

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan secara teoritis, tetapi juga ketepatan dalam praktik membaca dan memahami kandungan ayat Al-Qur'an sesuai kaidah yang benar (Kementerian Agama RI, 2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadis diarahkan agar Siswa mampu membaca Al-Qur'an secara tartil, memahami kandungannya, serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, aspek kognitif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis berperan sebagai fondasi utama dalam membangun pemahaman keagamaan Siswa secara menyeluruh.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penguasaan kompetensi dasar dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Meskipun memiliki peran yang sangat penting, pembelajaran dalam praktiknya masih menghadapi berbagai kendala. Berbagai penelitian pendidikan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Al-Quran Hadis, kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Al-Quran Hadis belum sepenuhnya mampu membantu siswa membangun pemahaman yang bermakna.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif ini juga terjadi pada Al-Quran Hadis di MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung. Rendahnya hasil belajar kognitif Siswa menunjukkan bahwa mereka belum mampu memahami materi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Kondisi ini juga berdampak pada ranah afektif dan psikomotor yang seharusnya berkembang melalui pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada jenjang kelas VII di MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung, ditemukan

kesenjangan hasil belajar kognitif yang signifikan pada ulangan harian mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dari total 35 siswa yang mengikuti ulangan harian di dua kelas, presentase siswa yang mendapat nilai di bawah KKM adalah 42,86% sementara 57,14% sisanya dinyatakan tuntas di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Di sisi lain, meskipun presentase nilai tuntas lebih tinggi, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa nilai tinggi tersebut belum mencerminkan penguasaan konsep yang mendalam secara nyata.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang selama ini digunakan. Pembelajaran masih banyak disampaikan melalui metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, menurut teori konstruktivisme sosial, pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif Siswa dalam proses belajar (Vygotsky, 1978). Sejalan dengan teori belajar behavioristik, proses belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat dengan pemberian penguatan (*reinforcement*). Dalam pembelajaran, siswa akan lebih mudah membentuk perilaku belajar yang diharapkan apabila memperoleh kesempatan untuk berlatih, menerima umpan balik, dan mengulangi materi secara berkesinambungan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* memberikan stimulus kepada siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan, sehingga pemahaman terhadap hukum bacaan mad dapat terbentuk secara bertahap dan hasil belajar kognitif siswa meningkat.

Pandangan tersebut memberikan landasan kuat bagi penerapan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan interaksi sosial. Teori pembelajaran kooperatif menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep, tanggung jawab belajar, serta kemampuan berpikir siswa (Johnson & Johnson, 1999). Dalam pembelajaran al-Quran Hadis kerja sama antar siswa memungkinkan terjadinya

proses saling tukar pemahaman, diskusi, dan koreksi, sehingga kesalahan dapat diminimalisasi melalui latihan bersama.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran tajwid adalah *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban secara berpasangan (Curran, 1994). Model ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta memahami konsep secara menyenangkan sehingga mendukung terbentuknya pemahaman yang bermakna.

Agar penerapan model *Make a Match* dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Media *Quartet Cards* dipilih karena memiliki karakter visual dan sistem pencocokan yang selaras dengan prinsip *Make a Match*. Penggunaan media visual yang interaktif terbukti dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat (Mayer, 2009).

Berdasarkan urgensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di As-Sawiyah Kabupaten Bandung, maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu *Quartet Cards* Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas VII Mts As-Sawiyah Kabupaten Bandung). Penelitian ini difokuskan pada tiga hal, yaitu mengetahui hasil belajar kognitif Siswa, mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards*, dan mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif Siswa melalui penerapan model tersebut pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.
2. Hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi akademisi atau praktisi baik secara teoretis maupun praktis, berikut pemaparannya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah memberikan penguatan terhadap landasan teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya wawasan ilmiah di bidang pendidikan, serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang. Penelitian ini dapat pula dijadikan sumber informasi dan pedoman bagi kalangan akademisi maupun praktisi pendidikan yang ingin menerapkan atau mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar kognitif melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards*. Dengan model tersebut, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi belajar dan meningkatkan partisipasi aktif, kreatif, dan komunikatif. Hal ini juga diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kolaboratif. Selain itu, penggunaan *Quartet Cards* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara visual, dan suasana belajar menyenangkan.

