

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang dirasakan saat ini merupakan salah satu karakteristik dari era globalisasi atau yang dikenal sebagai era keterbukaan (era of openness). Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan (science) dan teknologi (technology), yang kemudian dikenal sebagai ciri utama abad ke-21. Pada abad ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi lebih menekankan pada upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Perubahan yang terjadi bersifat fundamental, khususnya dalam dunia pendidikan (Hasibuan, Ahmad Tarmizi, 2019). Pendidikan menjadi elemen penting dalam kemajuan suatu bangsa, sehingga meskipun zaman terus berubah, guru dituntut untuk mampu membuktikan bahwa perbedaan zaman bukanlah hambatan dalam mengembangkan bakat dan potensi peserta didik di tengah arus globalisasi.

Di tengah arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi pada abad ke-21, sektor pendidikan di Indonesia dituntut untuk melakukan berbagai inovasi secara menyeluruh guna menyiapkan generasi muda yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan menjadi elemen penting dalam kemajuan suatu bangsa sehingga meskipun zaman terus mengubah guru dituntut untuk mampu perbedaan zaman dan potensi peserta didik, Rasulullah SAW bersabda dalam hadits yang artinya "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah No. 224). Perubahan ini menuntut adanya pembaruan dalam sistem pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Salah satu inovasi yang hadir dalam konteks reformasi pendidikan adalah konsep Merdeka Belajar, yang menekankan pada kebebasan peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan, menumbuhkan kreativitas, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Perkembangan zaman pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Proses pembelajaran saat ini tidak lagi berfokus semata-mata pada pencapaian kemampuan

kognitif, melainkan juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta kecakapan berkomunikasi. Hasil belajar yang diharapkan pada abad ke-21 harus mampu menunjukkan kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang dan semakin kompleks. Meski demikian, keberhasilan pencapaian hasil belajar tersebut tidak terlepas dari peran faktor internal peserta didik, salah satunya adalah motivasi belajar.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran abad ke-21. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menyampaikan gagasan, serta mampu menggali dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong utama yang mengarahkan peserta didik untuk mengoptimalkan potensi diri, memanfaatkan teknologi secara bijak, serta menyesuaikan diri dengan berbagai inovasi dan model pembelajaran yang terus berkembang. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar abad ke-21 perlu diimbangi dengan penerapan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat besar dalam menunjang kinerja dan pencapaian prestasi seseorang, baik dalam konteks pendidikan maupun dalam aktivitas lainnya (Sunhaji., 2008). Motivasi merupakan salah satu konsep yang paling sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan maupun kegagalan individu dalam menyelesaikan berbagai tugas yang bersifat kompleks. Para ahli sepakat bahwa motivasi berkaitan erat dengan faktor-faktor yang mendorong munculnya perilaku serta memberikan arah dan tujuan terhadap perilaku tersebut. Seseorang terdorong untuk terlibat dalam suatu kegiatan tertentu karena adanya kebutuhan yang mendasari, baik kebutuhan fisik, psikologis, maupun sosial (Kholid, 2017).

Dengan demikian, motivasi berperan sebagai kekuatan internal yang menggerakkan individu untuk bertindak dan mempertahankan keterlibatannya

dalam suatu aktivitas hingga tujuan tercapai. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat muncul dari faktor intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti hasrat untuk mencapai keberhasilan, kebutuhan untuk memahami materi pelajaran, serta adanya harapan dan cita-cita di masa depan. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik yang kuat cenderung menunjukkan sikap aktif, tekun, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Selain faktor intrinsik, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik.

