

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Usaha meningkatkan mutu sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikan. Pendidikan bisa diartikan sebagai proses pembelajaran di mana peserta didik tumbuh menjadi orang dewasa yang mampu hidup secara mandiri dan menjadi bagian aktif dalam masyarakat di lingkungan tempat mereka tinggal (Apriani, 2022). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sisdiknas, 2012).

Pendidikan diartikan sebagai suatu ikhtiar yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan membimbing dan memajukan pengembangan keterampilan pada diri manusia itu sendiri sehingga mampu melaksanakan kehidupan dengan baik (Hidayat & Abdillah, 2019). Mengembangkan keterampilan manusia juga menjadi fokus utama dari tujuan pendidikan nasional di Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan menantang agar mendorong siswa untuk terlibat aktif dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan kurikulum. (Kemendikbud, 2016).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan untuk membentuk manusia seutuhnya. Sebagai sumber utama dari ajaran agama Islam, Al-Qur'an dan Al-Hadits harus dipadukan dengan proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman, sehingga nilai-nilai agama Islam bisa diwariskan kepada generasi berikutnya melalui jalur pendidikan ini, dan secara sungguh-sungguh diinternalisasi oleh generasi tersebut.

Menurut Muhaimin, sebagaimana dikutip oleh Mahmudi (2019), Pendidikan Agama Islam memiliki signifikansi dalam usahanya untuk mengajarkan ajaran Islam serta nilai-nilai moral yang bertujuan agar nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan dan menjadi kebiasaan yang baik dalam kehidupan peserta didik (Mahmudi, 2019).

Dalam perspektif seorang praktisi Pendidikan seperti Majid Irsan Al-Kailany (Gunawan, 2014), tujuan dari Pendidikan Agama Islam dapat dibagi menjadi dua aspek: pertama, tujuan dimulai dari pengembangan diri individu dan berlanjut hingga ke masyarakat secara umum; kedua, tujuan Pendidikan ini dimulai dari dunia dan mencapai puncaknya dalam akhirat. Tujuan ini dicapai melalui berbagai teknik atau metode Pendidikan yang saling melengkapi dan disempurnakan.

PAI juga memberikan pedoman terkait aspek fundamental, seperti ibadah dan hubungan dengan sesama manusia. Dalam konteks pendidikan Islam, tidak ada pemisahan antara aspek ilmu dan agama. Penggabungan kedua sistem pendidikan ini diwajibkan oleh keyakinan dalam akidah Islam (Ramayulis, 2011).

Namun, PAI menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh sejumlah siswa. Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi pada ketidakminatan siswa terhadap PAI. Salah satunya adalah persepsi siswa bahwa PAI dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami karena banyaknya materi yang harus dihafal. Selain itu, metode penyampaian materi oleh guru yang monoton dan kurang menarik juga berdampak pada kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Bahkan, hal ini dapat memunculkan perasaan jenuh dan kurang antusias dalam proses belajar (Muslim, 2018).

Minat siswa memiliki potensi untuk memengaruhi hasil belajar mereka. Minat dalam konteks ini merujuk pada dorongan kuat yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi dalam mata pelajaran PAI, mereka cenderung berusaha untuk memahami materi dengan mendalam demi mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.

Minat dalam belajar memiliki peran yang sangat penting dalam rangka proses pembelajaran, karena tanpanya, siswa tidak memiliki dorongan atau ketertarikan dalam melaksanakan proses belajar. Minat belajar siswa bisa meningkat ketika kondisi pembelajaran diatur sedemikian rupa, di mana suasana pembelajaran menyenangkan, tidak monoton serta tidak membosankan. Inilah sebabnya mengapa tugas guru tidak hanya terbatas pada penguasaan materi dan pengelolaan kelas, tetapi juga memerlukan keterampilan dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif, menarik, dan beragam (Kustari, Ikhtiano, & Mukri, 2019). Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru untuk membangkitkan dan meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PAI, adalah melalui penggunaan model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran mencakup sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis untuk mengatur pengalaman belajar agar mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Jadi, model pembelajaran biasanya mengikuti pola yang telah ditetapkan, yang kadang sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran (Dangnga & Muis, 2015).

