

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pembelajaran *Make a Macth*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Make Macth*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk merancang pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan instruktur dalam merancang, melaksanakan, dan mengelola proses pembelajaran agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara efisien. Model pembelajaran mencakup rencana atau pola aktivitas pembelajaran yang meliputi tujuan pendidikan, tahap implementasi (sintaksis), kondisi lingkungan belajar, dan tata letak ruang kelas<sup>18</sup>. Menurut Trianto, model pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mencakup tujuan, tahap-tahap kegiatan, lingkungan, dan manajemen kelas, yang berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran<sup>19</sup>.

Terdapat berbagai model pembelajaran, mencakup pembelajaran langsung, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran kooperatif. di antara berbagai model tersebut, pembelajaran kooperatif merupakan salah satu yang paling sering diterapkan karena menekankan kolaborasi siswa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Slavin dalam jurnal yang di tulis oleh Zuriatun

---

<sup>18</sup> Model-model Pembelajaran, Pandangan Pembelajaran, and Menurut Konstruktivisme, 'Model - Model Pembelajaran Model - Model Pembelajaran', 1997, 2011, 1–15.

<sup>19</sup> Octavia, Shilphy A. *Model-model pembelajaran*. Deepublish, 2020.

Hasanah, pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model di mana peserta didik belajar dan beraktivitas dalam kelompok kecil secara bersama-sama, memungkinkan mereka untuk saling mendukung dalam memahami konsep pelajaran.<sup>20</sup>

Di dalam pembelajaran kooperatif sendiri terdapat berbagai tipe atau variasi, seperti *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Jigsaw*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan *Make a Match*. Setiap tipe memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing yang dapat disesuaikan dengan materi, kondisi kelas, serta tujuan pembelajaran. Salah satu tipe yang cukup menarik dan menyenangkan adalah model *Make a Match*, yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan mencari kartu pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disiapkan oleh guru sehingga peserta didik juga di dorong untuk berinteraksi secara langsung serta memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna<sup>21</sup>

Model Pembelajaran *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 dengan dilandasi teori belajar Vygotski dan Behaviorisme yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku<sup>22</sup>. dalam hal ini peserta didik saling mencari pasangan dan membentuk kelompok untuk memecahkan sebuah persoalan atau

---

<sup>20</sup> Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa', *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1.1 (2021),

<sup>21</sup> Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *model pembelajaran kooperatif* (Purbalingga: CV.Eureka Media Aksara, 2022), hlm 62

<sup>22</sup> Wiraman Fadly, *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi* (Bening Pustaka, 2022) hlm 113

masalah yang diberikan guru untuk membangun kerja sama antar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa memegang satu kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, lalu secara proaktif mencari siswa lain yang memiliki kartu yang cocok dengan miliknya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga memfasilitasi komunikasi aktif dan interaktif di antara teman sekelas atau dalam kelompok.

Menurut Anita Lie, *Make a Match* adalah teknik pembelajaran yang menggunakan pendekatan mencari pasangan kartu, di mana setiap siswa memperoleh sebuah kartu yang berisi soal atau jawaban, kemudian siswa tersebut mencari pasangan kartu yang sesuai dengan miliknya.<sup>23</sup> Proses ini dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi aktif. Teknik ini mempermudah siswa memahami materi pelajaran karena mereka secara langsung berpartisipasi dalam proses pencocokan pasangan antara pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Huda menjelaskan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan strategi yang sangat efektif dalam membentuk lingkungan kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif.<sup>24</sup> Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaannya siswa tidak hanya belajar secara serius, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai permainan, di mana mereka harus mencari pasangan

---

<sup>23</sup> Lie, Anita. "Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas." *Jakarta: PT Grasindo* (2002).

<sup>24</sup> Miftahul Huda, 2012, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 135.

kartu soal dan jawaban dalam waktu tertentu. Suasana seperti ini mendorong siswa untuk lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena adanya unsur kesenangan dan tantangan yang membuat siswa merasa lebih rileks dan tidak tertekan.

