

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-21, kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) berlangsung dengan sangat cepat. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut sektor pendidikan untuk terus melakukan inovasi serta menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang terjadi. Dalam konteks pendidikan, revolusi industri 4.0 sering disebut sebagai era pembelajaran abad ke-21 (Aripin dkk., 2020). Pembelajaran di era abad ke-21 menggambarkan empat aspek utama, yaitu: *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, dan collaboration*. Menurut *Partnership for 21st Century Skills* (2008), keterampilan ini harus diajarkan kepada siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Salah-satu aspek keterampilan yang penting bagi manusia sebagai makhluk sosial adalah keterampilan kolaborasi.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, keterampilan kolaborasi siswa sangat penting untuk membentuk karakter dan sikap sosial yang baik. Kolaborasi merupakan kemampuan untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan guna membangun hubungan dengan orang lain, yang meliputi sikap saling membantu, menghargai hubungan timbal balik, serta bekerja sama dalam tim demi mencapai tujuan bersama. Kerjasama dan semangat tolong menolong dalam dunia pendidikan atau biasa disebut semangat *ta'awun* pendidikan sangat diperlukan dalam pembelajaran. Kerja sama dan tolong-menolong (*ta'awun*) sebagaimana perintah Allah SWT dalam penggalan ayat dari Q.S Al-Maidah ayat 2, yang berbunyi:

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ "

Artinya : "... Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan

permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.” (Q.S Al-Maidah (5) : 2)

Dalam ayat tersebut menunjukkan perintah kepada manusia untuk saling tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan atau bahu-membahu dan saling memberikan dorongan untuk mengerjakan perintah Allah Swt. (Puspitasari, 2022). Kemampuan kolaborasi dapat diartikan sebagai keterampilan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang bertujuan membangun hubungan dengan orang lain, menghormati pendapat satu sama lain, serta bekerja secara bersama dalam sebuah tim demi mencapai tujuan bersama (Nurjanah dkk., 2020). Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi baik antar individu, antara individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Kolaborasi adalah suatu proses individu untuk bekerja sama, berkoordinasi, dan saling bergantung secara positif dalam sebuah kelompok guna mencapai tujuan bersama. Di sisi lain, keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan untuk saling bertukar pikiran, ide, dan perasaan di antara siswa yang berada pada tingkat yang setara (Lelasari dkk., 2017).

Keterampilan kolaborasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dengan tujuan untuk saling bertukar perspektif dan pengetahuan melalui aktivitas diskusi, hal tersebut merupakan *soft skill* yang harus dimiliki siswa. Keterampilan kolaborasi pada siswa merupakan suatu konsep yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran. Kemampuan ini nantinya akan menjadi landasan bagi siswa untuk dapat bersaing secara efektif. Kolaborasi yang berjalan dengan baik akan menghasilkan daya saing yang lebih tinggi bagi siswa, terutama apabila sebagian besar anggota kelompok berperan aktif dalam kegiatan tersebut (Redhana, 2019). Keterampilan kolaborasi tidak hanya sekadar bekerja bersama dalam kelompok, tetapi juga mencakup aspek saling menghargai, menghormati, bertanggung jawab, dan memiliki tenggang rasa.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah meliputi materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari mengenai asal mula,

perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam Sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw, masa khulafaurrasyidin hingga masa peradaban Islam di Eropa. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengenal, memahami, serta menghayati sejarah kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam tersebut memuat nilai-nilai kearifan yang berfungsi sebagai sarana dalam melatih kecerdasan serta membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa. Selain itu, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang penting untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan ajaran Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan keterampilan kolaborasi siswa sebagai elemen penting dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Keterampilan kolaborasi tidak hanya membantu siswa bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan rasa hormat terhadap orang lain, mengatasi individualisme yang dapat menghambat proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Luthfiyah dkk., 2022).

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran kelompok dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 4 Bandung Barat, teridentifikasi bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik masih berada pada tingkat yang rendah. Sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan dalam menjalin kerja sama yang efektif di dalam kelompok. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, tampak bahwa siswa belum sepenuhnya mampu berkolaborasi dengan optimal. Hanya satu atau dua orang yang aktif memberikan penjelasan, sementara anggota lainnya cenderung pasif dan tidak berkontribusi. Rendahnya tingkat kolaborasi ini juga tercermin dari sikap siswa yang tidak mau terbebani tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Kecenderungan guru yang menggunakan metode ceramah sehingga hanya ada pola komunikasi satu arah. Pembelajaran yang sering didominasi oleh guru mengakibatkan kurangnya keterampilan kolaborasi dan partisipasi aktif dari siswa. Hal ini mengindikasikan rendahnya keterampilan kolaborasi di kalangan

