

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang diterima, apalagi di tengah tuntutan zaman yang mengharuskan setiap individu mampu berpikir kritis, kreatif, dan cepat beradaptasi. Keberhasilan hasil belajar peserta didik sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dirancang dan dijalankan (Utina dkk., 2023). Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan tersebut adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat memahami materi secara optimal.

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di berbagai sekolah masih didominasi oleh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Model pembelajaran ini menempatkan guru sebagai sumber utama informasi yang menyampaikan materi secara bertahap melalui penjelasan, demonstrasi, latihan terbimbing, serta latihan mandiri. Dalam pelaksanaannya, Model Pembelajaran Langsung umumnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga aktivitas belajar lebih banyak dikendalikan oleh guru (Hunaepi dkk., 2014). Akibatnya, peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif dan memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, maupun bekerja sama. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Indriani (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang antusias dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pandangan Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas keimanan, akhlak, dan ilmu pengetahuan. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّعُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan” (QS Al – Mujadilah : 11).*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah Swt. memberikan kedudukan yang tinggi kepada orang-orang yang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, proses pembelajaran di lembaga pendidikan Islam harus dirancang secara optimal melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan Islam adalah Fikih. Mata pelajaran Fikih bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai hukum-hukum syariat Islam sekaligus membimbing mereka agar mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi Fikih tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai syariat secara benar dan bertanggung jawab (Nikmah, 2025). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Fikih tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru.

Model pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik memahami konsep Fikih secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Fatakh, 2023). Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, proses pembelajaran Fikih masih didominasi oleh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) yang dalam pelaksanaannya

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun membangun pemahamannya sendiri masih terbatas. Akibatnya, sebagian peserta didik terlihat mudah bosan, kurang fokus, dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar peserta didik, yaitu sebanyak 36 siswa (77%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan hanya 11 siswa (23%) yang memperoleh nilai di atas KKM dari total 47 siswa kelas VII pada saat observasi awal dilakukan. Jumlah populasi kemudian menjadi 46 siswa pada saat penelitian dilaksanakan karena satu peserta didik pindah sekolah. Data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik sehingga diperlukan alternatif model pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Karakteristik peserta didik pada jenjang MTs umumnya menyukai aktivitas belajar yang melibatkan interaksi, permainan edukatif, media visual, dan aktivitas fisik. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Bakti dkk., 2023). Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sehingga peserta didik terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Huda, 2018). Agar pelaksanaannya semakin menarik, penelitian ini memadukan model tersebut dengan media *Flip Bottle* yang menghadirkan unsur permainan sederhana sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

*Make a Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran tersebut dengan media *Flip Bottle* pada mata pelajaran Fikih di jenjang MTs masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh kombinasi keduanya terhadap hasil belajar ranah kognitif melalui desain kuasi eksperimen juga belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media *Flip Bottle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih dengan membandingkannya dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) pada kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media *Flip Bottle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung)."

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* pada kelas eksperimen serta Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) pada kelas kontrol dalam pembelajaran Fikih siswa kelas VII di MTs Ar-Rosyidiyah?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII pada mata pelajaran Fikih di kelas eksperimen dan kelas kontrol di MTs Ar-Rosyidiyah?
3. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu *Flip Bottle* dibandingkan dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fikih di MTs Ar-Rosyidiyah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu *Flip Bottle* pada kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) pada kelas kontrol dalam pembelajaran Fikih siswa kelas VII di MTs Ar-Rosyidiyah.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII pada mata pelajaran Fikih di kelas eksperimen dan kelas kontrol di MTs Ar-Rosyidiyah.
3. Mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu *Flip Bottle* dibandingkan dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fikih di MTs Ar-Rosyidiyah.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Fikih merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum syariat Islam serta membimbing mereka dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran Fikih tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada kenyataannya, pembelajaran Fikih di MTs masih banyak menerapkan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Model Pembelajaran Langsung merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik menguasai pengetahuan deklaratif maupun prosedural melalui penyampaian materi secara bertahap oleh guru (Hunaepi dkk., 2014). Dalam pelaksanaannya, model ini umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, serta latihan terbimbing. Meskipun model ini efektif untuk menyampaikan materi secara sistematis, dominasi guru dalam pembelajaran sering kali menyebabkan peserta

didik kurang memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik belum optimal.

Sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban secara berkelompok sehingga mendorong interaksi, kerja sama, komunikasi, serta keaktifan peserta didik dalam memahami materi. *Make a Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui aktivitas mencari pasangan kartu (Huda, 2018). Penelitian Prayoga dkk., (2023) menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, Amalia dkk., (2024) juga menyatakan bahwa penerapan *Make a Match* berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Agar pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* menjadi lebih menarik dan interaktif, penelitian ini memadukannya dengan media *Flip Bottle*. Media tersebut menghadirkan unsur permainan (*gamification*) yang melibatkan aktivitas visual dan kinestetik sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Shurui Bai dkk., 2020). Dengan adanya media *Flip Bottle*, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep Fikih yang bersifat prosedural secara lebih konkret.

Berdasarkan kajian teori tersebut, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* diduga mampu menciptakan suasana Pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, bekerja sama, mencari pasangan kartu, serta memanfaatkan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Fikih. Peningkatan pemahaman

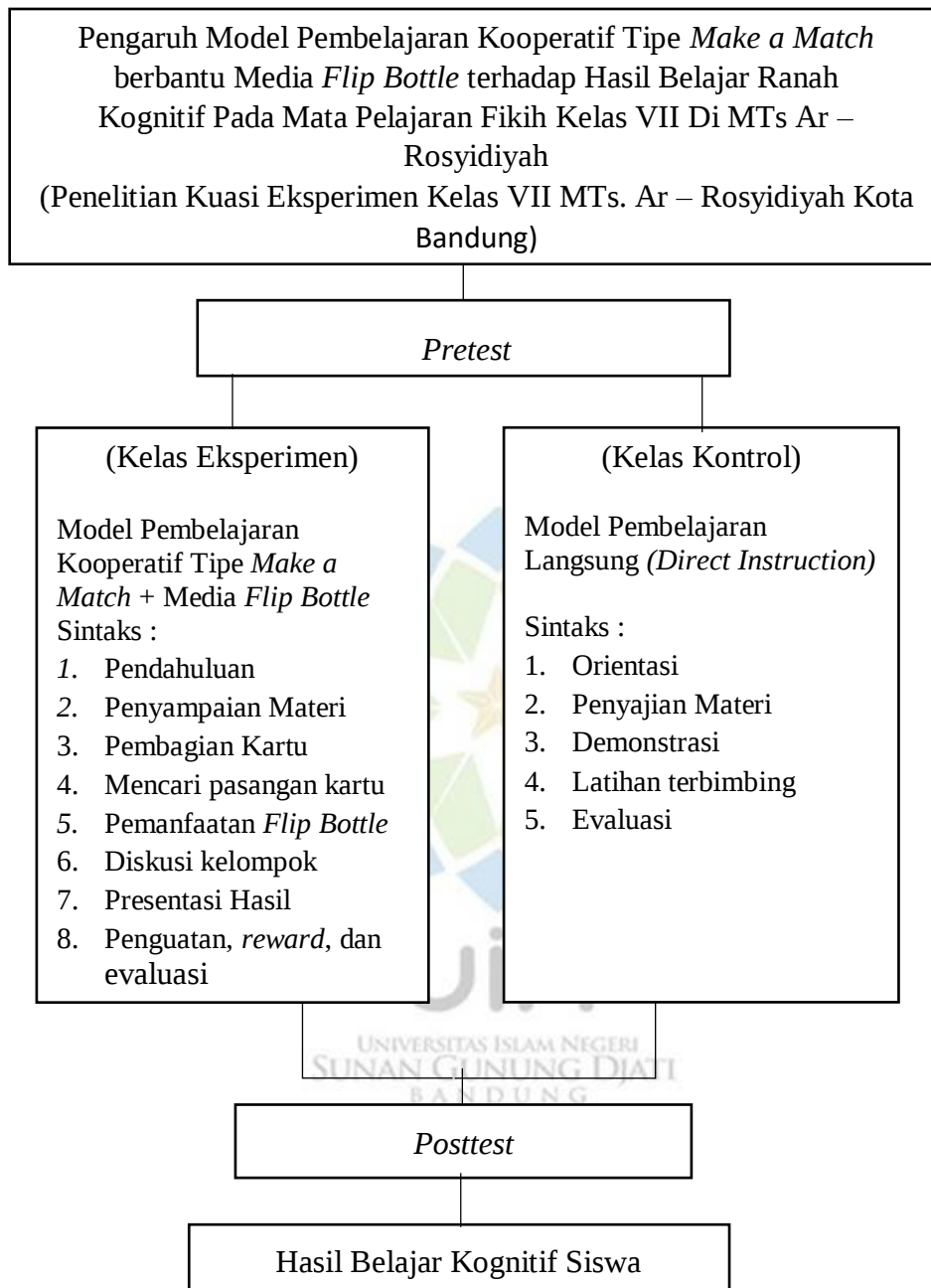
tersebut selanjutnya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* pada kelas eksperimen dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: 1) guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan mekanisme pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle*; 2) guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sesuai materi Fikih, kemudian peserta didik mencari pasangan kartu melalui kegiatan kerja sama dan diskusi dengan memanfaatkan media *Flip Bottle* sebagai media pendukung pembelajaran; 3) peserta didik yang telah menemukan pasangan kartu mendiskusikan hasil temuannya, mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, memperoleh penguatan dari guru, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi dan melaksanakan evaluasi hasil belajar.

