

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Djamarah, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Kunandar mengatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan Bloom berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Berikut penjabarannya :¹⁹

- 1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik).

¹⁹ Ibrahim, "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 2 (Juni, 2017), 204.

3) Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menejerial, dan intelektual.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang berhasil dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar.

b) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sedangkan menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1). **Faktor internal**, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Yang termasuk ke dalam faktor ini yaitu :

a) Faktor jasmani, yaitu meliputi :

1)) Faktor Kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

2)) Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.²⁰

b) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

1. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat²¹. Winkel dan Suryabrata membuat pengelompokan definisi dengan cara yang berbeda. Inteligensi dapat diberikan pengertian luas dan sempit. Dalam arti luas, inteligensi adalah kemampuan mencapai prestasi dalam berbagai bidang kehidupan. Sedang dalam arti sempit, inteligensi adalah kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah²².

2. Perhatian, menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat

²⁰ Andini Setyo Anggraeni, "Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kompetensi segitiga dan segi empat bagi siswa kelas VII B SMPN 14 Surakarta tahun ajaran 2015/2016", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, 5 (September, 2017), 92.

²¹ Purwanto, "Intelegensi: Konsep dan Pengukurannya", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Nomor 4, Juli 2010, 447-485

²² Winkel, WS. 1996. Psikologi pengajaran. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar²³.

2. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
3. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
4. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa

²³ Tohirin, 2007, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.²⁴

2). **Faktor eksternal**, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk ke dalam faktor eksternal adalah:

a) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa yang juga

²⁴ Ibid, 93

berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.²⁵

Berdasarkan pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Al-Qur'an Hadits pada siswa dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor internal : jasmaniah, yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis, adalah tingkat intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan kesiapan; faktor kelelahan, anak didik selain sebagai obyek mereka juga merupakan sebagai subyek dalam proses pendidikan oleh karena itu hasil belajar Al-Quran Hadits yang dicapai dapat pula disebabkan oleh anak tersebut. Seperti yang diketahui bahwa anak memiliki perbedaan individual, baik dalam bidang kemampuan maupun perkembangannya. Kondisi yang seperti itu yang menyebabkan terjadinya perbedaan dalam menerima informasi dari luar, termasuk informasi dari guru dalam pembelajaran.

2. *Make a Match*

a) Pengertian metode *Make a Match*

Make a Match artinya mencari pasangan merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif. Teknik *Make a Match* (mencari pasangan), yaitu dikembangkan oleh Lorna Curran. Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi bahwa dalam metode pembelajaran ini

²⁵ Ibid, 94

sangat disenangi siswa karena tidak menjenuhkan, karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media.²⁶

Pada penerapan metode *Make a Match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode ini 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.²⁷

Metode *Make a Match* dikembangkan agar siswa mampu mencari keterkaitan antara informasi baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Metode pembelajaran ini menekankan pada aspek interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Metode pembelajaran ini juga memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode pembelajaran ini juga akan membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.²⁸

²⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016) 99

²⁷ 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.

²⁸ Andini Setyo Anggreini, “Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Segitiga Dan Segi empat Bagi Siswa Kelas VII B SMPN 14 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM) Solusi*, 5 (September, 2017), 90.

b) Langkah-langkah metode *Make a Match*

Langkah-langkah dalam menerapkan metode *Make a Match* ini tidak hanya sekedar menerapkan akan tetapi terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Siswa di kelompokkan ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 2) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 3) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 4) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 5) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

- 6) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 7) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 8) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.²⁹

c) Kelebihan dan Kekurangan metode *Make a Match*

Kelebihan metode *Make a Match* menurut Sumarni adalah sebagai berikut³⁰:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

Melalui metode ini, kreativitas siswa dalam belajar juga meningkat, sebab siswa tidak bersikap pasif seperti pada pembelajaran biasa yang bersifat “*teacher centre*”. Kejenuhan juga terhindari dengan menggunakan metode ini dalam belajar, selain aktif bergerak, bebas berbicara, siswa juga bebas berekspresi. Pada akhirnya, pembelajaran dengan metode ini lebih menyenangkan

²⁹ Zainul Fuad, *Penggunaan metode make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Tematik*, Awwaliyah: Jurnal PGMI, Volume1Nomor 1 Juni 2018, 54

³⁰ Sumarni, *Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa*, Jurnal Kewarganegaraan Vol. 5 No.1 Juni 2021, 39-44.

dibandingkan dengan pembelajaran biasa, selain siswa bebas berekspresi, bebas bergerak, juga bebas berbicara³¹.

Metode belajar ini dapat diterapkan dengan guru yang meminta para peserta didiknya untuk dapat memilih pasangan dengan menentukan kartu pilihannya. Tahapan ini dapat menjadikan peserta didik agar bisa melakukan beragam aktivitas berupa penggalian aspek ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan teori pada suatu mata pembelajaran yang sedang dipelajari.

2) Metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan.

Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Setiap peserta didik memegang kartu soal ataupun kartu jawaban (salah satu dari keduanya) kemudian peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dalam menemukan pasangan jawaban maupun soal dari kartu- kartu yang sedang dipegangnya dengan dibatasi oleh waktu tertentu³². Siswa yang memegang kartu, baik kartu soal dan jawaban, diwajibkan berperan aktif, baik dalam menyampaikan soal maupun dalam menjawab soal yang telah disiapkan guru di dalam kartu. Pada akhirnya, pembelajaran dengan metode ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa,

³¹ Miftakhul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

³² Nengsih, Fuji, *Penerapan Strategi Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 005 Koto Sentajo Kecamatan Sentajo Raya*, Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Vol 2 No 3 Mei 2018, 444-448.

selain siswa bebas berekspresi, bebas bergerak, juga bebas berbicara.

