

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini ada tiga, yaitu model pembelajaran *Index Card Match* atau variabel X dan motivasi serta hasil belajar sebagai variabel Y. dimana variabel X adalah variabel bebas dan variabel Y adalah variabel terikat.

B. Model Pembelajaran *Index Card Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Index Card Match*

Istilah pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Sejalan dengan banyaknya paham behavioristik yang dikembangkan para ahli, pembelajaran ditafsirkan sebagai upaya pemahiran keterampilan melalui pembiasaan siswa secara bertahap dan terperici dalam memberikan respon atau stimulus yang diterimanya yang diperkuat oleh tingkah laku yang patut dari pengajaran.¹

¹ Nurdyansyah, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 1.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai suatu pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, atau untuk pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran yang digunakan seperti buku, media, kurikulum, dan lain-lain.² Dalam penyusunan model pembelajaran berdasarkan atas prinsip dan teori ilmu pengetahuan. Dimana para ahli menyusun model-model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, dan atau teori-teori lain.³ Model pembelajaran sendiri digunakan sebagai pedoman oleh seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Tentu banyak model pembelajaran yang sangat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi di kelasnya.

Sedangkan yang dimaksud dengan model pembelajaran Index Card Match adalah model mencari pasangan kartu. Model ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran sebelumnya. Model pembelajaran Index Card Match adalah sebuah model pembelajaran yang berbasis social yaitu pembelajaran kooperatif dengan kata lain belajar sambil bermain yang akan mendorong siswa untuk lebih menguasai materi. Karena konsep belajar ini sangat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, disini guru bertindak

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 24.

³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 219.

sebagai fasilitator dalam memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya.⁴

Model pembelajaran Index card Match adalah model pembelajaran yang mengajarkan kemampuan bersosial, selain itu peserta didik juga harus berfikir cepat untuk mendapatkan pasangan. Kerja sama antar siswa dan guru menjadi bagian penting dalam berlangsungnya model pembelajaran ini. Jadi model pembelajaran ini bisa melatih kecepatan berfikir siswa dan juga mengajarkan tentang bersosial, untuk menghindari peserta didik yang anti social. Perlu kita ketahui setelah masa pandemic banyak peserta didik yang enggan untuk melakukan sosialisasi dengan teman atau bahkan tetangga sekitar. Karena mereka lebih tertarik untuk memiakan telepon genggam mereka. Maka dari itu mode pembelajaran ini sangatlah cocok untuk mengajarkan peserta didik pentingnya bersosialisasi, apalagi kita sebagai makhluk social tentu akan membutuhkan orang lain dalam keadaan dan situasi apapun itu. Bahkan dalam pembelajaran dikelas.

Dalam memulai model pembelajaran ini, terlebih dahulu guru meminta siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban. Kemudian siswa yang dapat menemukan dengan cepat dan benar akan di beri poin oleh guru. Model Index Card Match dikemukakan oleh Lonna Curran yang memiliki keunggulan yaitu peserta didik mencari

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 34.

pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia.⁵

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan model pembelajaran Index Card Match adalah sebuah rancangan atau perangkat pembelajaran yang digunakan untuk belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Model ini termasuk kedalam model pembelajaran kooperatif, dimana siswa dibawa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dari pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa tertarik dengan materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, tentunya akan berpengaruh juga pada hasil belajar siswa nantinya dan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien serta maksimal.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Index card Match*

Silberman mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* ada 6 langkah untuk mencapai hasil maksimal dari *Index Card Match* ini, berikut langkah-langkahnya:

- a. Pada kartu indeks yang terpisah, guru menulis pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Guru membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.

⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011),67.