siswa dapat menghambat efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sebagian besar penyebab rendahnya keterampilan kolaborasi siswa adalah kurangnya dukungan dari teman-teman selama proses kerja sama, serta minimnya dukungan dari guru. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model, pendekatan, dan metode yang kurang menarik, seperti ceramah dan tanya jawab kelompok, membuat siswa lebih fokus pada diri sendiri dan belum mampu mengembangkan kemampuan kerja sama yang baik. Hal ini dapat menyulitkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Firman dkk., 2023).

Mata pelajaran SKI sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa, yang dapat mengakibatkan rendahnya motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Rendahnya keterampilan kolaborasi dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Ketidakmampuan untuk bekerja sama dengan baik dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pencapaian akademis. Guru sebaiknya menerapkan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif selama proses pembelajaran (Setiawati, 2023).

Upaya yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar. Kelompok tersebut terdapat kerjasama, diskusi, dan mengerjakan tugas yang diberikan bersama-sama (Simamora, 2024). Salah-satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah strategi belajar kelompok yang melibatkan siswa untuk berpasangan dengan teman sekelasnya. Melalui penggunaan media berupa kartu berisi pertanyaan dan jawaban, siswa diajak memahami konsep atau topik pembelajaran dalam suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan (Danil, 2022). Menurut Shoimin, model pembelajaran *Make a Match* merupakan strategi belajar di mana siswa diminta mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dengan kartu jawaban terkait materi

tertentu. Melalui penerapan model ini, siswa didorong untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match*, siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa. Di samping itu, pemanfaatan media kartu dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif serta memperkuat kerja sama antar siswa.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif. Sementara itu, keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi abad 21 yang sangat penting, khususnya dalam pembelajaran SKI belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Make a Match* berbasis media kartu terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas model ini dalam konteks pembelajaran SKI dan pengembangan keterampilan kolaborasi sebagai kompetensi utama siswa.

Bagi pendidik, orang tua, dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan, penting untuk memahami bahwa keterampilan kolaborasi bukan hanya sekadar tambahan dalam kurikulum, tetapi merupakan kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk sukses di dunia yang semakin terhubung. Diskusi tentang rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran SKI dapat membantu mereka menyadari perlunya pendekatan yang lebih kolaboratif dalam pengajaran. Menyadari pentingnya keterampilan ini dapat mendorong semua pihak untuk berkolaborasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran SKI?”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat?
2. Bagaimana keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dapat diambil beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu pada mata pelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat
2. Untuk mengetahui keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu terhadap keterampilan kolaborasi siswa mata pelajaran SKI di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat

D. Manfaat Hasil Penelitian

Pengajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bernilai bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan pembandingan, dasar pertimbangan, sekaligus acuan untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan bidang maupun permasalahan serupa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

a. Bagi Siswa

Siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari materi pelajaran Sejarah dan siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing kelas, sehingga dapat mendukung peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran terkait.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi terhadap upaya perbaikan proses pembelajaran serta peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

d. Bagi Peneliti

Sebagai bekal bagi peneliti ketika mengajar anak didik dengan menggunakan model pembelajaran ini.

E. Kerangka Berpikir

Keterampilan kolaborasi adalah bagian dari karakter siswa yang tercermin dalam kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, memimpin, menyesuaikan diri dengan beragam peran serta tanggung jawab, bekerja secara produktif bersama orang lain, sekaligus menunjukkan empati serta menghargai perbedaan sudut pandang. Siswa juga menunjukkan tanggung jawab pribadi dan

fleksibilitas. Mereka dapat menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi, baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk orang lain, sambil bersedia menerima ketidakpastian atau kekacauan yang mungkin terjadi.

Pembelajaran dengan model kelompok atau kooperatif bertujuan untuk membiasakan siswa bekerja sama serta membangun keterampilan kolaboratif. Metode ini tidak semata-mata berfokus pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga menekankan pada pengembangan kemampuan bersosialisasi serta pengendalian diri, baik dari segi ego maupun emosi. Melalui kerja sama tersebut diharapkan tumbuh rasa kebersamaan, sikap memiliki, tanggung jawab, dan kepedulian di antara anggota kelompok.