Sementara itu, penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) pada kelas kontrol dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: 1) guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) guru menyampaikan materi Fikih secara bertahap melalui metode ceramah dan tanya jawab sesuai karakteristik Model Pembelajaran Langsung; 3) peserta didik menyimak penjelasan guru, mengerjakan latihan, memperoleh penguatan terhadap materi yang dipelajari, kemudian bersama guru menyimpulkan materi dan melaksanakan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan perbedaan karakteristik kedua model pembelajaran tersebut, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* diduga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). Keaktifan peserta didik dalam mencari pasangan kartu, berdiskusi, bekerja sama, serta memanfaatkan media pembelajaran diperkirakan dapat meningkatkan pemahaman konsep Fikih sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini tergambar sebagaimana di bawah ini



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## E. Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah kajian tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* terhadap hasil belajar *ranah* kognitif pada mata pelajaran Fikih. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang MTs.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle*, peserta didik diharapkan menjadi lebih termotivasi, lebih aktif, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar *ranah* kognitif pada mata pelajaran Fikih dapat meningkat.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru Fikih dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu media *Flip Bottle* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Make a Match*, media *Flip Bottle*, maupun model pembelajaran inovatif lainnya, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran Fikih maupun mata pelajaran lainnya.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas rumusan masalah yang kebenarannya masih perlu diuji melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Merujuk pada kerangka berpikir di atas, penelitian ini menetapkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu Media *Flip Bottle*” dan variabel terikat (Y) berupa “Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih”.

Berdasarkan hubungan antar variabel tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (Ha) : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu Media *Flip Bottle* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Menelaah penelitian-penelitian terdahulu merupakan langkah yang tidak bisa dilewatkan dalam sebuah karya ilmiah, karena dari situ dapat diketahui sejauh mana kontribusi studi sebelumnya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Beberapa penelitian telah mengkaji pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* maupun media *Flip Bottle* terhadap hasil belajar ranah kognitif, meski penelitian yang penyusun lakukan memiliki sejumlah perbedaan dari studi-studi tersebut. Berikut dipaparkan beberapa penelitian yang relevan.