Komalasari mengemukakan bahwa pembelajaran yang memiliki makna dapat disesuaikan dengan prinsip-prinsip teori perkembangan Piaget dan Vygotsky. Piaget mengemukakan bahwa cara individu memperoleh pengetahuan intelektualnya seringkali melibatkan upaya mencapai keseimbangan antara apa yang mereka alami dan ketahui dengan apa yang mereka temukan sebagai fenomena baru. Sementara itu, dalam Teori Pembelajaran Vygotsky, dinyatakan bahwa pemikiran seseorang harus dipahami dalam konteks sosial dan sejarahnya. Teori ini menunjukkan bahwa perkembangan pengetahuan kognitif manusia

dipengaruhi oleh lingkungan sosial, sesuai dengan konsep sosiogenesis (Komalasari, 2010).

Model pembelajaran *make a match* adalah suatu konsep pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model pembelajaran *make a match*, sebagaimana yang dipaparkan oleh Djumiati dalam (Khofiyah, 2020), merupakan salah satu metode yang mengharuskan siswa berperan aktif dalam proses belajar-mengajar. Dalam model pembelajaran ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi pasangan melalui penggunaan kartu. Pada awalnya, siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, dan selanjutnya mereka harus mencocokkan pasangan berdasarkan informasi pada kartu-kartu yang diberikan.

Menggunakan pendekatan model *make a match* dalam proses belajar dapat menumbuhkan kerjasama dalam menjawab pertanyaan serta menghubungkan kartu-kartu yang ada, dikarenakan adanya interaksi yang terjalin antara kelompok dan antara siswa-siswa untuk mengadakan diskusi terhadap pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Model pembelajaran ini memberikan kesan yang lebih menarik dan mendorong keaktifan yang diperlukan agar kartu-kartu tersebut cocok satu sama lain sebelum batas waktu yang ditentukan berakhir. Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah bahwa peserta didik bisa menemukan rekannya ketika mempelajari materi tertentu dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMAN 26 Bandung, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran PAI sudah menerapkan model pembelajaran *make a match* dan mendapatkan tanggapan yang cukup baik dari siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* sudah dilaksanakan secara optimal sesuai dengan prosedurnya dan siswa terlihat antusias ketika mengikuti pelajaran. Akan tetapi, dilihat dari minat belajar mereka masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari masih ditemukan beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, ada yang tidur, mengobrol, sibuk main hp, dan ketika ditanya oleh guru tentang materi Asmaul Husna banyak siswa yang diam saja tidak merespon pertanyaan tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Tanggapan siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Hubungannya dengan Minat Belajar Mereka pada Mata Pelajaran PAI Materi Asmaul Husna (Penelitian di Kelas X SMAN 26 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung.
3. Tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna di kelas X SMAN 26 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang ilmu serta mendalami pemahaman tentang model pembelajaran *make*

a match dan bagaimana hubungan model ini dengan minat belajar siswa dalam mempelajari materi PAI mengenai Asmaul Husna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi pedoman untuk penelitian mendatang yang berfokus pada topik yang sejenis, serta menjadi sumber bacaan yang bermanfaat untuk memperluas wawasan dan pemahaman terkait penerapan model pembelajaran *make a match*.

b. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* di lingkungan sekolah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PAI dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, sehingga materi yang diajarkan dapat diterima dengan pemahaman yang lebih baik.

E. Kerangka Berpikir

Tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan (Soemanto, 2012). Adapun menurut Bigot dalam (Suryabrata, 2013) tanggapan ialah bayangan yang tinggal dalam ingatan dan menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan.