- b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dengan begitu, guru dapat menerapkan dan menyesuaikan model pembelajaran

kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* sebagai strategi pembelajaran yang lebih aktif.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran sekolah. Diharapkan melalui metode tersebut, proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga berguna sebagai bahan evaluasi dan perbaikan kurikulum serta model pembelajaran di sekolah agar model menjadi lebih bervariasi, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dan berjalan sesuai capaian.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif, penggunaan media permainan edukatif, atau peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis maupun mata pelajaran lainnya. Sebagai contoh, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* dapat diujicobakan pada materi Zakat untuk melihat efektivitasnya atau perbedaan variabel lain.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar Siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini berpijak pada pandangan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami dan dikuasai apabila Siswa terlibat aktif dalam interaksi sosial, diskusi, dan saling membantu dalam proses belajar (Slavin, 2015). Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar, tanggung jawab kelompok, serta pemahaman konsep Siswa secara lebih mendalam.

Landasan teoretis pembelajaran kooperatif diperkuat oleh teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*), yaitu jarak antara kemampuan aktual Siswa dan potensi kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain yang lebih mampu (Vygotsky, 1978). Dalam pembelajaran kooperatif, kegiatan kerja kelompok memungkinkan terjadinya scaffolding antarsiswa, sehingga Siswa dapat membangun pemahaman konsep secara bertahap dan optimal.

Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga sejalan dengan teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner. Menurut Skinner, proses belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat dengan pemberian penguatan (*reinforcement*). Dalam model *Make a Match*, kartu yang digunakan berperan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk memberikan respons melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Penguatan yang diberikan selama proses pembelajaran membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, melalui latihan, pengulangan, dan umpan balik yang diperoleh selama pembelajaran, hasil belajar kognitif siswa diharapkan mengalami peningkatan.

Secara operasional, pembelajaran kooperatif memiliki sintaks umum yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi, pembentukan kelompok, kegiatan kerja sama, evaluasi, dan pemberian umpan balik. Fungsi utama pembelajaran kooperatif adalah menciptakan pembelajaran yang berpusat pada Siswa, meningkatkan interaksi sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep secara mendalam (Rusman, 2018). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menjadi landasan yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas belajar sambil bermain adalah model *Make a Match*. Model *Make a Match*

dikembangkan oleh Lorna Curran dan menekankan pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban. Menurut Huda (2018), model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman konsep Siswa karena pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan menuntut keterlibatan aktif siswa. Langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran *Make a Match* meliputi:

1. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pokok,
2. guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban,
3. Siswa memperoleh satu kartu dan diminta mencari pasangan yang sesuai,
4. Siswa mendiskusikan hasil pasangan kartu,
5. guru memberikan klarifikasi dan penguatan materi, serta
6. penarikan kesimpulan pembelajaran (Huda, 2018).

Sintaks tersebut mendorong interaksi sosial, berpikir cepat, dan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung.

Agar penerapan model *Make a Match* berjalan optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi dan membantu Siswa memahami konsep secara konkret (Arsyad, 2019). Media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta membantu Siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal sebagaimana ditegaskan dalam teori belajar bermakna Ausubel.

Salah satu media yang relevan digunakan dalam model *Make a Match* adalah media kartu. Media kartu termasuk media visual yang efektif digunakan dalam pembelajaran aktif karena menyajikan informasi secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami. Menurut Sadiman et al. (2014), media kartu sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran yang menuntut aktivitas mencocokkan konsep, diskusi, dan kerja sama kelompok.

Media *Quartet Cards* dipilih karena memiliki karakteristik pasangan informasi yang saling berkaitan, sehingga selaras dengan prinsip *Make a Match*.

Dalam pembelajaran tajwid, *Quartet Cards* dapat digunakan untuk memasangkan jenis hukum bacaan dengan contoh ayat Al-Qur'an. Penelitian Gusti, Bahar, dan Handayani (2017) menunjukkan bahwa media *Quartet Cards* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif karena mendorong partisipasi aktif siswa, diskusi kelompok, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Materi tajwid yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada hukum mad ṭabī'ī dan mad far'ī . Mad ṭabī'ī merupakan dasar dari seluruh hukum mad, sedangkan mad far'ī merupakan pengembangan dari mad ṭabī'ī yang memiliki variasi jenis dan ketentuan bacaan yang lebih kompleks. Menurut Ramayulis (2015), penguasaan hukum mad menjadi bagian penting dalam pembelajaran tajwid karena berkaitan langsung dengan ketepatan dan keindahan bacaan Al-Qur'an. Kesalahan dalam penerapan hukum mad dapat berdampak pada ketidaktepatan bacaan Al-Qur'an.