Faktor ini meliputi peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif, dukungan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Kombinasi antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang seimbang akan mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pencapaian prestasi akademik. Faktor eksternal dalam motivasi belajar mencakup peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan Ibu Iis Mariam, selaku guru PAI di SMA Islam Bina Insan Bogor, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran, seperti jarang bertanya, menjawab, atau berdiskusi. Banyak siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI. Rendahnya motivasi ini membuat siswa kurang peduli terhadap proses belajar, mudah bosan, cepat menyerah saat menghadapi kesulitan, dan cenderung menghindari tugas. Padahal, siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya tekun, tidak mudah putus asa, serta memiliki minat dalam memahami materi (Sardiman, 2011). Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga berlangsung satu arah dan kurang melibatkan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga membuat materi kurang menarik dan sulit dipahami. Kondisi ini semakin membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Rendahnya motivasi belajar siswa secara langsung berpengaruh terhadap

keterlibatan dan kesungguhan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang kurang termotivasi cenderung menunjukkan minat belajar yang rendah, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengolah materi yang disampaikan. Apabila kondisi ini terus berlanjut, hal tersebut dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaruan dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode yang lebih variatif, interaktif, dan inovatif agar mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah metode *Make a match*. Metode ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. *Make a match* mengajak siswa belajar sambil bermain melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Metode ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu tertentu. Siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan benar akan mendapatkan poin. Dengan cara tersebut, metode *Make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (Oktavia, 2020).

Metode pembelajaran *Make a match* merupakan metode belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang harus dipasangkan oleh siswa. Dalam kegiatan ini, siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan bantuan teman-temannya di kelas. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa diajak untuk aktif berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik karena dibuat seperti permainan yang memiliki tantangan dan persaingan sehat antar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemberian reward kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas juga dapat membuat siswa lebih semangat belajar serta

menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, nyaman, dan kondusif (Evita Wulandari, K., Suarni, K., 2018).

Model *Make a match* dapat dipadukan dengan media *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, tulisan, angka, atau kombinasi dari ketiganya yang berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik mengingat dan memahami konsep dengan lebih cepat melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Pradana, P. H., & Gerhni, 2019). Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan minat serta keinginan peserta didik untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran pai (Pramesti & Qamaria, 2022).

Selain itu *flash card* memiliki sifat interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Melalui visualisasi objek-objek konkret yang ditampilkan pada kartu, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan materi abstrak dengan pengalaman nyata (Riyanti, 2018). menyatakan bahwa media pembelajaran visual seperti *flash card* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik perhatian, serta meningkatkan daya ingat peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran PAI dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Gambar-gambar pada *flash card* dapat memperjelas penjelasan materi, menarik perhatian siswa, dan membantu siswa yang lebih mudah belajar melalui visual. Selain itu, penggunaan *flash card* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan bantuan gambar dan visual yang jelas, siswa juga dapat lebih cepat memahami konsep atau materi yang dipelajari (Pasaribu, M., & Mukhrimah, 2022).

Berdasarkan yang di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENERAPAN METODE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN

MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor)”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* dalam proses pembelajaran PAI di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan diterapkannya metode *Make a match* berbantuan media *flash card* di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* dalam proses pembelajaran PAI di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan diterapkannya metode *Make a match* berbantuan media *flash card* di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam dan strategi pembelajaran. Penelitian ini juga dapat

memperkaya kajian mengenai efektivitas metode *Make a match* dan penggunaan media *Flash card* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi Para Pembaca Penelitian Ini.

- b. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah bagi peneliti lain dalam mengembangkan model atau pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

- 1) Pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menantang membuat siswa merasa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses belajar. Melalui metode *Make a match* berbantuan media *flash card*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi diajak untuk aktif mencari jawaban, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan bersama teman-temannya.
- 2) Penerapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung mampu mendorong siswa untuk aktif, baik secara fisik maupun mental. Dalam metode *Make a match*, siswa bergerak mencari pasangan kartu, berinteraksi dengan teman, serta berpikir untuk memahami dan mencocokkan materi yang dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Penerapan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* dapat membantu guru meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan mencocokkan kartu, siswa dituntut untuk berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas dalam menemukan pasangan kartu yang tepat.
- 2) Penggunaan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif dan efisien. Materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah

dipahami oleh siswa melalui media visual dan aktivitas langsung, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal.