Menurut Agus Sujanto, tanggapan merupakan gambaran atau ingatan yang tersisa setelah seseorang melakukan pengamatan. Tanggapan dalam konteks ini merujuk pada proses seseorang untuk mengetahui dan memberikan penilaian terhadap sesuatu melalui indra atau respons langsung terhadap suatu stimulus (Sujanto, 2009). Sementara itu, menurut Linschoten, tanggapan adalah melakukan kembali suatu tindakan atau melakukan tindakan sebelumnya tanpa adanya objek fungsi primer yang menjadi dasar dari tanggapan tersebut (Suryabrata, 2013).

Tanggapan memiliki dua indikator yaitu tanggapan positif dan tanggapan negatif (Soemanto, 2012). Tanggapan positif seperti menyukai, menerima dan

memperhatikan. Adapun tanggapan negatif mencakup reaksi seperti menghindari, menolak dan acuh tak acuh atau tidak memperhatikan.

Menurut Joyce dan Weil sebagaimana yang dikutip oleh (Dangnga & Muis, 2015), model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran mencakup sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis untuk mengatur pengalaman belajar agar mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Jadi, model pembelajaran biasanya mengikuti pola yang telah ditetapkan, yang kadang sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran (Dangnga & Muis, 2015).

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, di mana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok kecil dengan cara yang kolaboratif dan dengan struktur kelompok yang serupa (Rusman, 2012). Konsep pembelajaran kooperatif ini didasarkan pada ide bahwa manusia secara alami adalah makhluk sosial (Lie, 2002). Pendapat dari Bern dan Erickson dalam Komalasari menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang mengatur pengalaman belajar melalui kelompok belajar kecil di mana siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2011).

Model pembelajaran *make a match* dimulai dengan langkah di mana siswa diberikan instruksi untuk mengidentifikasi kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban dalam batas waktu yang ditentukan. Siswa yang berhasil menyatukan kartu dengan benar akan mendapatkan skor tambahan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Pembelajaran dengan model *make a match* mencakup langkah-langkah sebagai berikut (Prihadi, 2021):

1. Siswa diminta untuk memahami teks bacaan tentang materi terkait.
2. Guru menyiapkan kartu sejumlah siswa, yang berisi soal dan jawaban
3. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Guru menunjuk pasangan untuk presentasi.

6. Setiap pasangan mempresentasikan hasil temuan mereka, pasangan lain memperhatikan dan memberikan tanggapan dan koreksi.
7. Siswa membuat kesimpulan dari hasil yang dipresentasikan.
8. Penguatan materi dan penutup.

Minat adalah kecenderungan dan semangat yang kuat atau keinginan besar terhadap suatu hal (Syah, 2006). Sementara itu, (Djamarah, 2002) menyatakan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan pada sesuatu atau aktivitas tanpa adanya pengaruh dari pihak luar. Menurut Alisuf Sabrim, minat adalah kecenderungan untuk terus mengamati sesuatu. Minat ini sangat erat kaitannya dengan emosi, khususnya perasaan senang, sehingga minat bisa dikatakan sebagai pandangan positif terhadap suatu hal (Kustari, Ikhtiono, & Mukri, 2019).

Menurut Slameto (2010), minat adalah suatu rasa senang dan ketertarikan terhadap suatu objek atau tindakan yang muncul tanpa adanya paksaan (Slameto, 2010). Siswa dapat mengungkapkan minat mereka dengan menyatakan preferensi terhadap suatu hal daripada lainnya, atau mereka dapat menunjukkan ketertarikan melalui keterlibatan dalam aktivitas tertentu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu lebih cenderung memusatkan perhatian pada topik tertentu.