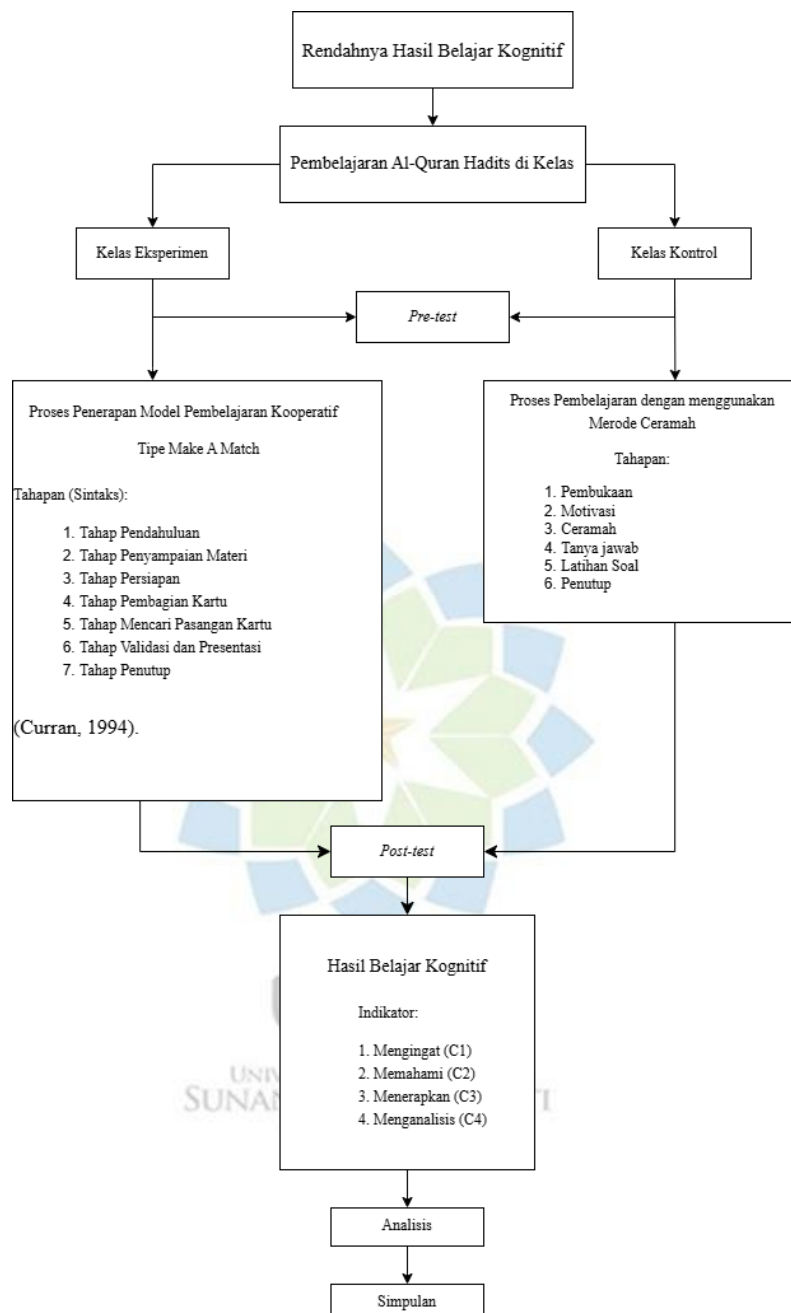
Pembelajaran hukum mad memiliki karakteristik materi yang bersifat konseptual dan aplikatif. Siswa tidak hanya dituntut memahami pengertian dan jenis-jenis mad, tetapi juga mampu mengidentifikasi dan membedakan hukum mad dalam ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, pembelajaran hukum mad memerlukan model dan media pembelajaran yang memungkinkan Siswa aktif mengaitkan konsep dengan contoh bacaan secara langsung melalui interaksi dan diskusi kelompok.

Hasil belajar kognitif dalam pembelajaran hukum mad berkaitan dengan kemampuan Siswa dalam memahami, mengidentifikasi, membedakan, dan menentukan jenis hukum mad ṭabī'ī dan mad far'ī dalam bacaan Al-Qur'an. Hasil belajar kognitif merupakan perubahan kemampuan intelektual Siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang disengaja. Pembelajaran kooperatif yang didukung oleh model *Make a Match* dan media *Quartet Cards* diyakini mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif Siswa.