Kemampuan untuk bekerja sama, mengendalikan emosi, serta menunjukkan sikap rendah hati dalam tim merupakan aspek penting dalam mencapai keberhasilan. Kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh penguasaan pengetahuan maupun keterampilan teknis (*hard skill*), tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan beradaptasi, menjalin komunikasi yang efektif, kepemimpinan, serta keterampilan interpersonal (*soft skill*).

Menurut Bernie Trilling dan Charles Fadel (2009), indikator keterampilan kolaborasi terbagi menjadi 5 keterampilan, diantaranya adalah:

1. Kerja sama

Siswa dianggap mampu berkolaborasi jika bisa bekerja sama dalam kelompok secara efektif, termasuk saat berada di dalam tim yang memiliki latar belakang beragam.

2. Fleksibilitas

Kolaborasi terlihat ketika setiap siswa mampu memberi kontribusi bagi tim serta dapat menyesuaikan diri dengan berbagai karakter anggota kelompok.

3. Tanggung Jawab

Siswa dikatakan dapat berkolaborasi apabila bertanggung jawab atas kerja tim, dapat memimpin anggota tim, serta memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri.

4. Kompromi

Siswa dinilai bisa berkolaborasi jika mampu memikul tanggung jawab atas hasil kerja tim, dapat memimpin dan mengarahkan anggota kelompok, memiliki inisiatif, serta mampu mengatur dirinya sendiri.

5. Komunikasi

Siswa dikatakan dapat berkolaborasi apabila dapat terjalin komunikasi yang efektif dalam kelompok (Trilling, 2009).

Dalam proses pembelajaran SKI, guru dituntut kreatif dan inovatif dengan menguasai berbagai macam model dan metode pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan kerjasama yang harmonis.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana belajar aktif adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model ini memiliki beragam tipe, dan salah satunya adalah *Make a Match*. Dalam penerapannya, *Make a Match* mendorong siswa untuk menemukan jawaban dari suatu pertanyaan atau mencocokkan pasangan konsep melalui permainan kartu yang dilakukan dalam batas waktu tertentu. Huda menjelaskan bahwa *Make a Match* merupakan pendekatan konseptual yang membantu siswa memahami materi secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, sekaligus menyenangkan. Dengan cara ini, konsep yang dipelajari tidak hanya lebih mudah dipahami tetapi juga dapat bertahan lebih lama dalam struktur kognitif maupun sosial siswa.

