

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menyiapkan siswa melalui bimbingan dan pengajaran yang berlangsung di sekolah. Pendidikan mampu mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai kehidupan secara tepat di masa yang akan datang, Karena pendidikan mampu mendorong manusia untuk terlibat dalam perubahan, terutama dalam proses mengubah kehidupannya kearah yang lebih baik. (Wulandari, 2009).

Dengan itu, pendidikan memiliki peranan sentral dalam mengiringi kehidupan manusia. Keberhasilan pendidikan juga dibantu oleh keberadaan seorang pendidik, yaitu guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan siswa, karena guru yang akan menentukan perkembangan dan pertumbuhan kualitas pendidikan siswa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas juga, sedangkan pembelajaran yang berkualitas memerlukan dukungan dari berbagai pihak. Pihak-pihak tersebut yaitu siswa sebagai pelaku terdidik, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan orang tua yang mendukung dan memberikan motivasi untuk anaknya, agar anaknya menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam menjalankan proses pembelajarannya (Haryani et al., 2021).

Dengan adanya kerja sama dan dukungan antar guru dan orang tua, diharapkan dapat mempengaruhi keberhasilan belajarnya. Selain menjalin kerja sama yang baik antar guru dan orang tua siswa, tentunya terdapat upaya lain yang harus dilakukan, salah satunya dengan cara mengoptimalkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Tingkat pemahaman siswa merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar. Karena tingkat pemahaman siswa nantinya akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Selain itu, kemampuan siswa dan karakteristik individu siswa yang berbeda-beda dalam memahami pelajaran akan mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar yang didapatkan akan memiliki nilai yang berbeda-beda tiap individu. Siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang baik terhadap materi, cenderung

mendapatkan hasil belajar yang baik, karena pada saat mengerjakan soal tes yang diberikan mereka dapat mengaplikasikan pemahaman terkait materi ajar terhadap pertanyaan yang telah disajikan. Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah, akan kesulitan memahami materi ajar yang tercantum dalam soal tes tersebut. Akibatnya terdapat perbedaan hasil belajar yang diduplikannya, siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah akan mendapatkan hasil belajar yang rendah juga.

Oleh sebab itu, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung seorang guru diharapkan mampu mengkondisikan siswanya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sejatinya, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, melainkan juga pada siswa. Siswa yang belajar secara aktif akan memiliki tingkat pemahaman yang baik sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

Pada kenyataannya banyak permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, materi bahan ajar, fasilitas sekolah dan juga kesanggupan guru itu sendiri.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman perancang pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya, diantaranya yaitu sebagai bentuk perencanaan pembelajaran dan perencanaan bahan-bahan pembelajaran (Octavia, 2020).

Suasana pembelajaran yang membuat siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat akan memberikan dampak yang positif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam memilih model dan strategi pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa, sehingga materi

yang disampaikan kurang dipahami dan nantinya berpengaruh terhadap tingkat pemahamannya (Musabbihin, 2022).

Dengan model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengajar, diantaranya yaitu model pembelajaran Make a Match. Model pembelajaran Make a Match merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Teknik pada pembelajaran ini yaitu mencari pasangan serta belajar mengenai suatu konsep, model pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan kelas. Pembelajaran ini sangat menyenangkan karena konsep pembelajarannya belajar sambil bermain. (Suhono, 2022). Pembelajaran ini akan melatih keaktifan siswa, karena siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang ada padanya dengan Batasan waktu yang ditetapkan. Siswa yang berhasil menemukan pasangannya sebelum waktu berakhir akan diberikan poin

Model pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan untuk mendukung keaktifan dan tingkat pemahaman siswa. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan siswa dapat mengembangkan aspek kognitif yang tidak hanya mengetahui atau mengingat suatu materi, tetapi juga harus memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain model pembelajaran tentunya media pembelajaran pun menjadi penunjang pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi, mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif yang akan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar yang akan berdampak pada hasil belajarnya.