- b. Pada kartu yang terpisah, guru menulis jawaban atau masing-masing pertanyaan itu.
- c. Dua kumpulan kartu itu dicampur dan dikocok beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- d. Guru memberikan satu kartu pada setiap siswa. Guru menjelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan dan sebagian lagi mendapatkan jawabannya.
- e. Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, siswa yang berpasangan diperintahkan untuk mencari tempat duduk bersama (katakana pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- f. Bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, guru memanggil siswa secara acak untuk membacakan soal tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan pertanyaan mereka dan menentang siswa lain untuk memberikan jawabannya.⁶

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Tentu setiap model pembelajaran ada kelebihan dan kelemahan menurut Handayani sebagaimana dikutip oleh Syawal Erman yang

⁶ Melvin . Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 250.

menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan model pembelajaran Index Card Match:⁷

a. Kelebihan model pembelajaran Index Card Match:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar siswa yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakukan oleh pengamat dan permainan.

b. Kelemahan model pembelajaran Index Card Match:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
- 2) Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- 3) Lama untuk membuat persiapan.
- 4) Guru harus mewakili jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- 5) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja dalam menyelesaikan masalah.

⁷ Syahwal Erman, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Huda Pekanbaru", Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Syarif Kasim, 2013.

- 6) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

C. Motivasi belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sardiman menyebutkan motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan.⁸

Oemar Hamalik menyebutkan, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektifitas dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu”.⁹

Peserta didik sekarang sangat kekurangan motivasi dari segi apapun itu, dari segi motivasi belajar, motivasi prestasi, bahkan motivasi hidup. Padahal kita tahu bahwa dampak motivasi sangatlah penting dalam keberhasilan peserta didik, karena peserta didik yang mengalami penurunan minat belajar juga dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar dari keluarga, teman atau dari bapak/ibu guru. Kita tahu kelas X yang dijadikan sampel oleh peneliti juga peralihan dari siswa SMP/MTs sederajat yang tentunya juga butuh motivasi/bimbingan dari stake holder yang ada disekolah, baik dari bapak/ibu guru, guru BK nya, ataupun wali kelasnya.

⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1986), 73.

⁹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 73.

Motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberikan dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan.¹⁰ Motivasi itu berkaitan erat dengan suatu tujuan, suatu cita-cita. Semakin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan makin kuat pula motivasinya. Sehingga bisa dikatakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kelangsungan dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan segala sesuatu yang dapat mendorong manusia untuk melakukan suatu tindakan dalam segala hal, sehingga timbullah sebuah reaksi hingga tercapai sebuah tujuan.

2. Faktor-faktor Motivasi

Motivasi adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi dimana mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi bisa timbul dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah:

a. Cita-cita atau aspirasi pembelajar

Motivasi belajar sudah nampak sejak kecil seperti keinginan untuk belajar berjalan, memakan makanan yang lezat, bermain,

¹⁰ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa", *Dikdaya*, Vol. 5, No. 1., (April, 2015), 4.

bernyanyi, membaca, dan lain sebagainya. Selanjutnya keberhasilan dalam mencapai keinginan tersebut akan menumbuhkan kemauan yang lebih. Sehingga pada suatu hari akan menimbulkan cita-cita dalam kehidupan.

b. Kemampuan peserta didik

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan yang dimiliki. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkokoh motivasi seorang anak dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangannya.

c. Kondisi peserta didik

Kondisi peserta didik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi kondisi jasmani dan rohani.

d. Kondisi lingkungan belajar

Lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi karena lingkungan terdiri dari beberapa keadaan. Berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, lingkungan pertemanan, dan lingkungan masyarakat. Kondisi lingkungan yang dialami peserta didik akan menimbulkan reaksi dari lingkungan tersebut. Sehingga diperlukan kondisi lingkungan yang sehat, kerukunan hidup, dan ketertiban pergaulan. Dengan lingkungan yang indah, aman, tentram, dan tertib maka akan menimbulkan semangat dan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik.

e. Unsur-unsur diamis dalam belajar dan pembelajaran

Setiap peserta didik memiliki perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang berbeda-beda dan mengalami perubahan sesuai dengan pengalaman hidup. Pengalaman hidup yang mereka alami menjadi salah satu bagian pembelajaran untuk menjalani hidup. Tentunya pengalaman hidup dating dari berbagai lingkungan, seperti lingkungan alam, lingkungan masyarakat, lingkungan tempat tinggal, dan lingkungan teman sebaya. Sehingga kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.