Berdasarkan berbagai penjelasan dari para ahli, peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan oleh peserta didik dalam batas waktu tertentu. Pada pelaksanaannya, setiap peserta didik memperoleh satu kartu, kemudian berupaya menemukan pasangan kartu yang sesuai secara cepat dan tepat. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sebelum waktu yang ditentukan berakhir akan memperoleh *reward* atau penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap ketepatan dan kecepatan mereka.

## **2. Langkah-langkah Pembelajaran *Make a Match***

Berikut langkah-langkah yang dikemukakan oleh Huda yang dikutip dari jurnal Adithiya Hermawan yaitu:

- a. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- b. Pendidik membagi peserta didik ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Yang kemudian saling berhadapan.
- c. Pendidik memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban
- d. Pendidik memberitahukan siswa batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang

- e. Pendidik mengharuskan seluruh anggota kelompok satu untuk mencari pasangan kartu di kelompok dua. Apabila siswa sudah mendapatkan pasangan kartunya, siswa kemudian melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya
- f. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak menemukan pasangan berkumpul dengan yang lain yang juga tidak menemukan pasangan.
- g. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan diminta secara berurutan untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lainnya diharuskan mendengarkan dan memberikan komentar.
- h. Pendidik memverifikasi kebenaran hasil yang di presentasikan serta memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai materi
- i. Pendidik meminta pasangan berikutnya untuk melakukan presentasi hingga semua selesai melakukan presentasi<sup>25</sup>.

Berdasarkan Langkah Langkah tersebut, peneliti membuat Langkah Langkah *make a match* melalui media *smart card* sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran**

<b>Tahap</b>	<b>Langkah kegiatan</b>
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengondisikan kelas agar siap belajar.
	Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut.
	Guru memberi kesempatan kepada siswa jika ada yang belum paham mengenai materi yang telah di jelaskan
	Guru menjelaskan cara bermain <i>Make a Match</i> menggunakan kartu soal dan jawaban.

<sup>25</sup> Adithia Hermawan, Kurniati, and Syarifuddin, 'Konsep Model Pembelajaran Make a Match Dalam Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Siswa Di SD Negeri Curug 1 Kota Bogor', *Jurnal Edukha*, 5.1 (2024), 9–15

Inti	Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B.
	Setiap kelompok dibagikan kartu, kartu pertanyaan untuk kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
	Guru memerintahkan setiap siswa untuk mencari pasangan dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.
	Setiap siswa yang mampu mencocokkan kartunya sebelum batas waktu ditentukan akan diberi reaward.
	Guru meminta setiap pasangan untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas.
	Guru mengecek kebenaran atau kecocokan antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dari hasil presentasi.
	Guru memberikan penjelasan poin-poin penting terkait kartu yang diperoleh seiring dengan presentasi kelompok.
	Guru memberikan reaward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartu dengan benar dan tercepat,
Penutup	Guru menyimpulkan materi pembelajaran hari itu dan memberikan motivasi kepada siswa.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *Make a Match*

Berikut adalah beberapa kelebihan model pembelajaran *Make a Match*:

- a. Mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan<sup>26</sup>.
- b. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keberanian peserta didik dalam berpendapat karena adanya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.
- c. Membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik melalui aktivitas mencocokkan kartu yang bersifat konkret<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Heny Yuliani Alvini Agustin, Jumroh, 'Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Sma', *Journal on Mathematics Education*, 2 (2024), 100–109

<sup>27</sup> Galih Prayogi Riyo Arie Pratama, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 11 Bandar Lampung', *Journal of Biology Education Research*, 5.1 (2024), 67–78.

- d. Melatih kecepatan berpikir dan ketepatan peserta didik dalam menentukan pasangan kartu yang sesuai, sehingga kemampuan kognitif dapat berkembang.
- e. Membantu memperkuat daya ingat peserta didik melalui penggunaan media kartu yang bersifat visual serta aktivitas saat mencari pasangan<sup>28</sup>.