Oleh karena itu, guru harus memilih media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media Quizizz. Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, karena dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMP

Muhammadiyah 10 Bandung, di sekolah tersebut guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Snowball throwing, Pembelajaran dengan model Snowball throwing dilakukan dengan baik sesuai dengan pedoman yang didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran, yaitu 1) Guru menyampaikan materi mengenai jual beli, riba dan hutang piutang, 2) Siswa mendiskusikan materi yang sudah dijelaskan guru, masing-masing siswa diberikan kertas untuk menuliskan satu pertanyaan saja menyangkut materi yang sudah disampaikan, 3) Kertas tersebut dibuat seperti bola yang didalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai jual beli, riba dan hutang piutang, lalu kertas tersebut dilempar dari satu siswa ke siswa lain, 4) Siswa secara bergantian diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditulis dalam kertas tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini dibuktikan dengan siswa yang kondusif saat penjelasan materi berlangsung, mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi, mampu menjawab pertanyaan terkait materi yang sedang diajarkan, dan juga mengikuti evaluasi dengan hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, dengan itu penulis ingin mengusulkan penggunaan model make a match pada proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Muhammadiyah 10 Bandung pada materi “menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang”, perbandingan ini dilakukan untuk mencari alternatif pembelajaran mana yang lebih baik digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Refso Putri Wanengsi, dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Make a Match terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu. Pada penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Make a Match efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nonci Melinda Uki, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make a Match

terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Pada penelitian ini ditemukan bahwa model pembelajaran *Make a Match* kurang efektif digunakan, dikarenakan pada kelas *Make a Match* saat proses pencarian pasangan kartu siswa lebih cenderung ribut dalam diskusi kelompok sehingga siswa kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Persoalan-persoalan inilah yang melatarbelakangi dan mendorong penulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Penggunaan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti”. Dengan maksud untuk mengetahui hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PAI, sebagai landasan sekaligus pertimbangan dalam penerapan pembelajaran ke depan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah agar lebih jelas apa yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *Make a Match* dengan menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model *Make a Match* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran PAI yang menerapkan model *Make a Match*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Proses penerapan model *Make a Match* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung.
2. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model *Make a Match* dengan menggunakan *Quizizz*.

3. Sikap siswa terhadap pembelajaran PAI yang menerapkan model *Make a Match*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Make a Match* dan juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa ilmu pengetahuan terutama dalam pemilihan metode pembelajaran, khususnya dalam model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan masukan kepada pihak civitas akademika SMP Muhammadiyah 10 Bandung mengenai bagaimana penerapan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

- b. Manfaat Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan masukan dalam pengelolaan kelas serta strategi belajar mengajar yang aktif dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

- c. Manfaat Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Make a Match* diharapkan siswa memperoleh pelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya terutama pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan konsep *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung tentunya ada diskusi, saling bertukar ide sehingga individu atau kelompok yang sebelumnya tidak tahu jadi tahu (Thobroni, 2013). Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan

belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman individu maupun kelompok (Ali, 2021)

Model pembelajaran Make a Match merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan yaitu mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep dengan suasana yang menyenangkan. Langkah awal dari model ini yaitu siswa mencari pasangan kartu yang dimana kartu tersebut berisikan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberikan poin (Rusman, 2018).

Tipe pembelajaran Make a Match dipilih Karena memiliki kelebihan yaitu memberikan peluang kepada siswa untuk mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang berisikan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan suasana yang menyenangkan, belajar sambil bermain. Dengan terciptanya suasana yang menyenangkan dan menggunakan metode berbasis permainan, diharapkan siswa memiliki semangat yang tinggi dalam belajar. (Sri Wahyuni, 2014).

Model pembelajaran make a match merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif siswa. Model ini juga dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, terutama dalam mengingat materi yang dipelajari. Pembelajaran dengan menggunakan model make a match efektif digunakan karena dapat mempengaruhi pada aktivitas belajar yang lebih menyenangkan, mampu mendorong keaktifan siswa dan mampu meningkatkan proses dan hasil belajarnya (Pratiwi, 2018).