1. Nurul Komaria, mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada tahun 2020 meneliti “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Fikih di MTs. Ma’arif Al – Islah Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020” menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen diajar dengan *Make*

*a Match*, sedangkan kelas kontrol memakai model konvensional. Uji-t menunjukkan  $t_{hitung} = 3,482 > t_{tabel} = 1,693$  dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , membuktikan pengaruh signifikan model tersebut terhadap hasil belajar Fikih; rata-rata *posttest* kelas eksperimen (80,82) lebih tinggi dari kelas kontrol (67,41), dengan *effect size* 1,22 yang tergolong besar, sehingga *Make a Match* terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar Fikih siswa kelas VII (Nurul Komaria, 2020)

2. Nurtaqwa, mahasiswi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, pada tahun 2018 meneliti penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada mata pelajaran Fikih untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Kota Makassar melalui desain Pre-Experimental jenis One-Group *Pretest-Posttest* dengan sampel kelas IV B. Nilai rata-rata siswa yang semula 53,83 (kategori sedang) meningkat menjadi 80,66 (kategori tinggi) setelah penerapan model ini. Uji Independent Sample t-test menghasilkan Sig. (2-tailed) = 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga peningkatan hasil belajar tergolong signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan siswa (Taqwa 2020).
3. Husnul Faizin, mahasiswa Universitas Islam Negeri Mataram, pada tahun 2021 meneliti penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs. Al-Muslimun NW Kebon Kongok tahun ajaran 2019/2020, dengan tahapan mulai dari penyampaian materi klasikal, pembagian kartu soal-jawaban, pencarian pasangan, pemberian penghargaan, hingga penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam Pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman sekaligus hasil belajar mereka. Temuan ini memperkuat bahwa *Make a Match* dapat dijadikan alternatif model Pembelajaran Fikih yang efektif di jenjang pendidikan dasar (Husnul Faizin, 2021)
4. Artikel berjudul “Pendampingan Pemahaman Materi Tayamum Melalui Media *Flip Bottle* dan *Puzzle* di MTs. Darul Ulum” memperlihatkan bahwa

media Pembelajaran interaktif mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi ibadah. Cahya Noormila, Gito Supriad, dan Nor Latifah (2025) merangkum sejumlah kajian terkait, di antaranya penelitian yang membuktikan efektivitas video tutorial dalam melatih keterampilan berwudu, pengembangan *board game* untuk memperkuat pemahaman rukun Islam pada anak, serta penekanan pentingnya model praktik dan demonstrasi terhadap pemahaman tayamum di tingkat sekolah dasar, dan semuanya berpijak pada teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus memadukan pendampingan dengan media permainan seperti *Flip Bottle* dan *Puzzle* pada Pembelajaran tayamum, sehingga kajian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut (Cahya Noormila dan Gito Supriad, 2025)

5. Muchammad Nurussobach meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa di MTs. Khazana Kebajikan Tangerang Selatan” dengan pendekatan kuasi eksperimen, membandingkan kelas VII-A (eksperimen, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*) dan kelas VII-B (kontrol, model Big Group Discussion) menggunakan instrumen tes 20 soal valid dan reliabel. Hasilnya menunjukkan *Thitung* (2,212) lebih besar dari *Ttabel* (1,671) pada taraf signifikansi 5%, dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen (81,5) melampaui kelas kontrol (70,8). Temuan ini menegaskan bahwa *Make a Match* mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan capaian belajar siswa sehingga layak dijadikan alternatif model Pembelajaran Fikih yang lebih efektif (Nurussobach, 2015)

Di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

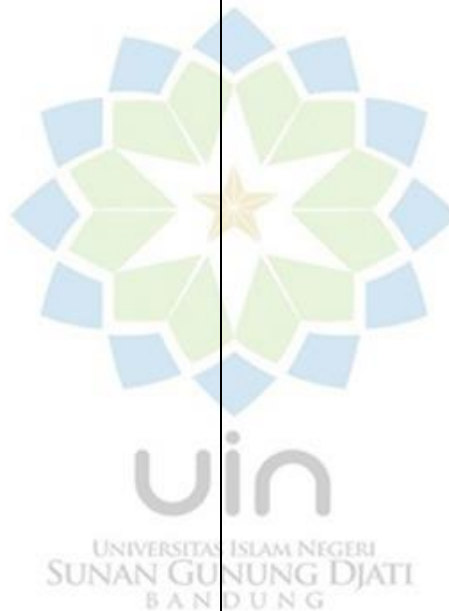
**Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