Sedangkan menurut Agustin dalam skripsinya menyebutkan kekurangan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Membutuhkan waktu yang lama untuk guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan *make a match*
- b. Perlu bimbingan intensif agar siswa memahami cara belajar dengan model ini.
- c. kemungkinan siswa kurang menangkap esensi pembelajaran yang disampaikan karena mereka hanya menganggap kegiatan ini sebagai permainan semata.
- d. Sulit mengatur jika jumlah siswa terlalu banyak karena risiko keributan.

Di samping kelemahan tersebut terdapat cara untuk mengatasi kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- a. Guru perlu melakukan persiapan dengan matang sebelum pembelajaran dimulai, termasuk membuat kartu soal dan jawaban.

---

<sup>28</sup> Nur Tesya Septiya Alfiani, Mahfudhotul Muayyanah, Trisna Yulisa, Aulia Pipit Nur Hidayati and Indah Wahyuni, 'Implementasi Media Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa SDN 2 Winong', *Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 10.02 (2025), 810–19.

<sup>29</sup> Agustin Citra Pertiwi, 'Penggunaan Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat', *Skripsi IAIN Metro Lampung*, 2020

- b. Guru memberikan arahan dan instruksi yang jelas tentang langkah-langkah bermain dan tujuan pembelajaran, serta mendampingi siswa pada awal sampai akhir kegiatan.
- c. Guru mengaitkan aktivitas permainan dengan materi pembelajaran secara eksplisit dan menarik, sekaligus memberikan refleksi.
- d. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengurangi keributan dan lebih mudah mengontrol proses belajar.

## **B. Media Smart Card**

### **1. Pengertian Media *Smart Card***

Secara etimologis, istilah media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga mendorong perhatian dan minat mereka agar proses belajar lebih optimal. dalam buku yang di tulis oleh Ika Parma, Irsyad menjelaskan bahwa media adalah alat penyampaian dan penghantaran pesan serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Media pembelajaran memiliki cakupan luas, tidak hanya sebatas gambar atau alat peraga, tetapi mencakup seluruh perangkat yang mampu memperlancar interaksi guru dan siswa. Hamdani, menegaskan bahwa media berperan penting untuk memperjelas

---

<sup>30</sup> Dewi, Ika Parma, Rania Sofya, and Asrul Huda. *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. Unp Press, 2021.

informasi, mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu daya serap indera siswa.<sup>31</sup>

*Smart Card* merupakan bentuk media sederhana yang dikembangkan dalam bentuk kartu. isi kartu biasanya berupa pertanyaan, istilah, atau konsep pada satu kartu, kemudian dipasangkan dengan jawaban atau penjelasan pada kartu lain. Menurut Sudjana & Rivai, media kartu dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik karena dapat digunakan dalam bentuk permainan, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton.<sup>32</sup> Selain itu, Prastowo menyatakan bahwa media kartu termasuk ke dalam media visual sederhana yang sangat efektif untuk melatih daya ingat dan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.<sup>33</sup>

Desain *Smart Card* dapat dibuat lebih bervariasi, Dalam konteks pembelajaran modern, *Smart Card* banyak dibuat dengan bantuan aplikasi desain seperti Canva sehingga tampilannya lebih menarik. Media ini bisa digunakan untuk mendukung model pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match*, di mana siswa bergerak aktif mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran kooperatif tersebut umumnya dilakukan melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Aktivitas ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam

---

<sup>31</sup> Hamdani, Ferdi. *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMA N 1 Pungur*. Diss. IAIN Metro, 2025.

<sup>32</sup> Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

<sup>33</sup> Andi, Prastowo. "Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif." (2015).

menemukan pasangan yang sesuai sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif, dinamis, dan tidak monoton.<sup>34</sup>

Dengan demikian, *Smart Card* dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran praktis yang memadukan aspek visual dan aktivitas bermain. Media ini mampu meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Sehingga penggunaan *Smart Card* juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif.