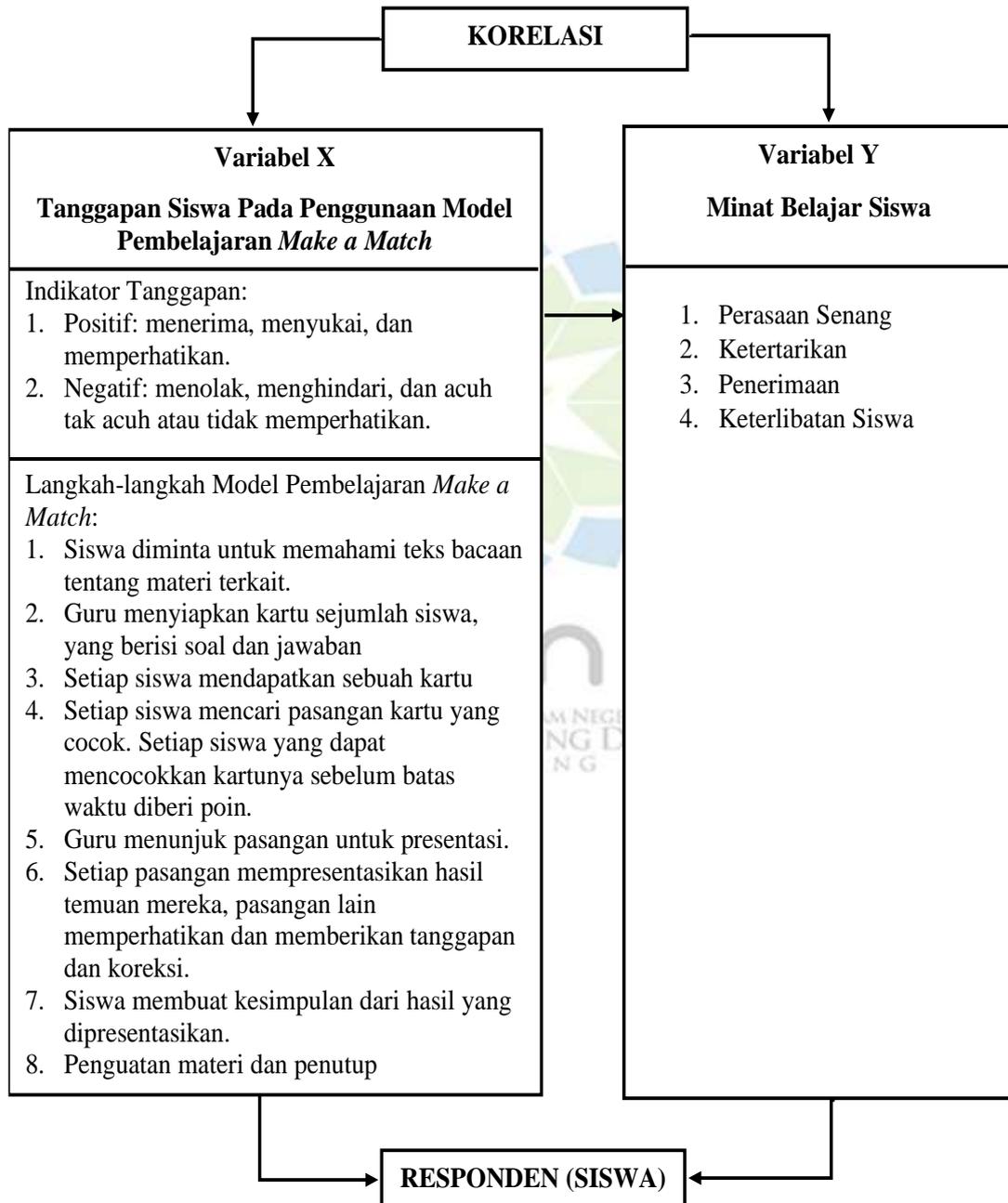
Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi minat belajar siswa meliputi 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) penerimaan, dan 4) keterlibatan siswa (Slameto, 2010).

Muhibbin Syah (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Faktor-faktor tersebut yakni 1) faktor internal, yang mencakup kondisi jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal, yang terdiri dari kondisi lingkungan dan pendekatan pembelajaran, seperti cara siswa mempelajari materi melalui strategi dan metode yang mereka gunakan (Syah, 2007).