c. Bagi Sekolah/Lembaga

- 1) Penerapan pembelajaran yang kreatif dan interaktif di sekolah dapat membantu menciptakan iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi seluruh warga sekolah. Ketika proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang nyaman, tidak menegangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, siswa akan merasa lebih betah berada di kelas dan lebih terbuka dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Pembelajaran yang dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat memberikan dampak langsung terhadap meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan lebih serius dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Peningkatan motivasi dan hasil belajar ini secara tidak langsung akan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Rendahnya keterlibatan siswa tersebut berimplikasi langsung pada menurunnya motivasi belajar. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai kekuatan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan yang diharapkan. menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan seluruh energi pendorong dalam diri siswa yang memunculkan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan kegiatan tersebut, serta mengarahkan siswa agar belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sejalan dengan pendapat tersebut (H. B. Uno, 2016), mengemukakan bahwa motivasi belajar berkaitan dengan adanya keinginan dan kesiapan siswa untuk terus terlibat dalam kegiatan belajar secara berkelanjutan.

Motivasi belajar mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan dorongan motivasi mampu menumbuhkan keaktifan

belajar siswa. Motivasi ialah kondisi psikologis yang memacu seseorang untuk bergerak dan bertindak. Motivasi sebagai pendorong yang menjamin terjadinya kelancaran proses pembelajaran dan memberikan arahan, sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai (Sopandi & Handayani, 2019). Motivasi dapat meningkatkan keterlibatan dan ketekunan aktivitas belajar. Dengan demikian, motivasi memiliki dampak pada ketuntasan belajar peserta didik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a match* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, siswa terdorong untuk berpikir cepat, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, model *Make a match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Selain itu, model pembelajaran juga dipahami sebagai pola atau kerangka konseptual yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengorganisasikan materi pembelajaran, dan memberikan arahan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar (Putra et al, 2020).

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* merupakan salah satu metode yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mereka berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima materi (Fitriati & Hadi, 2014). Metode *Make a match* dipilih karena dapat mendorong keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara langsung sambil memahami konsep materi dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penerapan metode ini juga membantu peserta didik menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat serta mempermudah mereka dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena berperan sebagai dorongan utama yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta berusaha mencapai tujuan akademiknya. Ketika motivasi belajar rendah, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan ketertarikan terhadap materi, kurang mampu menghadapi hambatan belajar, dan berpotensi mengalami penurunan hasil akademik. Oleh

karena itu, motivasi tidak hanya berfungsi sebagai faktor pendukung, tetapi juga menjadi salah satu unsur penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan (Hariani et al., 2021)

Salah satu media yang relevan untuk mendukung penerapan metode *Make a match* adalah media *flash card* Susilana, Riana, dan Riyana menjelaskan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang menampilkan gambar dengan ukuran sekitar 25×30 cm. Gambar yang digunakan dapat dibuat secara manual, menggunakan foto, maupun memanfaatkan gambar atau foto yang sudah tersedia, kemudian ditempelkan pada lembaran kartu (*flash card*) tersebut (Dananjaya, 2010). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang disusun dari foto atau ilustrasi tertentu, di mana pada bagian belakang kartu dilengkapi dengan keterangan atau penjelasan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan (Susilana & Riyana, 2009).

Agar metode *Make a match* dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis, dengan langkah langkah diantara nya (Iemail, 2021) :

1. Pendidik menyiapkan seperangkat kartu yang terdiri atas kartu berisi pertanyaan dan kartu lain yang memuat jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tersebut.
2. Kelas dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban, dan satu kelompok yang bertugas sebagai penilai.
3. Posisi ketiga kelompok diatur membentuk huruf U, dengan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban ditempatkan saling berhadapan agar interaksi berjalan lebih efektif.
4. Pendidik memberikan aba-aba, misalnya dengan bunyi peluit, sebagai tanda bagi kelompok pertanyaan dan jawaban untuk bergerak mencari pasangan kartu yang cocok.
5. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam menentukan kecocokan kartu, dan suasana belajar dapat dibuat lebih nyaman dengan

iringan musik instrumentalia yang lembut.

6. Pasangan kartu yang telah terbentuk diminta untuk menunjukkan serta membacakan hasil pasangan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai.