Oleh karena itu peserta didik secara tidak langsung akan merasa senang dengan kehadiran beragam kegiatan belajar. Salah satu skill yang meningkat yakni kemampuan peserta didik dalam mempelajari rasa untuk sosial dan bertanggung jawab dalam penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru.

3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Metode ini dapat mengembangkan siswa dalam pemahaman setiap materi belajar. Penguasaan materi siswa akan jauh lebih dalam dan berkembang jika terdapat sebuah jawaban dan pertanyaan yang berkesinambungan. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah.

4) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam metode ini siswa dapat belajar bagaimana memecahkan masalah sambil bermain, dan mereka berlatih dan mencoba untuk menyelesaikan suatu masalah dengan benar. Siswa lebih banyak terlibat dan tertarik dalam belajar ketika metode *Make a Match* digunakan untuk pembelajaran.

Hal ini dikarenakan selama bertambahnya pengalaman siswa tidak hanya sekedar mencari tahu tentang materi saja, namun siswa juga diberikan permainan yang dapat melibatkan mereka membuat mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar

mengajar sehingga belajar lebih menyenangkan yang dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar³³.

- 5) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

Keberanian siswa akan terbangun karena metode pembelajaran ini merupakan sarana berlatih untuk tampil di depan kelas. Menyampaikan hasil diskusi kelompok atau ide kepada teman sekelas memang membutuhkan banyak keberanian supaya tidak gugup. Rasa malu, gugup, hingga nervous bisa dirasakan saat membawakan hasil diskusi kelompok atau menyampaikan ide-ide di depan kelas, termasuk di depan guru.

Siswa harus menjelaskan dengan gaya dan bahasanya sendiri. Hal itu bertujuan untuk melatih komunikasi siswa. Dengan pembiasaan itu, nantinya mereka akan berani saat tampil di depan umum. Para siswa lanjutnya, harus mampu menumbuhkan rasa percaya diri. Sehingga mudah beradaptasi dengan lingkungan.

- 6) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam hal menghargai waktu untuk belajar.

Menghargai waktu sebagai realisasi disiplin adalah salah satu sikap yang dapat mengatur waktunya dengan baik. Kita

³³ Suprpta, Dewa Nyoman, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*, Journal of Education Action Research, Vol 4 No 3 2020, 240-246.

semua pasti tahu bahwa manusia mempunyai waktu yang sangat singkat di dunia ini. Dengan diberikannya waktu yang begitu singkat, sudah sepantasnya waktu dipergunakan semaksimal dan sebaik mungkin, bukan malah membuang-buang waktu.

Disiplin dalam menggunakan waktu maksudnya dapat menggunakan waktu untuk hal-hal yang bermanfaat, membagi waktu dengan baik, mana yang harus diutamakan dan mana yang harus di tinggalkan. Karena tugas utama siswa adalah belajar maka disiplin waktu yang dapat dilakukan oleh siswa adalah belajar dan terus belajar.

Adapun kelemahan metode *Make a Match* menurut Rusman adalah sebagai berikut³⁴:

- 1) Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka banyak waktu terbuang.

Siswa susah menerima materi pelajaran, besar kemungkinan karena metode ini menyebabkan terjadinya pertikaian kecil dan hampir susah mendengar arahan guru. Kondisi ini menyebabkan kegaduhan dan keramaian yang tidak terkendali. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.

- 2) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.

³⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.253-254.

Pelaksanaan metode ini akan memakan energi mental yang tinggi karena siswa bisa berpasangan dengan orang lain yang tidak akrab. Kemudian dalam prosesnya guru dituntut bijaksana untuk bisa memperhitungkan segala kemungkinan saat melaksanakan hukuman pada siswa sebab siswa bisa terkena imbas mental karena malu.

- 3) Jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat presentasi.

Mengarahkan siswa agar mampu menyajikan informasi secara tepat melalui sebuah presentasi tentunya menjadi tanggung jawab seorang guru. Guru dituntut untuk mengarahkan dan membimbing siswa agar dapat belajar secara maksimal dan memperhatikan ketika guru menjelaskan materi ataupun presentasi di depan kelas.

- 4) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kreativitas guru dan semangat yang mengajar dengan menggunakan berbagai variasi metode mengajar akan menjadi teladan bagi siswa. Jika guru hanya menggunakan satu macam metode, maka dapat dipastikan siswa-siswa yang memiliki gaya belajar tertentu akan menjadi bosan dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan metode mengajar yang bervariasi akan membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan sukarela dan bersemangat untuk berpartisipasi aktif. Mereka akan berpikir secara mandiri, dan secara tanpa sadar mereka telah tenggelam dan terlibat aktif dalam pembelajaran³⁵.

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat disusun hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H₀ : Metode *Make a Match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas VIII di MTs Negeri 6 Puncu Kediri T.A 2022/2023.

H₁ : Metode *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas VIII di MTs Negeri 6 Puncu Kediri T.A 2022/2023.

³⁵ Riyanti, Nisrohah Neni, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*, JPGSD, Vol 06 No 04 2018, 440-450.