## 2. Langkah Langkah Media *Smart Card*

Berikut adalah Langkah Langkah implementasi media *Smart Card* melalui model pembelajaran *Make a Match*

**Tabel 2.2 Langkah Pembelajaran *Make a Match***

<b>Tahapan</b>	<b>Langkah kegiatan</b>
Pendahuluan	Peneliti menyiapkan <i>Smart Card</i> yang telah dibuat sebelumnya melalui aplikasi Canva, berisi materi Akidah Akhlak berupa pertanyaan dan jawaban.
	Peneliti memperlihatkan contoh <i>Smart Card</i> kepada siswa agar mereka memahami bentuk dan cara penggunaannya.
	Pendidik menjelaskan bahwa media ini akan digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan <i>Make a Match</i>
Inti	Pendidik membagikan <i>Smart Card</i> kepada setiap siswa sebagian siswa menerima kartu pertanyaan dan sebagian lagi menerima kartu jawaban.
	Siswa diminta membaca isi kartu yang mereka dapatkan, lalu mencatat poin penting dari pertanyaan/jawaban tersebut.
	Siswa bergerak mencari pasangan yang sesuai dengan isi kartunya dalam batas waktu yang telah ditentukan.
	Ketika pasangan sudah terbentuk, siswa menunjukkan <i>Smart Card</i> mereka di depan kelas untuk dikoreksi bersama.
	Pendidik memberikan kesempatan kepada pasangan siswa untuk menjelaskan isi kartu secara singkat di depan kelas.

<sup>34</sup> Sya'idah Yulailin, Salma Sunaiyah, Sufirmansyah, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Memahami Pesan Pokok Surat Al-Asr Dengan Menggunakan Metode Index Card Match Di SDN Besuki 4 Abstract : Abstrak ', 01 (2022), 1–13.

	Pendidik memberi poin kepada pasangan yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar dan cepat.
Penutup	Pendidik bersama siswa meninjau kembali isi <i>Smart Card</i> yang sudah dipasangkan untuk memastikan kesesuaian pertanyaan dan jawaban.
	Pendidik menekankan inti materi dari kartu yang telah digunakan, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih terarah.
	Pendidik memberikan penghargaan sederhana (pujian atau hadiah kecil) bagi siswa/kelompok yang tercepat mencari pasangan dengan benar
	Pendidik menutup pelajaran dengan kesimpulan bersama dan motivasi agar siswa membiasakan nilai-nilai akhlak yang dipelajari.

### 3. Keunggulan dan Kekurangan media *Smart Card*

Kelebihan media *Smart Card* melalui model pembelajaran *Make a Match* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. memberikan banyak stimulus dalam proses pembelajaran.<sup>35</sup> *Smart Card* yang didesain menarik melalui aplikasi Canva dengan tampilan warna dan ilustrasi visualnya membantu memperkuat daya ingat konsep. Selain itu, penggunaan *Smart Card* dalam kegiatan *Make a Match* mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama kelompok.

Namun demikian, media *Smart Card* melalui model *Make a Match* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Proses pembuatan kartu membutuhkan waktu dan kreativitas guru dalam mendesain, mencetak, serta menyiapkan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, kegiatan mencocokkan kartu dapat

<sup>35</sup> Jatim Desiyanto and Rohisotul Laily, 'Modifikasi Media Pembelajaran Smart Card Game Sebagai Upaya Penguatan Bahasa Daerah (Studi Kasus Pada Anak Sekolah Dasar Kabupaten Sampang)', *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 2.1 (2023), 44–50

menimbulkan suasana kelas yang agak ramai sehingga memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif. akan tetapi kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan perencanaan yang matang dan bimbingan guru yang tepat.

