ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mampu meraih hasil belajar yang optimal. (N. H. Haruna & Darwis, 2020). Model kooperatif memungkinkan terlaksananya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, karena adanya prinsip kerjasama yang terstruktur dalam kelompok kecil (Rusdyani & Reinita, 2023). Model kooperatif tipe *Make A Match* mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi pembelajaran

(Nurdyansyah, & Fahyuni, 2016). Hal ini proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pada proses pembelajaran juga penting. Media pembelajaran salah satu aspek yang sangat penting karena dapat membantu proses belajar, terutama ketika materi tidak dipahami dengan baik (Haqiqi et al., 2022)

Permasalahan mengenai kurangnya minat belajar siswa yaitu siswa yang sering merasa bosan atau kurang termotivasi untuk belajar serta mengantuk ketika pembelajaran. Guru bisa menggunakan metode *make a match* berbasis media *wordwall* karena aktivitas pencocokan kartu atau kuis interaktif berbasis Wordwall bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias untuk terlibat. Selain siswa yang merasa bosan, siswa kurang aktif berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok juga merupakan permasalahan dalam pembelajaran, metode *make a match* berbasis *wordwall* ini mengharuskan siswa bekerja sama untuk menemukan pasangan dan menyelesaikan tantangan *wordwall*, sehingga meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka. Selanjutnya siswa yang sering lupa mengenai materi yang telah diajarkan merupakan permasalahan karena dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode *make a match* berbasis *wordwall* melibatkan permainan berulang yang membutuhkan siswa mencocokkan istilah dengan definisi, gambar, atau contoh membantu memperkuat daya ingat mereka.

Proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan apabila didukung oleh media yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti selain penggunaan model pembelajaran tipe *make a match* yaitu penggunaan *wordwall*. *Wordwall* Merupakan permainan edukatif berbasis kata yang dapat dijadikan salah satu alternatif menarik dalam mendukung proses pembelajaran. (Latifah et al., 2023)

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make A match* serta dibantu *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis web dalam bentuk kuis. Dengan latar belakang tersebut, peneliti meneliti

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai & Budi Pekerti”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis media *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
3. Sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis media *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbasis Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan Media *Wordwall* efektif terhadap minat belajar siswa di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI Cibiru

dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti sendiri, pihak-pihak yang berkepentingan, maupun pembaca secara umum. Manfaat yang diharapkan peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat yang digunakan sebagai referensi dan menambah keilmuan mengenai penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbasis Media *Wordwall* dan pengaruhnya pada minat belajar PAI dan Budi pekerti, serta dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Sekolah, dari hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi dan koreksi bagi sekolah dan sebagai informasi serta masukan mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbasis Media *Wordwall*.
- b) Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi sumber acuan bagi para pendidik di Sekolah sehingga dapat membantu para pendidik dalam memilih model pembelajaran yang menarik, baik, sesuai dan tepat dipilih untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
- d) Bagi Peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah serta mengenai model pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap serta kemampuan siswa. Guru merupakan faktor penting

yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Maka seseorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dan berkreasi dalam merancang strategi pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan eksploratif, agar siswa lebih termotivasi, terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas, serta merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu aspek dari proses pembelajaran adalah model pembelajaran, Model pembelajaran memegang peranan penting dan menjadi komponen mendasar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan menjalankan kegiatan pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien (Reinita, 2022). Demikian pula dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Model ini juga membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, nilai, ide, serta mengembangkan cara berpikir dan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. (Asyafah, 2019).

Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa cepat merasa jenuh, sehingga berdampak besar menurunnya terhadap minat belajar. Suasana belajar yang kurang menyenangkan sering kali membuat peserta didik kehilangan semangat dan cenderung merasa enggan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Malewa & Muh, 2023). Model pembelajar berbantuan media pembelajaran yang menarik menjadi solusi optimal dalam mengatasi permasalahan ini, terutama dengan perkembangan teknologi yang mempermudah penggunaan media pada proses belajar mengajar. Model pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru dalam menjalankan aktivitas pembelajaran guna mencapai proses yang lebih efektif dan efisien. Sedangkan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, tetapi juga memudahkan pemahaman materi. Model pembelajaran yang bisa dipilih yaitu model agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran

sehingga mereka dapat memahami konsep dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Model kooperatif merupakan model yang memungkinkan tercapainya pembelajaran yang aktif serta menyenangkan, karena adanya prinsip kerjasama dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan (Nurdyansyah, & Fahyuni, 2016). *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan kartu berisi soal dan jawaban, yang dibagikan kepada peserta didik agar mereka dapat saling mencari pasangan kartu yang sesuai dengan materi pelajaran tertentu. Model ini dianggap tepat karena menekankan pentingnya interaksi dan kerja sama antar siswa, serta mendorong mereka untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan diskusi saat mencari pasangan kartu yang cocok. (Aprialda et al., 2024)

Proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan menarik apabila didukung oleh media yang sesuai dengan model pembelajaran, karena hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. (Sofiasyari et al., 2022). Salah satu bentuk inovasi media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, aktivitas menjodohkan, mencocokkan pasangan, dan lain sebagainya, yang kemudian dapat diunduh dan dibagikan kepada peserta didik (Sudarsono & Mulyani, 2021). Wordwall merupakan media pembelajaran berbentuk kuis yang dikemas dalam format permainan edukatif. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Surahmawan et al., 2021)

Langkah-langkah menggunakan media *Wordwall* sebagai berikut :

1. Guru perlu membuat akun pada situs *Wordwall.net* terlebih dahulu
2. Guru dapat memilih template yang disediakan untuk membuat

pertanyaan yang digunakan sebagai konten untuk template permainan. Pemilihan template disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

3. Memasukan konten pada template yang telah dipilih. Karena model pembelajaran yang kita gunakan yaitu model Pembelajaran kooperatif Tipe Make a Match, maka kita akan menggunakan template match up. Setelah itu guru memasukan pertanyaan atau pernyataan dengan jawaban atau pasangannya kedalam kota-kotak yang sudah tersedia di Wordwall. Selain menggunakan kata-kata juga bisa menambahkan gambar sesuai dengan kata kuncinya. Jika pernyataan dan pasangannya sudah selesai di masukan. Selanjutnya tombol done pada layar.
4. Setelah game dibuat, guru dapat menguji coba game tersebut sebelum dibagikan ketika proses pembelajaran. Bisa memilih beberapa tema untuk tampilan game sebelum dimulainya permainan. Selanjutnya untuk memulai game, tekan tombol start.
5. Guru dapat menentukan jenis teks, waktu permainan, tingkat kesukaran, serta opsi untuk mengacak pertanyaan. Pada akhir halaman terdapat leaderboard untuk mengetahui siswa tercepat yang memainkan game tersebut.
6. Guru bisa memandang hasil rekap uji siswa dengan klik amati hasil saya. Kemudian akan timbul hasil pekerjaan siswa yang berisi nama, skor dan waktu pengerjaanya. (Melwa dan Muh, 2023)

Minat belajar merupakan komponen penting yang harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran pada siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut slameto Minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau hal tertentu yang muncul secara sukarela tanpa paksaan. Secara umum, minat belajar mencerminkan adanya keterhubungan antara individu dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin erat keterkaitan tersebut, maka semakin tinggi pula minat yang dimiliki (Slameto, 2013). Minat (*Interest*) dapat diartikan sebagai dorongan atau ketertarikan yang kuat serta keinginan yang tinggi terhadap suatu hal. (Syah, 2013). Minat belajar

dapat diartikan sebagai ketertarikan yang ditunjukkan oleh peserta didik saat terlibat dalam kegiatan belajar, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun di masyarakat. (Hadis & Nurhayati, 2014)

Penelitian menunjukan bahwa minat belajar siswa dan hasil belajar mereka terkait erat, dan siswa dengan minat tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Peserta didik menunjukan minat yang kuat lebih berpotensi mencapai hasil akademik yang memuaskan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efisien, serta membantu meningkatkan minat belajar siswa. (Nurlia, 2017)

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa minat perlu dikembangkan pada diri siswa selama proses pembelajaran. Sebab, ketika siswa memiliki minat, mereka akan lebih antusias, merasa senang, dan terlibat aktif dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Minat juga menjadi salah satu unsur krusial dalam kegiatan pembelajaran, karena tanpa adanya minat, proses belajar mengajar tidak akan berjalan secara optimal dan efisien.

Ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar dapat kita lihat sebagai berikut :

1. Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan serta mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan dilakukan secara berkelanjutan.
2. Mempunyai rasa senang dan tertarik terhadap pelajaran yang diminati.
3. Mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang diminati dan ada rasa ketertarikan dengannya.
4. Lebih menyukai hal yang dia minati dari pada yang lainnya
5. Menunjukan dirinya terlibat dalam kegiatan dan aktivitas. (Slameto, 2013)

Minat siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat ketika mereka menunjukkan perhatian kepada guru dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, adanya rasa ingin tahu serta perasaan senang

terhadap aktivitas belajar juga menjadi tanda bahwa siswa memiliki minat belajar. Adapun beberapa indikator dari minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan merasa senang dan menyukainya, tanpa adanya rasa terpaksa dalam mengikuti atau mempelajari materi tersebut.

2. Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang lain, benda kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan sendiri.

3. Perhatian Siswa

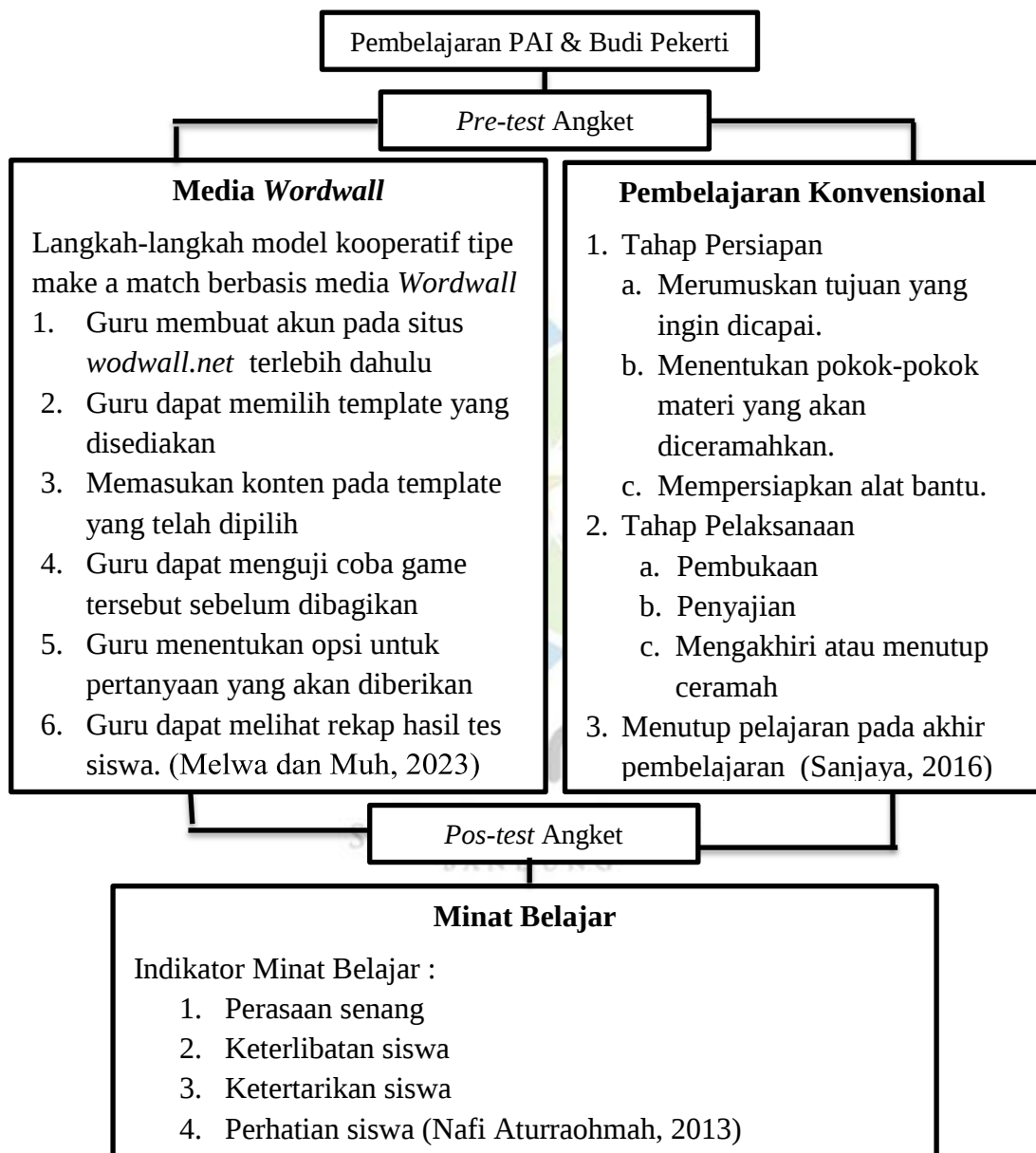
Perhatian adalah bentuk konsentrasi atau aktivitas mental yang terfokus pada suatu objek pengamatan dengan mengabaikan hal-hal lain di sekitarnya. Ketika seorang siswa memiliki minat terhadap suatu objek, maka secara alami ia akan memberikan perhatian terhadap objek tersebut.

4. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif di sekolah, yang terlihat dalam sikap selama pendidikan, seperti mengikuti aktivitas ekstrakurikuler, antusias menuntaskan tugas, merasa terikat pada sekolah, dan sanggup memikirkan metode untuk menguasai modul pembelajaran. (Nafi Aturrahmah, 2013)

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, dapat dipahami bahwa minat belajar siswa tercermin dari beberapa ciri, seperti kesungguhan dalam memperhatikan dan mengingat kembali materi pembelajaran secara berkelanjutan, munculnya rasa senang dan ketertarikan terhadap pelajaran tertentu, serta adanya kecenderungan untuk lebih memilih hal-hal yang sesuai dengan minatnya dibandingkan dengan yang lain. Berdasarkan identifikasi masalah, selanjutnya perlu dilakukan analisis terhadap minat belajar siswa untuk menilai komponen yang mempengaruhi minat belajar dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah. Salah satu solusi yang diusulkan adalah melakukan analisis lebih mendalam mengenai minat belajar

siswa dengan tujuan meningkatkan efektifitas pembelajara. Analisis ini diharapkan dapat membantu dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. Kerangka berfikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis (Untuk Penelitian Kuantitatif)

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas rumusan masalah dalam suatu penelitian, yang biasanya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2021). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah

dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:
"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Wordwall dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti."

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah et al., (2023) dengan judul “Pemantapan Aplikasi *Game Wordwall* dalam meningkatkan Motivasi Belajar peserta Didik Kelas VII-2 di SMP Negeri Samarinda”

Persamaannya pada variabel bebas menggunakan Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Kedua penelitian bertujuan untuk memanfaatkan media *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian terdahulu yaitu menggunakan 2 variabel yaitu media *Wordwall* dan Motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan 3 variabel yaitu Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Media *Wordwall* dan Minat belajar siswa. Dan penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu kuasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nana Harlina Harluna dan Mahdaniar Darwis dengan judul “Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa”

Persamaannya pada variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif *learning tipe make a match*.

Perbedaan penelitian terdahulu yaitu menggunakan 2 variabel yaitu media Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan hasil belajar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan 3 variabel yaitu Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Media *Wordwall* dan Minat belajar siswa. Dan penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas

(PTK), sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu kuasi eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Zulfah, 2023) dengan judul “Pemanfaatan Media Game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa”

Persamaannya yaitu menggunakan game edukasi wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kedua penelitian bertujuan untuk memanfaatkan media wordwall sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian terdahulu menggunakan penelelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu menggunakan kuasi eksperimen.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alifurahmah Saputra (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap keefektifan dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lembar Tahun Pembelajaran 2018/2019”

Persamaannya pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match. Dan kedua penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Perbedaan penelitian pada variabel Y menggunakan 2 variabel yaitu keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu menggunakan satu variabel yaitu minat belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ririantika et al., (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make A Match” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia” siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang

Persamaannya pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match. Dan kedua penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Perbedaanya pada variable Y yaitu meneliti mengenai hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang saya teliti mengenai minat belajar.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Latifah et al., 2023)	Pemantapan Aplikasi <i>Game Wordwall</i> dalam meningkatkan Motivasi Belajar peserta Didik Kelas VII-2 di SMP Negeri Samarinda	1. variabel bebas menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran. 2. Penelitian bertujuan untuk memanfaatkan media wordwall sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.	1. Penelitian terdahulu hanya menggunakan media wordwall, sedangkan penulis menggunakan media wordwall juga metode make a match 2. Penelitian terdahulu meneliti mengenai motivasi belajar sedangkan penulis meneliti tentang minat belajar siswa 3. Penelitian terdahulu meneliti di SMP, sedangkan penulis meneliti di SMA
2	Nana	Pengaruh	Meneliti	Penelitian

.	Harlina Harluna dan Mahdani ar Darwis	model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhdapat Hasil Belajar Siswa	mengenai model pembelajaran kooperatif tipe make a match	terdahulu meneliti mengenai hasil belajar sedangkan penulis meneliti tentang minat belajar siswa
3	Nadhirot us Zulfah (2023)	Pemanfaatan Media Game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa	Menggunakan game edukasi wordwall sebagai media pembelajaran 2. Meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan penelelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan kuasi eksperimen.
4	Alifurah mah Saputra (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap keefektifan dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas	Model pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match. 1. Penelitian ini	Penelitian terdahulu pada variabel Y menggunakan 2 variabel yaitu keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan satu variabel yaitu minat

		VIII SMP Negeri 2 Lembar Tahun Pembelajaran 2018/2019	menggunakan metode eksperimen.	belajar siswa.
5	Ririantika et al., (2020)	“Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make A Match” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia” siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang	Persamaannya pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match. Dan kedua penelitian ini menggunakan metode eksperimen.	Perbedaannya pada variable Y yaitu meneliti mengenai hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang saya teliti mengenai minat belajar.