f. Upaya guru dalam melakukan pembelajaran

Upaya pembelajaran guru di sekolah tidak terlepas dari kegiatan di luar sekolah. Pusat pendidikan luar sekolah yang penting adalah keluarga, lembaga agama, dan pusat pendidikan lainnya. Peserta didik pada umumnya tergabung dalam pusat-pusat pendidikan tersebut.¹¹

Sebagaimana yang telah di paparkan di atas, bahwa motivasi menjadi bagian terpenting bagi peserta didik. Peserta didik yang dating ke sekolah tanpa adanya motivasi pasti akan memiliki aura yang berbeda denga peserta yang memiliko motiasi untuk belajar.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

¹¹ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 97-100.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diterangkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang lazim ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang di berikan oleh guru.¹²

Menurut Sudjana, bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar diartikan pula sebagai hasil yang dicapai setelah terjadi proses belajar dan pembelajaran, yang menghasilkan perubahan tingkah lakku. Wujud daripada hasil belajar berupa angka atau nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar. Tes belajar dibuat untuk menentukan tingkat pengetahuan dan keterampilan dalam penguasaan materi.¹³

Klasifikasi kemampuan belajar ada tiga yaitu:

- a. Ranah Kognitif, adalah kemampuan intelektual meliputi pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah efektif, berkenaan dengan sikap dan minat meliputi penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan fisik (motorik) dan kemampuan bertindak, yang terdiri atas gerakan reflex, keterampilan

¹² Pusat Bahasa Departemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), 895.

¹³ Sudirman dan Rosmini Maru, *Implementasi Model-Model Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*, (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2016), 9.

gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

E. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Istilah Fiqih berasal dari bahasa Arab yang berarti paham. Sedangkan menurut syara' berarti mengetahui hukum-hukum syar'I yang berhubungan dengan amal perbuatan orang mukallaf, baik amal perbuatan anggota maupun batin, seperti mengetahui hukum wajib, haram, mubah, sah atau tidaknya suatu pekerjaan itu.¹⁴

Fiqih disebut dengan ilmu pengateahun, dikatakan seperti itu berarti fiqih bukanlah sebuah agama. Akan tetapi, fiqih merupakan salah satu ilmu agama, selain dari teologi (ilmu tauhid), dan tasawuf (ilmu akhlak islami). Fiqih disebut ilmu karena fiqih menggunakan metode ilmiah dalam perumusan, baik saat penemuan ataupun saat disampaikan.

Mata pelajaran Fiqih adal salah satu unsur dari mata pelajaran pendidikan Islam (PAI) pada sekolah umum. Sedangkan di sekolah agama atau madrasah Fiqih berdiri sendiri menajdi satu mata pelajaran. Mata pelajaran fiqih didalamnya terdapat uraian tentang fiqih ibadah seperti thaharah, shalat, zakat, puasa dan lain sebagainya. Pembelajaran fiqih adalah sebuah proses belajar untuk

¹⁴ Raden Sri Nurhayati, dkk, "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Plejarian Fiqih Di Kelas V MI Darul Ulum Cimahpar Bogor", *Akbar Juara*, Vol. 4, No. 3, (Agustus 2019), 173.

memnejali siwa agar dapat mengetahui dan memahamu pokok-pokok hokum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.¹⁵

Mata pelajaran Fiqih termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan siswa agar mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hokum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup siswa melalui bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengalaman, dan pembiasaan. Pengalaman yang dimaksud disini di harapkan dapat menumbuhkan ketaatan untuk menjalankan hokum Islam, disiplin dan agar memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam melaksanakan kehidupan pribadi ataupun social.

Fungsi mata pelajaran fiqih adalah mengarahkan dan mengantarkan siswa agar dapat memahami pokok-pokok hokum Islam dan atat cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam kaaffah (sempurna).¹⁶

¹⁵ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih", *Al-Makrifat*, Vol. 4, No. 2, (Oktober 2019), 36.

¹⁶ Nasiruddin, "Pendidikan Fiqih Bebas Kompetensi", *Pendidikan Islam*, Vol. 14, No. 1, (2005), 36.