Adapun langkah-langkah yang digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* adalah sebagai berikut:

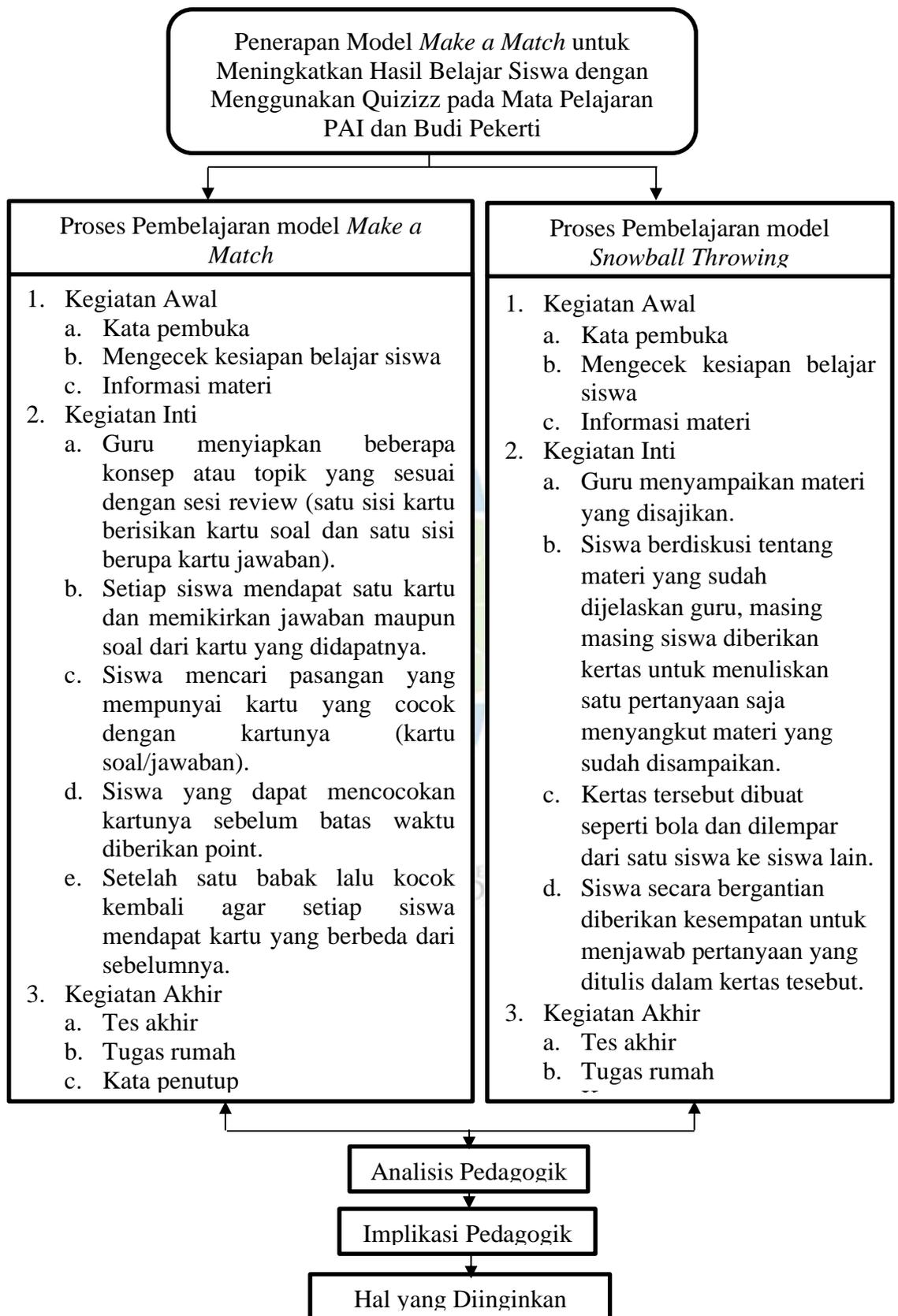
1. Guru menyiapkan beberapa konsep atau topik yang sesuai dengan sesi review (satu sisi kartu berisikan kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang didapatnya.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan point.