Dengan demikian, berdasarkan teori pembelajaran kooperatif, teori konstruktivisme sosial Vygotsky, teori behavioristik, karakteristik model *Make a Match*, serta dukungan media *Quartet Cards*, terdapat keterhubungan yang jelas antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini. Oleh karena

itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media *Quartet Cards* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi hukum mad ṭabī'ī dan mad far'ī mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Untuk memastikan efektivitas kombinasi model dan media tersebut, penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran *Make a Match* berbantu *Quartet Cards*, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan dan akan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi. Sebelum pembelajaran, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif secara umum. Setelah pembelajaran, hasil belajar kognitif. Jika hasil *pretest* kedua kelas cenderung setara, maka perbedaan skor *posttest* dapat ditafsirkan sebagai pengaruh langsung dari perlakuan. Dengan demikian, apabila kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif Siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Skema kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis dirumuskan berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang dibangun dari permasalahan penelitian, sehingga

mampu mengarahkan peneliti dalam menentukan prosedur pengumpulan dan analisis data secara sistematis (Sugiyono, 2023).

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam mengarahkan proses penelitian serta sebagai dasar dalam pengujian hubungan atau pengaruh antar variabel (Machali, 2021). Hipotesis dinyatakan dalam bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Yusuf, 2014). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2023). Variabel bebas disebut juga dengan variabel independen, sementara variabel terikat disebut dengan variabel dependen.

Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu *Quartet Cards*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar kognitif. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu *Quartet Cards* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di kelas VII.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media *Quartet Cards* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, diperlukan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut. Penelitian terdahulu memberikan landasan empiris yang kuat dalam menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Selain itu, kajian terhadap penelitian sebelumnya membantu peneliti dalam mengidentifikasi variabel penelitian,

metode yang digunakan, serta hasil yang telah diperoleh oleh peneliti lain dalam konteks yang sejenis.

Setelah menelaah berbagai penelitian terdahulu, ditemukan sejumlah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis dan perbandingan terhadap penelitian terdahulu untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dari segi variabel, subjek penelitian, metode penelitian, maupun hasil penelitian. Tujuan dari perbandingan tersebut adalah untuk memperoleh acuan ilmiah, memperkuat landasan teoritis, serta menghindari adanya duplikasi penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Suzilawati, dkk. (2026) melakukan penelitian berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Kuartet terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII di SMPN 11 Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa kelas VII yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket partisipasi belajar, sedangkan analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai $p\text{-value} < 0,05$, sehingga H_a diterima. Penerapan model tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas diskusi, kerja sama, komunikasi, dan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Sedangkan Anggraini Kusuma Wardani (2023) melakukan penelitian berjudul Pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Materi Kubaca Al-Qur'an dengan Benar Berdasarkan Kaidah

Tajwid Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 6 Kediri Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya ketertarikan dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Selain itu, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (82,52) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79,20). Hasil uji Independent Sample t-test juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan $t\text{-hitung } 10,931 > t\text{-tabel } 2,002$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Sedangkan Siti Umroh (2023) dalam jurnal *Ability: Journal of Education and Social Analysis* dengan penelitian berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas VIII MTs Mesra Pematangsiantar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan aktivitas guru dari 80,35% menjadi 92,85%, aktivitas siswa dari 75% menjadi 96,875%, serta ketuntasan hasil belajar siswa dari 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Sedangkan Aserani (2013) dalam jurnal *Vidya Karya* Volume 28 Nomor 1 April 2013 melakukan penelitian berjudul Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Al-Qur'an melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Kuartet Tajwid di Tingkat X SMK Negeri 1 Tanjung. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 24 siswa kelas X SMK Negeri 1 Tanjung yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu permainan kuartet tajwid mampu meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Pada siklus I, 21 dari 24 siswa (87,5%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa (12,5%)

belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar, dengan 20 siswa memperoleh nilai 10,00, 1 siswa memperoleh nilai 9,00, dan 3 siswa memperoleh nilai 7,50. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media kartu permainan kuartet tajwid efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an sekaligus meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Sedangkan Izzatul Amalia (2024) melakukan penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental pada 60 siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji Z, dan uji Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (80,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (57,83), sehingga media kartu kuartet dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu di atas, terlihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengeksplorasi pepadanan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media pembelajaran berupa *Quartet Cards* khususnya dalam materi tajwid. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan *Quartet Cards*, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif Siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di kelas VII MTs As-Sawiyah Kabupaten Bandung.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai penerapan model *Make a Match* dalam

meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memberikan inovasi baru dalam penggunaan media berbasis permainan edukatif (*Quartet Cards*) sebagai sarana memperkuat aktivitas belajar siswa terhadap materi tajwid, yang selama ini dianggap cukup sulit dan monoton.

