

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor penting yang mendukung prestasi siswa adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dimana yang menjadi hal penting dalam melaksanakan belajar mengajar di dalam kelas yaitu model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik. Model pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai dan ilmu juga bisa diserap dengan baik oleh siswa.

Ilmu dan pendidikan adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Dimana ada pendidikan disitu ada pembelajaran atau terjadinya proses transfer ilmu yang berlangsung dari pendidik ke peserta didik. Menurut John Dewey, pendidikan adalah suatu proses pembentukan yang mendasar secara intelektual dan emosional menuju arah alam dan sesama manusia.¹ Oleh karena itu, pondasi yang kuat perlu diberikan kepada anak mengenai pendidikan terutama dalam hal pendidikan Islam, hal ini dilakukan agar anak bisa menjalani kehidupan mereka. Pendidikan Islam sendiri perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini, karena jika sejak usia dini sudah ditanamkan tentunya anak akan mendapat bekal yang kuat dalam menghadapi kehidupan.

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1999), 2.

Sedangkan dalam arti yang lebih sederhana, pendidikan sering kali diartikan sebagai suatu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya.² Dengan demikian siswa yang berpendidikan secara tidak langsung dapat dikatakan memiliki pandangan yang baik dalam masyarakat baik berupa etika, moral, akhlak dan budi pekerti. Selain itu siswa juga mampu mendapat prestasi baik akademik maupun nonakademik di sekolah.

Dalam proses pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Di dalamnya terjadi kerja sama antara seorang pendidik dengan peserta didik. Dimana guru bisa menyampaikan materi dengan maksimal dan optimal sehingga bisa di serap oleh peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mencari tahu bagaimana cara menguasai kelas. Terutama dalam menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajarana yang mudah diterima oleh peserta didik. Hal tersebut menjadikan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajarana yang menyenangkan. Pendidik perlu memilih dan mengembangkan model pembelajaran dengan tepat agar proses belajar mengajar mencapai keberhasilan.

Dalam proses belajar mengajar pendidik memiliki peran menentukan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Yaitu dengan memberikan pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Dapat dikatakan bahwa peran utama yang dilakukan pendidik

² Ahdar Djamaluddi, "Filsafat Pendidikan", *Istiqra'*, Vol. 1, No. 2, (Maret 2014), 130.

adalah proses pengajaran. Dimana pengajaran menjadi sebuah perantara agar tercapainya tujuan pendidikan yang ada. Dengan demikian seorang pendidik dituntut untuk dapat mrngolah kelas, penggunaan metode mengajar, strategi mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengolah proses belajar mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pengajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan pendidikan yang harus mereka capai.³

Secara umum model pembelajaran adalah suatu kerangka atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajran di dalam kelas untuk membantu belajar siswa. Model pembelajaran menjadi pedoman terkait pendekatan pembelajaran apa yang digunakan, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Dengan demikian seorang guru harus memahami model apa yang akan digunakan untuk menyampaikan materi di dalam kelas.

Model pembelajaran sangat banyak macamnya dan masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Dalam proses pembelajaran fiqih tentunya akan banyak model pembelajaran yang bisa digunakan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mengetahui dengan jelas kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi. Sehingga proses pembelajaran bisa berjalan lancra, efektif, dan efisien.

Model pembelajaran Index Card Match adalah sebuah model pembelajarana yang menyenangkan, diaman siswa diajak belajar sambil

³ Ngalim M. Purwanto, *Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 76.

bermain. Yang mana model ini cocok diterapkan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah umum, maupun universitas. Model ini memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih menguasai materi, karena konsep belajar ini membantu pendidik dan peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *Index Card Match* cocok digunakan untuk melatih pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan dan juga jawaban. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik sudah paham dengan materi yang telah diajarkan. Apabila peserta didik bisa menemukan jawaban dengan cepat, maka dapat dikatakan peserta didik telah menerima apa yang telah disampaikan oleh pendidik.

Penelitian menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* pernah dilakukan oleh Titin setiorini, (2019) dari Universitas negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Model *Index Card Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SD Negeri 03 Danasari Kabupaten Pemasang”. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model *Index Card Match* lebih efektif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar daripada tidak diterapkan. Dimana dibuktikan dengan hasil uji pihak kanan menggunakan *one sample t-test* terhadap motivasi belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,514 > 1,729$), sedangkan pada hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,000 > 1,729$), maka H_{03} dan H_{04} yang berarti model *Index Card Match* lebih efektif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar daripada yang tidak

menerapkan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Seperti yang kita ketahui sejak pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, tentu ada beberapa perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu mengenai model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Sejak perhgantian kurikulum, masih banyak ditemukan guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional seperti model ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Sepertinya belum banyak model pembelajaran baru yang digunakan oleh guru di sekolah. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X Di Ma Al-Manar Prambon”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA AL-Manar Prambon?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA AL-Manar Prambon?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA AL-Manar Prambon?
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA AL-Manar Prambon?