Dari beberapa faktor di atas, yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini adalah faktor internal. Lebih spesifik, faktor internal ini merujuk pada keadaan rohani yang ada dalam diri individu siswa yang muncul saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini kemudian menghasilkan tanggapan yang nantinya akan mempengaruhi minat belajar mereka. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk

membuktikan hal tersebut melalui penelitian tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* hubungannya dengan minat belajar mereka.

Untuk lebih jelasnya, kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 1.1
 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan dalam penelitian yang memiliki tingkat kebenaran yang belum kuat, sehingga perlu diuji secara empiris (Priatna, 2020). Dalam Penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel X (tanggapan siswa) dan variabel Y (minat belajar siswa). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang dirumuskan adalah bahwa terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna.

Hipotesis diuji dengan membandingkan skor t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan kriteria sebagai berikut:

1. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, artinya ada hubungan antara variabel X dan Variabel Y.
2. Apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka hipotesis (H_a) ditolak dan (H_0) diterima, artinya tidak ada hubungan antara variabel X dan variabel Y.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan survei terhadap hasil penelitian sebelumnya dalam format skripsi yang mengangkat topik tentang penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI. Adapun hasil temuan dalam penelitian terdahulu tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitry Nur'aini (2017) yang berjudul "Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* Hubungannya dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih: Penelitian di Kelas VIII MTs GUPPI Cileuksa Kab. Sumedang."

Hasil penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y sebesar 44%, artinya terdapat faktor lain yang mempengaruhi sebesar 56% terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih (Nur'aini, 2017).

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sehabbulatip (2015) yang berjudul "Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Hubungannya dengan Minat Mereka Mengikuti Mata Pelajaran PAI (Penelitian pada Siswa Kelas X IPA SMA Mekar Arum Bandung)."

Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini mengindikasikan adanya hubungan signifikan antara variabel X dan Y. Selanjutnya, pengaruh derajat variabel X terhadap variabel Y diukur sebesar 17.64%. Ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempengaruhi minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI sebesar 17.64%, sementara 82.36% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain (Sehabbulatip, 2015).

3. Penelitian yang telah dilakukan Misbahul Munir (2012), yang berjudul "Tanggapan Siswa terhadap Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* Hubungannya dengan Minat Siswa Mengikuti Pelajaran Al-Qur'an Hadits: Penelitian di Kelas VIII MTs Persis 161 At-Taqwa Cihampelas Kab. Bandung Barat."

Berdasarkan penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran aktif tipe *card sort* dengan minat siswa mengikuti pelajaran Al-Qur'an Hadits mencapai 7% dan 93% dipengaruhi oleh faktor lain.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nida Nurjihan Suryana (2022) berjudul "Penerapan Metode *Make a Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP PGRI Rancaekek Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)."

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa 1) kelas eksperimen dan kontrol memiliki tingkat motivasi belajar yang sangat tinggi, siswa di kelas kontrol 75% termotivasi untuk belajar, sedangkan mereka yang berada di kelas eksperimen

78,8% termotivasi untuk belajar, 2) adanya peningkatan motivasi belajar yang sedang dan dianggap cukup efektif sebesar 58%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan ketika mata pelajaran PAI di kelas VII SMP PGRI Rancaekek diajarkan dengan menggunakan metode *make a match*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Munawaroh (2014) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Quran Hadis pokok bahasan surah al-lahab (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV MI Al-Muslimin Kecamatan Cikarang Utara, Bekasi)”

Dari hasil penelitian diperoleh data peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran dan Hadis setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada siklus I dan II, masing-masing dengan skor rata-rata 62,51% (cukup baik) dan 89,92% (sangat baik). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan pembelajaran al-Quran dan Hadis.

Penelitian yang akan peneliti lakukan relevan dengan kelima penelitian di atas karena memiliki persamaan yakni mengenai tanggapan siswa dan juga model pembelajaran *make a match*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian yang akan dilakukan memfokuskan pada tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* hubungannya dengan minat belajar mereka pada mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna.