

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, pemerintah harus meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas di berbagai bidang. Khususnya di bidang pendidikan, Melalui pendidikan yang layak diharapkan generasi penerus bangsa akan menjadi pribadi yang berperilaku yang baik, cepat tanggap, mudah bergaul dan tentunya bertambah pengetahuannya, baik yang umum maupun yang khusus. Sehingga untuk mewujudkannya yaitu dengan melalui proses belajar dan pembelajaran sepanjang hayat, semua lapisan masyarakat dan segala usia.

Hal ini tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 pasal 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Selain itu, pendidikan juga merupakan pijakan bagi seseorang untuk mencapai proses pembiasaan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga maupun sekolah dan unsur-unsur yang saling berhubungan yang dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang ditunjukkan dengan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau

² *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, *Online*, <http://www.kemenag.go.id>, diakses tanggal 17 Oktober 2018.

setidak-tidaknya sebagian besar peserta didik selain menunjukkan kegiatan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Proses pembelajaran juga dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar.³

Namun, apabila membicarakan tentang proses pembelajaran di sekolah sering kita merasa kecewa apalagi bila dikaitkan dengan hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya bisa menjawab sebagian soal saja dengan alasan belum memahami tentang materi yang disampaikan. Hal ini merupakan sesuatu yang telah biasa terjadi di kalangan siswa. Siswa akan menemukan kesulitan dalam memahami konsep suatu ilmu jika yang diajarkan pada mereka adalah sesuatu yang abstrak. Kebosanan dan kejenuhan siswa juga terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun dan berakibat pada hasil belajar siswa yang menurun.

Hal ini didukung kenyataan di lapangan ketika PPL disana diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Akidah Akhlak masih berlangsung secara monoton dan cenderung membosankan serta tidak variatif, hal ini menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi rendah. Gambaran tersebut nampak jelas terjadi terutama dari hasil Ulangan Harian peserta didik kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin semester genap tahun pelajaran 2018/2019 pada mata pelajaran Akidah Akhlak, ada banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah Kriteria

³ Nurhikma Ramadhana, "Perbandingan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan The Power Of Two Pada Konsep Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI Ipa SMAN 1 Sungguminasa Makasar", *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*", 1 (November, 2014), 453.

Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas itu harus mencapai nilai 75 tetapi 50% siswa di kelas tersebut justru memperoleh nilai di bawah KKM.

Dalam hal ini, terutama pada aspek strategi pembelajaran perlu segera dibenahi. Guru harus dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta mengajak siswa ikut terlibat dalam kegiatan belajar agar mampu merangsang kemampuan berfikir siswa dalam menyelesaikan suatu masalah khususnya dalam pembelajaran. Dengan menyusun strategi pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran serta media yang dapat menarik perhatian siswa, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan), hal ini sesuai dengan karakter siswa yang cenderung pasif, bosan, berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung didalam kelas.

Model *Make A Match* dikembangkan agar siswa mampu mencari keterkaitan antara informasi baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Model pembelajaran ini menekankan pada aspek interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Model pembelajaran ini juga memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai topik atau konsep dalam

suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini juga akan membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.⁴

Untuk memaksimalkan pembelajaran dengan model *Make A Match* maka model ini perlu didukung dengan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret (nyata) serta membantu pembelajaran lebih efektif. Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu siswa diharuskan menguasai pengetahuan dan pemahaman dalam ajaran Islam dan bagaimana cara siswa mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari sekian banyak media, harus dipilih media yang tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai hingga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan permasalahan yang ada dan model pembelajaran *Make A Match* dapat digabungkan dengan media audio visual. Dimana media audio visual cocok digunakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dimana peserta didik diharuskan.

Berdasarkan uraian latar belakang pemikiran diatas dan memperhatikan keunggulan model *Make A Match* serta media audio visual, maka diajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh model *Make A Match* didukung media audio visual terhadap hasil belajar Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah pada siswa kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin Turus - Gurah Kediri T.A 2019/2020”**.

⁴ Andini Setyo Anggreini, “Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Segitiga Dan Segiempat Bagi Siswa Kelas VII B SMPN 14 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM) Solusi*, 5 (September, 2017), 90.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembelajaran Model *Make A Match* didukung media audio visual pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah pada siswa kelas VIII Mts Hidayatus Sholihin Turus-Gurah Kediri T.A 2019/2020 ?
- b. Adakah pengaruh model *Make A Match* di dukung media audio visual terhadap hasil belajar Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah pada siswa kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin Turus - Gurah Kediri T.A 2019/2020 ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah .:

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran Model *Make A Match* didukung media audio visual pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah pada siswa kelas VIII Mts Hidayatus Sholihin Turus - Gurah Kediri T.A 2019/2020.
- b. Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* di dukung media audio visual terhadap hasil belajar Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah pada siswa kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin Turus -Gurah Kediri T.A 2019/2020.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi :

1. Siswa

- a) Siswa mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match*.
- b) Siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c) Memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran akidah akhlak.
- d) Terbentuknya sikap kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.
- e) Dapat terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan bermakna.

2. Guru

- a) Membantu guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- b) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- c) Meningkatkan profesionalitas guru.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- e) Meningkatkan makna bekerjasama.
- f) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini disusun sebagai berikut :

H₀ : Model *Make A Match* di dukung media audi visual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak materi iman kepada kitab-kitab Allah pada siswa kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin Turus-Gurah Kediri T.A 2019/2020.

H₁ : Model *Make A Match* di dukung media audi visual berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak materi iman kepada kitab-kitab Allah pada siswa kelas VIII MTs Hidayatus Sholihin Turus-Gurah Kediri T.A 2019/2020

F. Telaah Pustaka

1. Menurut Adi Wiguna (2014) penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang*”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya perubahan pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV Gugus III Kecamatan Rendang. Berdasarkan hasil analisis statistik diketahui bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $3,203 > 2,021$.
2. Menurut Suharto (2016) penelitian yang berjudul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kompetensi Dasar Menyebutkan Nama-Nama Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI SDN 105386 Tanjung Siporkis Kec. Galang T.A 2014/2015*”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh

signifikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar PAI KD menyebutkan nama-nama hari akhir pada siswa kelas VI SDN 105386 Tanjung Siporkis Kec. Galang T.A 2014/2015. Berdasarkan hasil analisis presentase ketuntasan diketahui bahwa pada ulangan harian yaitu 32,26 % dari siklus I 61,29 % < siklus II 90,32 %.

3. Menurut Chumu Zahroul F dan Windy Nur A (2014) penelitian yang berjudul “*Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi Dan Transportasi*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Berdasarkan hasil analisis presentase ketuntasan dari pra siklus I yaitu 30,4% meningkat sebesar 32,6% menjadi 63%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 24 % dari 63 % menjadi 87 %.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam menafsirkan istilah-istilah, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Make A Match

Make a Match artinya mencari pasangan dan merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, serta melibatkan para siswa tanpa ada perbedaan status. Selain itu, model

pembelajaran *Make a Match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.⁵

2. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual termasuk kedalam media yang mulai banyak digunakan dalam berbagai pembelajaran. Media audio visual dapat disajikan meliputi media audio dan media visual secara bersama. Audio Visual dipakai oleh guru dalam membantu siswa untuk memahami materi dan menghindari salah persepsi siswa dalam belajar.⁶

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selanjutnya dinyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam skor yang

⁵ Mawaaddah Sinaga, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa MTs Alwashliyah Sei Apung", *At-Tazakki*, 1 (Januari-Juni, 2018), 6.

⁶ *Ibid*, 179.

diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁷

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 5.