D. Manfaat Penelitian

Penulisan dari permasalahan ini diharapkan mempunyai nilai tambah, baik bagi penulis terlebih lagi bagi pembaca secara teoritis maupun praktis. Berikut kegunaan secara teoritis:

1. Bagi peneliti
Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas X di MA Al-Manar Prambon.
2. Bagi lembaga pendidikan
Untuk mengembangkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas agar lebih efektif dan efisien.
3. Pengembangan khazanah keilmuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat dipaki sebagai

penelitian lebih lanjut. Dan juga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Sedangkan kegunaan penelitian secara praktis yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan mengembangkan khazanah keilmuan bagi pembaca terutama pada mahasiswa serta perguruan tinggi mengenai pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa.
2. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman peneliti sebagai suatu karya ilmiah dalam mendapatkan wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁴ Dalam hal ini hipotesis terbagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Dalam penelitian kali ini, berikut pengertian dari dua jenis hipotesis tersebut adalah:

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 64.

1. Hipotesis kerja (H_a): hipotesis kerja atau bisa disebut dengan hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh variable X terhadap variable Y. Dalam penelitian ini hipotesis kerja (H_a) yaitu “adanya pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas X di MA Al-Manar Prambon Nganjuk”.
2. Hipotesis nol (H_0): hipotesis nol atau bisa disebut dengan hipotesis nihil yaitu suatu hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variable X terhadap variable Y. Dalam penelitian kali ini hipotesis nol (H_0) yaitu “tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas X di MA Al-Manar Prambon Nganjuk”.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, dengan adanya penelitian terdahulu ini dapat memudahkan penulis dan pihak lain agar mudah apabila ingin membandingkan beberapa penelitian dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Berikut ialah penelitian terdahulu yang dimaksudkan:

Table 1.1 Orientasi Penelitian

No.	Nama peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis, dll) dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orientasi Penelitian
1.	Skripsi: Amaliah Ramadhani <i>“Hubungan Metode Pengajaran Dengan Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa kelas X MAN Kajuara Kab. Bone”</i> . Pada penelitian ini memfokuskan pada penggunaan metode pengajaran untuk meningkatkan hasil pbelajar siswa. Dimana metode yang digunakan sudah baik untuk diterapkan, 2017.	Menggunakan metode pengajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar.	Materi pelajaran yang dipilih adalah PAI	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema pnelitian ini adalah mata pelajaran fikih, makan penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran <i>Index Card Match</i> untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih paham akan materi yang disampaikan.
2.	Skripsi: Fazkururrazi <i>“Hubungan Model Pembelajaran Index Card Match Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SMP Islam YPIO Banda Aceh”</i> . Pada penelitian ini memfokuskan pada model pembelajran <i>Index Card Match</i>	Menggunakan model pembelajaran <i>Index Card Match</i>	Metode yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa	

	<p>yang diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, 2016.</p>			
3.	<p>Skripsi: Titin Setiorini <i>“Keefektivitasan Model Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Seni rupa Siswa Kelas SD Negeri 03 Danasari Kabupaten Pematang”</i>. Pada penelitian ini memfokuskan keefektivitasan penggunaan metode <i>Index Card Match</i> dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dimana ada perbedaan antara kelas yang menerapkan model pembelajaran <i>Index Card Match</i>. Kelas yang menerapkan model pembelajaran ini mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan kelas yang</p>	<p>Menggunakan model pembelajaran <i>Index Card Match</i></p>	<p>Mata pelajaran yang diterapkan adalah Seni Rupa</p>	

	tidak menerapkan metode ini. Sehingga model pembelajaran ini efektif bila diterapkan, 2019.			
--	---	--	--	--

G. Penegasan Istilah

Dalam pembahasan penelitian ini agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas, sekaligus menghindari terjadinya pemahaman lain mengenai istilah yang ada, maka perlu untuk menjelaskan penegasan istilah. Adapun penegasan istilah yang berkaitan dengan judul dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran Index Card Match

Model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa.⁵

Index Card Match adalah salah satu metode mengajar yang menyenangkan untuk lebih aktif dalam meninjau ulang pelajaran. Cara ini sangat memungkinkan siswa untuk berpasangan dan bermain kuis dengan teman sekelasnya. Penerapan tipe ini dimulai dengan cara guru meminta kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya lalu akan diberi poin oleh guru/fasilitator.⁶

⁵ Nurdyansyah, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 19.

⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran, Edisi II*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 223.

2. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan.⁷
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar diartikan pula sebagai hasil yang dicapai setelah terjadi proses pembelajaran, yang menghasilkan perubahan tingkah laku.⁸
4. Mata Pelajaran Fiqih merupakan mata pelajaran bermuatan pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi hukum syara' dan membimbing siswa agar memiliki keyakinan dan mengetahui hukum-hukum dalam Islam dengan benar serta membentuk kebiasaan untuk melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁷ Yusvidha Ernata, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar", *Pemikiran dan Pengembangan SD*, Vol. 5, No. 2, 2017), 3.

⁸ Sudirman & Rosmini Maru, *Implementasi Model-model Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*, (Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2016),9.