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan dari gabungan dua istilah, yaitu “hasil” dan “belajar”. Kata *hasil* merujuk pada sesuatu yang diperoleh setelah seseorang melakukan suatu kegiatan atau proses tertentu, di mana terjadi perubahan dari keadaan sebelumnya menjadi lebih fungsional. Sementara itu, *belajar* merupakan usaha yang dilakukan individu untuk mengalami perubahan perilaku. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya tampak pada perubahan perilaku peserta didik, tetapi juga pada capaian pengetahuan atau aspek kognitif yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.<sup>36</sup>

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut terjadi akibat pengalaman dan latihan, bukan semata-mata karena pertumbuhan. Hasil belajar tampak dalam bentuk perubahan tingkah laku yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>37</sup> Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia

---

<sup>36</sup> Apriliani, Amelia. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ajaran Kelas VIII SMPN 1 Punggur*. Diss. IAIN Metro, 2024.

<sup>37</sup> Sudirman, P., dkk., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 13.

menerima pengalaman belajar. Hasil tersebut dapat berupa keterampilan, pengetahuan, maupun sikap.<sup>38</sup>

Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>39</sup> Artinya, hasil belajar bukan sekadar nilai, melainkan mencakup perubahan yang lebih luas dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Di kutip dari Agustin Citra, berkaitan dengan pengukuran hasil belajar, Bloom mengklasifikasikan ranah hasil belajar ke dalam tiga domain yaitu sebagai berikut:<sup>40</sup>

1. Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ada lima jenis ranah afektif yaitu kepekaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotor Berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak juga memiliki tingkat dari gerak sederhana sampai gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.

---

<sup>38</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 3.

<sup>39</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 250.

<sup>40</sup> Pertiwi, Agustin Citra. *Penggunaan Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat*. Diss. IAIN Metro, 2020.

Untuk memperjelas klasifikasi ranah hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom, berikut adalah paparkan tabel taksonomi Bloom yang memuat tiga ranah utama beserta aspek-aspeknya

**Tabel 2.3 Taksonomi Bloom**

<b>Ranah</b>	<b>Aspek/level</b>	<b>Keterangan</b>
Kognitif (berpikir)	C1: Pengetahuan	Mengingat kembali fakta, istilah, atau konsep.
	C2: Pemahaman	Memahami makna materi, menjelaskan dengan kata sendiri.
	C3: Penerapan	Menggunakan konsep/aturan pada situasi baru.
	C4: Analisis	Menguraikan bagian-bagian, menemukan hubungan antar konsep
	C5: Evaluasi	Menilai, memutuskan dan mempertimbangkan.
	C6: mencipta	Menyusun, merancang dan menghasilkan ide.
Afektif (sikap & Nilai)	A1: Penerimaan	Ketersediaan memperhatikan suatu fenomena
	A2: Menanggapi	Partisipasi aktif dalam kegiatan
	A3: Penilaian	Memberi nilai terhadap suatu objek atau kejadian
	A4: Organisasi	Mengintegrasikan nilai ke dalam sistem kepribadian
	A5: Karakter	Konsisten menampilkan sikap dalam kehidupan sehari-hari
Psikomotorik (Keterampilan)	P1: Persepsi	Kesadaran menggunakan indera untuk melakukan gerakan.
	P2: Kesiapan	Siap melakukan suatu tindakan
	P3: Respon terbimbing	Melakukan gerakan berdasarkan instruksi/panduan.
	P4: Mekanisme	Mampu melakukan gerakan dengan baik dan lancar.
	P5: Adaptasi	Memodifikasi gerakan sesuai kebutuhan.
	P6: Orisinalitas	Menciptakan keterampilan gerak baru secara kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Klasifikasi yang dikemukakan Bloom memperjelas bahwa ketiga ranah tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan indikator penting untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sekaligus sebagai dasar bagi guru dalam merancang strategi dan metode pembelajaran yang lebih efektif.

## **2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kualitas pengajaran guru, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungannya. Secara umum, faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal

### **1) Faktor Internal**

Menurut Slameto, Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik yang meliputi beberapa aspek yaitu.<sup>41</sup>

#### **a. Kondisi Jasmani**

Kondisi fisik yang sehat, stamina yang baik, serta pancaindra yang berfungsi optimal, peserta didik lebih mudah menyerap materi pelajaran. Sebaliknya, jika peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan seperti sering sakit maka penerimaan materi akan terlambat.

#### **b. Kondisi Rohani**

---

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 60.