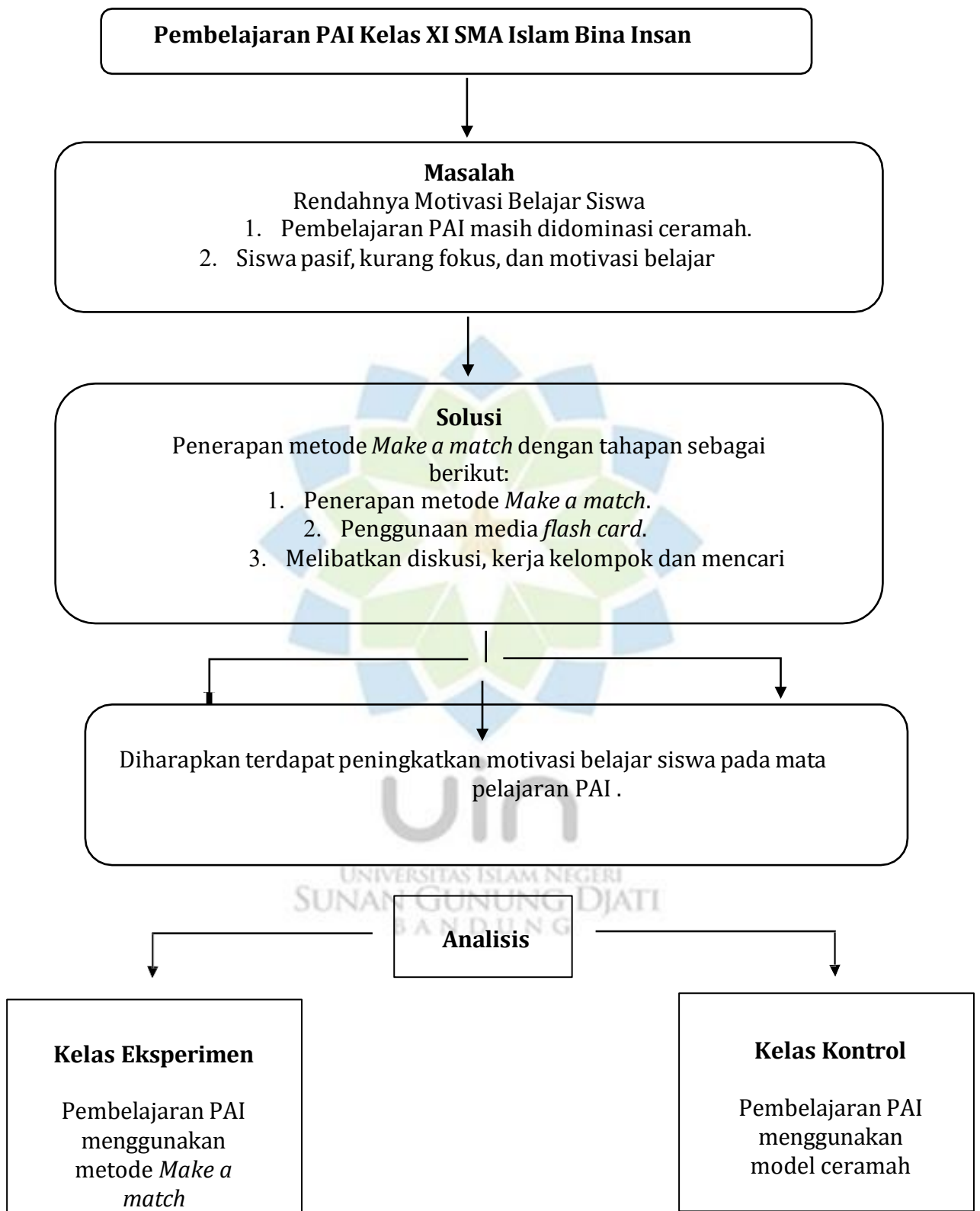
Metode *Make a match* yang dipadukan dengan penggunaan media *flash card* sejalan dengan prinsip-prinsip behaviorisme, karena menghadirkan stimulus berupa kartu pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh peserta didik melalui aktivitas langsung. Dalam pandangan teori behaviorisme, seseorang dianggap telah belajar apabila terlihat adanya perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata. Pendekatan ini menitikberatkan kajiannya pada aspek psikologis berupa perilaku yang tampak, tanpa menyoroti proses kesadaran atau konstruksi mental individu. Menurut teori behaviorisme, belajar dipahami sebagai proses terjadinya perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret (Sudirman et al., 2024). Dalam teori ini, manusia diposisikan sebagai subjek yang cenderung pasif, di mana perubahan perilaku sangat dipengaruhi oleh stimulus yang diterimanya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan rangsangan yang tepat agar mampu membentuk perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif (M. F. A. F. Majid & Suyadi, 2020).