| No | Judul                                                                                    | Persamaan                    | Perbedaan                                  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. | Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil | Variabel X menggunakan Model | Perbedaannya adalah dalam penelitian Nurul |

| No | Judul                                                                                                                                       | Persamaan                                                                                                                                                                     | Perbedaan                                                                                                                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Fikih di MTs. Ma'arif Al – Islah Bungkal Ponogoro Tahun Pelajaran 2019/2020.                         | Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .                                                                                                                            | Komaria tidak terdapat media Pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang akan Penyusun lakukan berbantu media Pembelajaran berupa <i>Flip Bottle</i> untuk mendukung keberjalanan model <i>Make a Match</i>       |
| 2. | Penerapan Model <i>Make a Match</i> Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas IV MIN 1 Kota Makassar | Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurtaqwa terdapat persamaan berupa variabel X nya yaitu Model <i>Make a Match</i> dan variabel Y berupa peningkatan Hasil Belajar Fikih. | Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti oleh Nurtaqwa, yaitu pada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Makassar. Sementara itu, penelitian yang akan Penyusun lakukan berfokus pada peserta didik |

| No | Judul                                                                                                                                                                            | Persamaan                                                                                                                                                                 | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                           | kelas VII MTs. Ar-Rosyidiyah.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 3. | Penerapan Model <i>Make a Match</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTs. Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020 | Dalam penelitian yang dilakukan Husnul Faizin terdapat persamaan berupa model <i>Make a Match</i> sebagai variabel X dalam proses Pembelajaran pada mata pelajaran Fikih. | Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan jenjang kelas. Penelitian Husnul Faizin menitikberatkan pada motivasi belajar siswa kelas VIII dan tidak menggunakan Media tambahan. Sementara itu, penelitian yang akan Penyusun lakukan berfokus pada hasil belajar siswa kelas VII dan berbantu <i>flip bottle</i> |
| 4. | Pendampingan Pemahaman Materi Tayamum Melalui Media <i>Flip Bottle</i> dan <i>Puzzle</i> di                                                                                      | Persamaannya terletak pada variabel X                                                                                                                                     | Perbedaannya penelitian terdahulu                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| No | Judul           | Persamaan                            | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | MTs. Darul Ulum | menggunakan media <i>Flip Bottle</i> | menggunakan pendampingan materi Tayamum dengan <i>Flip Bottle</i> dan <i>Puzzle</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, penelitian yang akan Penyusun lakukan menggunakan model <i>make a match</i> berbantu <i>Flip Bottle</i> dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. |



| No | Judul                                                                                                             | Persamaan                                                                                                                                         | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Pengaruh Model <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa di MTs. Khazana Kebajikan Tangerang Selatan | Persamaannya terletak pada variabel X nya berupa Model <i>Make a Match</i> dan variabel Y berupa peningkatan Hasil Belajar Fikih di jenjang MTs.. | Perbedaannnya adalah dalam penelitian Muchammad Nurussobach tidak menggunakan media tambahan dalam penerapan <i>Make a Match</i> , sementara itu penelitian yang akan Penyusun lakukan menggunakan media <i>Flip Bottle</i> sebagai pendukung model Make a Match. |

Dari pemaparan berbagai penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* secara konsisten memberi pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, dan penggunaan media interaktif juga terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Meski demikian, kajian yang memadukan *Make a Match* dengan media *Flip Bottle* pada pembelajaran Fikih di jenjang MTs masih sangat jarang ditemukan.

Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* tanpa dipadukan dengan media permainan interaktif, dan belum banyak yang secara khusus mengkaji pengaruh kombinasi *Make a Match* dengan *Flip Bottle* terhadap hasil belajar ranah kognitif melalui desain kuasi eksperimen. Kekosongan (*research gap*) inilah yang coba diisi oleh penelitian ini, sekaligus menghadirkan inovasi pembelajaran Fikih yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas VII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