Kondisi psikis atau rohani yang mencakup suasana hati, kestabilan emosi, serta kesehatan mental dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik. Sebaliknya, jika peserta didik yang sering mengalami kecemasan, stres, atau kurang percaya diri cenderung sulit berkonsentrasi

c. Intelegensi dan bakat

Intelegensi adalah kemampuan umum yang dimiliki seseorang untuk belajar dan menyesuaikan diri dengan situasi baru sedangkan bakat merupakan kemampuan khusus yang dimiliki oleh peserta didik.

d. Minat dan Motivasi

Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan sedangkan motivasi adalah dorongan internal yang menggerakkan siswa untuk belajar, baik berupa motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

e. Sikap, Kebiasaan dan Kepribadian

Sikap positif terhadap pelajaran dan guru dapat meningkatkan semangat belajar. Kebiasaan belajar yang baik, seperti rajin membaca, mencatat, dan mengulang materi, akan memudahkan siswa memahami pelajaran. Selain itu, sifat kepribadian seperti disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri juga turut menentukan kualitas hasil belajar.

2) Faktor Eksternal

faktor eksternal, yaitu segala kondisi atau keadaan di luar diri siswa yang mencakup tiga aspek yaitu:

a. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam proses pendidikan anak. Cara orangtua mendidik anaknya memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar anaknya. Misalnya, Perhatian, kasih sayang, bimbingan, serta dukungan orang tua yang juga sangat berpengaruh pada semangat belajar anak.

b. Lingkungan Sekolah

Faktor lingkungan sekolah yang berpengaruh meliputi kompetensi guru, metode pembelajaran yang digunakan, suasana kelas, kurikulum, fasilitas belajar, serta hubungan antar siswa.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan Masyarakat dapat berupa teman sebaya, kegiatan di lingkungan sekitar, media massa, maupun budaya yang berlaku. Lingkungan masyarakat yang kondusif dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.<sup>42</sup>

### 3. Kriteria Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar merupakan proses yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, pengukuran hasil belajar

---

<sup>42</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 144.

bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>43</sup>

Dalam penelitian ini, fokus pengukuran hasil belajar mengarah pada ranah kognitif. Ranah kognitif dipilih karena penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung. Aspek kognitif dinilai lebih relevan untuk diukur melalui pre tes dan post tes sebagai berikut:

a. Pre test

Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Tes ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Tujuan utama dari pre-test adalah memetakan pengetahuan dasar peserta didik sekaligus menjadi tolok ukur untuk melihat perkembangan setelah pembelajaran berlangsung.

b. Post test

Post-test adalah tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Tes ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa serta menilai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menguasai materi setelah diterapkan model *Make a Match* dengan media Smart Card.

---

<sup>43</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 4.

Tabel 2.4 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Interval nilai	Kriteria	Intervensi
< 78	Tidak Tuntas	Belum mencapai, tujuan pembelajaran dan perlu pendampingan atau remedial
>78	Tuntas	Sudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## D. Pembelajaran Akidah Akhlak

### 1. Pengertian akidah akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan bagian dari rumpun Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada penanaman keyakinan serta pembiasaan sikap sesuai ajaran Islam. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik dibekali dasar-dasar pemahaman tentang rukun iman sekaligus diarahkan untuk membiasakan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, Akidah Akhlak tidak hanya berfungsi memperkuat pengetahuan keagamaan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter Islami yang penting sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Secara terminologis, *akidah* berarti keyakinan yang teguh dan pasti kepada Allah SWT dengan segala kewajiban yang diperintahkan-Nya. Akidah mencakup keimanan kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta takdir baik dan buruk<sup>44</sup>. Akidah juga dimaknai sebagai tali pengikat yang menyatukan hati seorang mukmin dengan keyakinan agama, sehingga menjadi ikatan yang kuat dan tidak

<sup>44</sup> Efendi, Ali Nafhan, et al. *Belajar Dari Lukmanul Hakim: Pendidikan Aqidah Anak*. GUEPEDIA, 2021.

terpisahkan. Apabila ikatan tersebut belum kokoh, maka belum dapat dikatakan sebagai akidah yang sesungguhnya.