Penerapan metode *Make a match* berbantu *flash card* dapat meningkatkan hasil motivasi siswa pada mata pelajaran PAI

1. Meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik melalui kegiatan mencari pasangan kartu maupun secara kognitif dalam memahami dan mencocokkan materi PAI.
2. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang lebih tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang.
3. Perhatian dan fokus siswa terhadap pembelajaran PAI meningkat, terlihat dari kesungguhan siswa dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan *Make a match*.
4. Media *flash card* membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih mudah dan konkret melalui tampilan visual yang sederhana dan menarik.

5. Meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI, ditandai dengan respons positif, keinginan untuk terlibat aktif, serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.
6. Terciptanya suasana kelas yang lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.





Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan awal yang sifatnya belum pasti atau masih bersifat sementara, berupa jawaban dugaan peneliti atas persoalan penelitian, yang dirumuskan sebagai pernyataan mengenai adanya keterkaitan antara dua variabel atau lebih (Nurdin & Hartati, 2019). Sedangkan menurut pendapat lain hipotesis merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2020).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. H_a : Di duga terdapat pengaruh penggunaan penerapan metode *Make a match* terhadap motivasi belajar siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukanlah studi yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Khikmatun Khasanah (2015) “Pengaruh Metode *Make a match* Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Punggur Tahun Pelajaran 2014/2015” (skripsi).

Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan metode *Make a match* yang dipadukan dengan media *flash card* mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Khasanah, 2015). Persamaan penelitian Khikmatun Khasanah dengan penelitian ini sama sama meneliti tentang pengaruh metode *Make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun perbedaannya penelitian Khikmatun Khasanah hanya menggunakan metode *Make a match* tanpa bantuan media tambahan. Sementara penelitian ini menggunakan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* sehingga terdapat unsur inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Tofan Maulana (2023) “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Index

Card Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK IT ATTAQWA Pusat Babelan Bekasi 2023” (skripsi).

Hasil penelitian ini menjelaskan menunjukkan bahwa metode pembelajaran Index Card Match berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Maulana, 2023). Penelitian Tofan Maulana memang merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan menemukan pengaruh Index Card Match terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian Tofan Maulana ini adalah tentu adapun perbedaanya sama-sama membahas pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada Persamaan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kedua penelitian juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Adapun perbedaan penelitian Tofan Maulana hanya terletak pada metode, media, lokasi, dan subjek penelitian. Penelitian Tofan Maulana menggunakan metode pembelajaran Index Card Match tanpa bantuan media tambahan dan dilaksanakan pada siswa kelas X OTKP di SMK IT Attaqwa Pusat Babelan Bekasi. Sementara penelitian Saya menggunakan metode *Make a match* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas XI SMA Islam Bina Insan Bogor.

3. Setyorini (2019) “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa Dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Mata IPS” (jurnal).

Hasil Penelitian ini menjelaskan Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan siswa (Setyorini, 2019). Persamaan penelitian ini dan penelitian Setyorini sama sama terletak pada penggunaan metode pembelajaran *Make a match* berbantuan media *flash card* sebagai strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses

belajar siswa.

Adapun perbedaan penelitian ini adalah terletak pada fokus variabel, mata pelajaran, dan tujuan penelitian. Penelitian Tria Setyorini lebih berfokus pada pemanfaatan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh metode *Make a match* berbantuan media *flash card* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