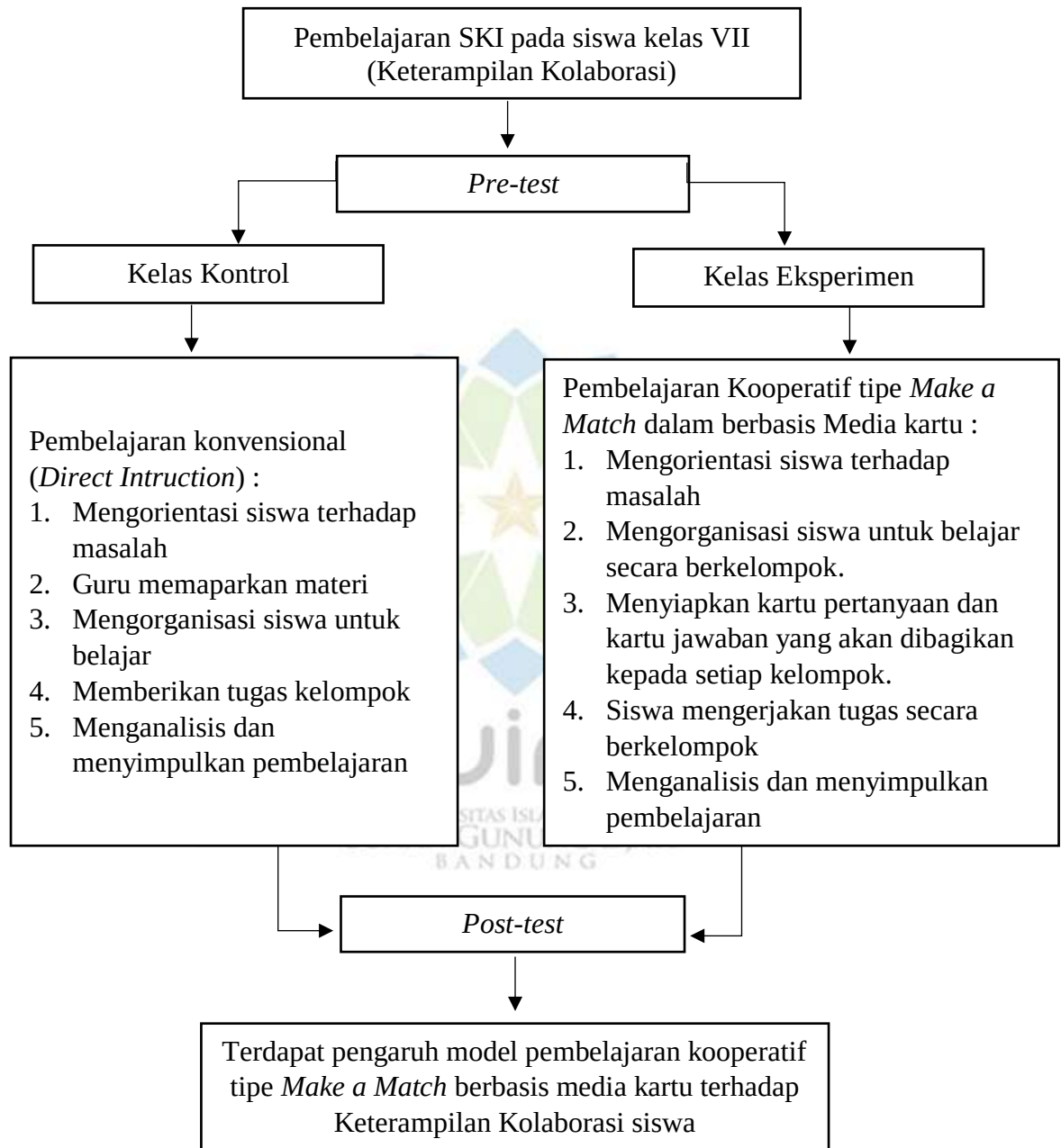
Berdasarkan penjelasan tersebut, metode pembelajaran *Make a Match* dimanfaatkan sebagai cara untuk menilai pemahaman siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai dari materi yang sudah dipelajari. Model pembelajaran tipe *Make a Match* termasuk dalam strategi pembelajaran yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Suprpta, 2020). Tidak hanya itu, penerapan model ini dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial dan menciptakan suasana kerja sama serta melatih keterampilan berpikir siswa.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sebagai berikut (Rusman, 2016):

1. Siapkan materi yang telah dipelajari, serta pengalaman yang pernah dialami;
2. Buatlah potongan kertas sesuai jumlah peserta didik di kelas, yang berisi pertanyaan dan jawaban;
3. Guru membagikan kertas berisi pertanyaan kepada separuh peserta didik, sementara separuh lainnya mendapatkan kertas berisi jawaban;
4. Selanjutnya, peserta didik diminta mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai. Setelah menemukan pasangannya, mereka duduk bersebelahan. Kemudian, satu per satu membaca atau mencocokkan soal dan jawabannya, sementara yang lain mendengarkan untuk mengidentifikasi kemungkinan kesalahan pasangan;
5. Guru mengevaluasi dengan cara menyimak bacaan siswa, lalu memberikan arahan atau perbaikan terhadap pasangan yang masih keliru.
6. Guru juga memberi dorongan dan semangat kepada seluruh siswa agar lebih termotivasi dalam proses belajar.
7. Penutup.

Variabel independen pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menggunakan media kartu (X), sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran SKI (Y). Penelitian ini melibatkan variabel terikat memiliki keterkaitan dengan variabel bebas.

Adapun untuk menyederhanakan penjabaran di atas, maka kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari sebuah penelitian, hipotesis mengacu pada rumusan masalah yang dibuat dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2024). Adapun hipotesis yang peneliti ajukan sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terhadap keterampilan kolaborasi siswa di kelas VII H MTs Negeri 4 Bandung Barat.”

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rujukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ayu Anggita Anggraeni, Verylana P dan Ibnu Fatkhur R, untuk jurnal penelitian pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika”. Hasil analisis kuesioner motivasi siswa menunjukkan bahwa persentase pada kelompok eksperimen (90,91%) lebih tinggi daripada pada kelompok kontrol (57,14%). Selain itu, berdasarkan hasil uji t, nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel ($2,995 > 2,021$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata skor pada kelompok eksperimen adalah 65,91, yang juga lebih tinggi daripada kelompok kontrol (49,05), dan hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel ($6,502 > 2,01$) (Anggraeni dkk., 2019). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu sebagai variabel independen atau variabel x. selain itu, penelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Adapun perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel terikatnya atau variabel y. Variabel y yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu motivasi dan hasil belajar pada pelajaran Matematika, sedangkan untuk

penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keterampilan kolaborasi sebagai variabel y. Lokasi yang dilakukan oleh peneliti pun berbeda. Pada penelitian terdahulu, kegiatan penelitian dilakukan di SDN 1 Balun Banjarnegara pada kelas V. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berlangsung di MTs Negeri 4 Bandung Barat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Salsabila, untuk skripsi pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Ipa (Kipa) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian di atas, dapat dilihat pada kelas eksperimen memperoleh 59,8% dan kelas kontrol 21,6%. Disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran problem based learning. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran *Make a Match* berbasis media kartu sebagai variabel independen atau variabel bebas (x), keterampilan kolaborasi sebagai variabel dependen atau variabel terikat (y) dan penggunaan metode penelitian kuasi eksperimen. Adapun perbedaan yaitu subjek penelitiannya peserta didik di Sekolah Dasar. Selain itu, lokasi yang dilakukan oleh peneliti pun berbeda. Pada penelitian terdahulu, kegiatan penelitian dilakukan di SDN 6 Nagrikaler pada kelas V. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berlangsung di MTs Negeri 4 Bandung Barat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Adistha Gosachi dan I Gusti Ngurah Japa untuk jurnal penelitian pada tahun 2020 dengan judul “Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. Dari hasil penelitian di atas, didapatkan data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yaitu uji-t. memperoleh bahwa rerata skor kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rerata kelompok kontrol ($19,47 > 17,59$). Uji-t diperoleh hasil bahwa $t = 2,65$, dan p (taraf

signifikan 5%) = 1,995. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu sebagai variabel independen atau variabel x. selain itu, menelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Adapun perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel terikatnya atau variabel y. Variabel y yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu hasil belajar pada pelajaran Matematika, sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keterampilan kolaborasi sebagai variabel y. Lokasi yang dilakukan oleh peneliti pun berbeda. Pada penelitian terdahulu, kegiatan penelitian dilakukan di SD lab Singraja Balun pada kelas IV. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berlangsung di MTs Negeri 4 Bandung Barat.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Maulina Dwi Haryani dan Widajati, untuk jurnal penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPA melalui Praktikum dengan Metode *Make a Match*”. Hasil penelitian di atas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Semarang dalam mata pelajaran IPA. Peningkatan ini dibuktikan melalui kenaikan persentase hasil observasi dan angket keterampilan kolaborasi antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase hasil observasi mencapai 72%, sedangkan hasil angket keterampilan kolaborasi sebesar 79,3%. Sementara itu, pada siklus II, persentase hasil observasi meningkat menjadi 82,2% dan hasil angket keterampilan kolaborasi siswa mencapai 84,6%. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis media kartu sebagai variabel independen (X) dan keterampilan kolaborasi sebagai variabel dependen (Y). Namun, terdapat perbedaan pada metode penelitian, di mana penelitian terdahulu menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas

(PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda; penelitian terdahulu dilaksanakan di SMP Negeri 25 Semarang pada kelas VIII, sedangkan penelitian ini berlangsung di MTs Negeri 4 Bandung Barat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Hendra Gunawan, untuk tesis pada tahun 2024 dengan judul “Implementasi strategi *discovery learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi peserta didik: Penelitian di kelas VIII MTs Informatika Miftahul Huda Cikadut Kota Bandung”. Dari penelitian di atas terdapat hasil, skor rata-rata keterampilan berkomunikasi peserta didik di kelas eksperimen meningkat dari 77,12 menjadi 82,18. Selanjutnya, skor rata-rata keterampilan kolaborasi siswa naik dari 76,88 menjadi 82,12. Sementara itu, skor rata-rata keterampilan kolaborasi lainnya meningkat dari 73,00 menjadi 76,18%. Strategi *discovery learning* dalam pembelajaran Seni Karawitan Islam (SKI) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berkomunikasi dan kolaborasi siswa. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada keterampilan kolaborasi sebagai variabel dependen (Y). Selain itu, penelitian tersebut juga menerapkan metode kuasi-eksperimen. Adapun perbedaan utama mencakup variabel independen (X) dan penambahan variabel dependen, di mana variabel X berupa strategi *discovery learning*, serta variabel Y2 yaitu keterampilan komunikasi. Lokasi penelitian juga berbeda; penelitian terdahulu dilaksanakan di MTs Informatika Miftahul Huda Cikadut, Kota Bandung, pada kelas VIII, sedangkan penelitian ini berlangsung di MTs Negeri 4 Bandung Barat.