Sementara itu, *akhlak* berasal dari kata *khuluq* yang berarti budi pekerti, tabiat, atau watak. Dalam Islam, akhlak merujuk pada sikap dan perilaku manusia yang didorong oleh ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Nabi.<sup>45</sup> Akhlak berfungsi sebagai cermin dari keimanan seseorang, sehingga orang yang memiliki akidah yang kuat akan tercermin pula dalam akhlak yang terpuji. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, dimensi keyakinan dan perilaku ini dipadukan agar peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai iman, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Ruang lingkup akidah akhlak**

Ruang lingkup pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi beberapa aspek utama yang membentuk pemahaman dan pengamalan keimanan serta akhlak Islam bagi peserta didik yaitu sebagai berikut:

### **a. Aspek Akidah**

Aspek Akidah meliputi dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah SWT seperti sifat wajib, mustahil, dan jaiz, serta pembelajaran tentang al-Asma' al-Husna. Selain itu, mencakup iman kepada Allah, Kitab-kitab Allah, para Rasul, Hari Akhir, serta Qadha dan Qadar.<sup>46</sup>

### **b. Aspek Akhlak**

---

<sup>45</sup> Syafitri, Dinda, et al. "Akidah Dan Akhlak Cerminan Sifat Manusia." *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)* 1.2 (2023): 375-384.

<sup>46</sup> Rubini Rubini, 'Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta', *Humanika*, 21.1 (2021), 83-98

Aspek Akhlak terdiri dari pembiasaan akhlak karimah seperti tauhid, ikhlas, taat, khauf, taubat, tawakal, ikhtiyar, sabar, syukur, qana'ah, dan tawaadhu'. Aspek ini juga meliputi peningkatan kualitas akhlak melalui sikap disiplin, hidup bersih, husnu-zhan, tasamuh, ramah, sopan santun, dan tolong-menolong. ditekankan pula sikap jujur, percaya diri, kasih sayang, tanggung jawab, adil, bijaksana, dermawan, optimis, dan tawakal yang membentuk karakter muslim yang baik.

c. Aspek Adab

Islam mencakup tata krama dan etika dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk adab berpakaian, berhias, rajin, percaya diri, perjalanan, bertamu, hingga rukun tolong-menolong serta hormat kepada orang tua dan tamu. Hal ini bertujuan menanamkan sikap hormat, sopan santun, dan kesopanan yang sesuai nilai Islam.<sup>47</sup>

d. Aspek Kisah Teladan

Aspek kisah teladan meliputi pembelajaran kisah para nabi, sahabat, dan tokoh Islam yang memberikan pelajaran moral dan spiritual. Kisah-kisah ini berfungsi sebagai motivasi dan teladan agar peserta didik dapat mengaplikasikan nilai-nilai Islami dalam kehidupan mereka sehari-hari.

### 3. Tujuan Akidah Akhlak

Tujuan pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah menanamkan dan meningkatkan keimanan siswa serta meningkatkan kesadaran berakhlak mulia sehingga mereka mampu menjadi muslim yang terus berusaha meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT. Tujuan ini

---

<sup>47</sup> Nenda, Nenda, et al. "Peran Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Islami Siswa di Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Basicedu* 8.1 (2024): 799-805.

diwujudkan melalui pengetahuan, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam yang bukan hanya berlaku di lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan sosial sekitar.

Pembelajaran akidah akhlak bertujuan membentuk kepribadian utama yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, menumbuhkan akhlak terpuji baik secara pribadi maupun sosial, serta menghindari akhlak tercela agar hubungan dengan Allah dan sesama makhluk terjaga dengan baik dan harmonis dalam kehidupan sehari-hari.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Supriatna, Ucup, and Putri Rahayu. "Hubungan pembelajaran akidah akhlak dan perilaku siswa." *Journal of Nusantara Education* 1.1 (2021): 19-26.