5. Setelah satu babak kartu dikocok kembali agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.
6. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi (Rusman, 2010).

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri et al., 2014).

Dengan menggunakan model *make a match* diharapkan dapat membangkitkan keaktifan siswa karena siswa diberikan kebebasan dalam berpendapat serta berdiskusi dan bertukar pikiran dengan temannya. Serta diharapkan pembelajaran model *make a match* ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik dalam memahami pelajaran PAI dan Budi Pekerti serta mampu untuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah hasil dari suatu proses teoritik dan rasional melalui tinjauan Pustaka, kajian konsep dan teori yang mendukung hipotesis penelitian sehingga diyakini bahwa hipotesis penelitian ini memiliki kebenaran teoritik. Namun, kebenaran hipotesis tetap harus diuji dengan menggunakan data hasil penelitian. Dengan itu, hipotesis biasa disebut dengan jawaban sementara dari masalah sebuah penelitian, dan masih harus diuji kebenarannya dengan menggunakan data empirik hasil penelitian (Aksara, 2021).

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah: “Penggunaan Model pembelajaran *Make a Match* diduga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI”. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus:

H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan media *Quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang digunakan sebagai perbandingan dan menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti akan disajikan menggunakan tabel untuk memudahkan pemahaman pembaca. Tabel tersebut berisikan persamaan dan perbedaan penelitian yang penulis teliti dengan peneliti terdahulu, sebagai berikut:

1. Refso Putri Wanengsi, meneliti “Pengaruh Penggunaan Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu”. Dengan fokus penelitian pengaruh metode *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa.
2. Arum Cahyani, meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 2 Tambang” dengan fokus penelitian pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi

belajar siswa. Hasil penelitian ini yaitu terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

3. Dewi Agustini, meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kejasama Siswa pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di SMP Plus Darus Sholah Jember”. Dengan fokus penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan kerjasama siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel di SMP Plus Darus Sholah Jember.
4. Dwi Andriani, meneliti “Keefektifan *Quizizz* Sebagai Alat untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VII MTs Nurul Huda”. Dengan fokus penelitian Keefektifan *Quizizz* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan antara minat belajar siswa Kelas VIII Mts Nurul Huda yang menerapkan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dan siswa yang menerapkan pembelajaran melalui media tradisional. Penelitian diatas secara ringkas dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Penulis/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Refso Putri Wanengsi Pengaruh Penggunaan Metode Make a Match terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu	Sama-sama menganalisa pengaruh penggunaan metode Make a Match dengan pendekatan kuantitatif	Penelitian ini mengerucut kepada hasil belajar siswa, sedangkan peneliti mengenai tingkat pemahaman siswa.	Hasil penelitian pada skripsi ini yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas VIII MTs Pancasila Kota Bengkulu.
2	Arum Cahyani Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 2 Tambang	Sama-sama menganalisa pengaruh penggunaan metode Make a Match.	Variabel Y yang diteliti yaitu mengenai motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti mengenai tingkat pemahaman siswa.	Bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran make a match
3	Dewi Agustini Pengaruh Model Pembelajaran	Sama-sama menganalisa pengaruh penggunaan	Meneliti pemahaman konsep matematis	Hasil penelitian pada skripsi ini yaitu adanya pengaruh model

	<p>Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kejasama Siswa pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di SMP Plus Darus Sholah Jember</p>	<p>metode Make a Match dengan pendekatan Kuantitatif</p>		<p>pembelajaran kooperatif tipe make a match 128 terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel di SMP Plus Darus Sholah Jember.</p>
4	<p>Dwi Andriani</p> <p>Keefektifan Quizizz Sebagai Alat untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VII MTs Nurul Huda</p>	<p>Sama-sama menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi</p>	<p>Meneliti minat dan hasil belajar siswa</p>	<p>Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa Kelas VIII Mts Nurul Huda yang menerapkan pembelajaran menggunakan media quiziz dan siswa yang menerapkan pembelajaran melalui media tradisional.</p>