

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan beberapa penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan judul skripsi peneliti. Di antaranya:

Pertama, penelitian Leni Fitriana yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Mata Pelajaran Fiqh Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Scramble di MI Muhammadiyah Trukan Paliyan Gunungkidul*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Muhammadiyah Trukan Paliyan Gunungkidul. Hasil dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *scramble* pada mata pembelajaran fiqh, sangat berpengaruh pada keaktifan dan prestasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan prestasi belajar siswa juga menjadi meningkat.

Ada persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Leni Fitriana dengan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian PTK untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang akan peneliti lakukan dengan skripsi ini, yaitu

terletak pada sekolah yang akan peneliti jadikan tempat penelitian, strategi pembelajaran yang akan digunakan, dan mata pelajaran yang akan dijadikan sebagai penelitian.

Kedua, penelitian Umi Makromah yang berjudul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif "Make A Match" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kompetensi Dasar Menyebutkan Tugas Malaikat Siswa Kelas IV SDN 2 Karangmalang Kangkung Kendal 2010 / 2011*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN 2 Karangmalang Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode dokumentasi, dan metode tes. Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh untuk mencari nilai rata-rata kelas dan persentasenya. Sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari skripsi ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran *kooperatif "make a match"* ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam pada kompetensi dasar menyebutkan tugas-tugas malaikat. Pernyataan ini dapat dilihat dari kenaikan setiap hasil siklus yang signifikan dari tahap 1 sampai tahap 4.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Umi Makromah dengan penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu *cooperative tipe make a match*. Adapun perbedaannya adalah bahwa penelitian skripsi ini hanya membahas tentang penerapan strategi pembelajaran *coopertive tipe make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam saja, sedangkan untuk keaktifan siswa tidak dibahas seperti penelitian yang akan peneliti lakukan.

Ketiga, penelitian Achmadullah dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menerjemahkan Surat Al-Qadr Menggunakan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Peserta Didik MI Al-Iman Darussalam Candisari Secang Magelang*”. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik Kelas V MI Al-Iman Darussalaam Candisari, Secang, Magelang tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah peserta didik 27 anak. Dalam skripsi ini diterangkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam menerjemahkan surat Al-Qadr dengan menggunakan metode *make a match* dan dengan tidak menggunakan metode. Pada siklus pertama tanpa menggunakan metode, hasil belajar yang diperoleh adalah 62,96% atau skitar 17 peserta didik belum tuntas. Setelah dilakukan uji coba dengan menggunakan metode *make a match*, pada siklus ke tiga, mengalami kenaikan hingga 100% atau semua siswa mengalami kenaikan hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* dapat

meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar menerjemahkan surat al-qadr pada peserta didik MI Al-Iman Daarussalaam Candisari Secang Magelang.

Persamaan penelitian Achmadullah dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*. Sedangkan perbedaannya adalah pada riset ini yang dibahas tentang peningkatan hasil belajar siswa saja, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan akan membahas peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

B. Kerangka Teori

1. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran pada dasarnya mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan kreaktifitas yang dimiliki oleh setiap siswa. Proses belajar yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam belajar, merupakan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Aktivitas fisik yang dimaksudkan dalam hal ini adalah berupa siswa giat dalam melakukan sesuatu, membuat sesuatu, membantu teman, siswa tidak hanya duduk mendengarkan guru mengajar, namun ia ikut berkontribusi di dalamnya.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, aktif diartikan sebagai giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau suatu keadaan dimana siswa itu aktif.

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Jenis-jenis aktifitas belajar siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual activity*, beberapa hal yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain
- 2) *Oral activities*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara dan diskusi
- 3) *Listening activities*, sebagai contohnya adalah mendengarkan percakapan, pidato, musik, diskusi, dan presentase
- 4) *Writing activities*, sebagai contohnya adalah menulis cerita, puisi, laporan, angket
- 5) *Drawing activities*, yang termasuk di dalamnya adalah mengambar grafik, peta, diagram, dll.
- 6) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan eksperimen
- 7) *Mental activities*, contohnya adalah menyelesaikan suatu permasalahan, soal, menganalisa, dan mengambil keputusan
- 8) *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Kedua kata ini memiliki arti yang berbeda. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok (Bahri, 2012: 19). Suatu prestasi dapat dimiliki seseorang apabila seseorang itu mau melakukan sesuatu dengan bekerja keras, ulet untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan. Akan banyak tantangan dan rintangan untuk seseorang mencapai prestasi yang diinginkan. Disinilah akan ada persaingan untuk mendapatkan prestasi dalam kelompok terjadi secara konsisten.

Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Bahri, 2012: 21). Hasil dari aktifitas belajar ini dapat berupa perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Sebaliknya, jika tidak ada perubahan tingkah laku setelah melakukan aktifitas belajar, maka belajar dapat dikatakan tidak berhasil. Setelah menelusuri pengertian dari ‘prestasi’ dan ‘belajar’, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2003: 54-70), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua faktor, yaitu :

1) Faktor Internal

a) Faktor Jasmaniah (*fisiologi*)

(1) Faktor Kesehatan

Sehat adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi belajar anak. Ketika anak sehat bebas dari penyakit, anak akan semangat dalam belajar, namun sebaliknya jika anak tidak sehat, proses belajar anak akan terganggu, ia akan mudah lelah, capek, dan tidak bersemangat dalam belajar.

(2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan ini juga mempengaruhi belajar siswa. Siswa yang memiliki cacat tubuh, akan mengganggu dirinya dalam hal belajar. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan memiliki alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatan itu.

b) Faktor Psikologis

Pada faktor psikologis, ada tujuh faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu:

(1) *Intelegensi*

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan sedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya.

(2) Perhatian

Perhatian siswa pada setiap pembelajaran sangat penting. Perhatian siswa yang utuh dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk mendapatkan perhatian yang utuh dari siswa, dapat diusahakan dengan menyiapkan bahan pelajaran yang menarik perhatian.

(3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai

dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik bagi siswa.

(4) Bakat

Menurut Hilgard bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar atau berlatih. Dari uraian tersebut dijelaskan bahwa bakat dapat mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka siswa akan merasa senang belajar dan semangat belajar itu akan muncul, sehingga prestasi belajar akan meningkat.

(5) Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik, karena motif ini sangat penting.

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya telah siap untuk melaksanakan kecapakan baru.

Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, dan lain-lain.

(7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau reaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar-mengajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani yang dapat dilihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Dan kelelahan yang kedua adalah kelelahan rohani yang dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu menjadi hilang.

2) Faktor Eksternal

Ada beberapa faktor yang termasuk dalam faktor eksternal, diantaranya:

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian keluarga, dan lain lain.

b) Faktor Sekolah

Selain faktor keluarga, adapula faktor sekolah yang mencakup:

(1) Metode Mengajar

Metode mengajar harus tepat, efisien, dan efektif sehingga siswa bisa menerima, memahami, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran.

(2) Kurikulum

Kurikulum adalah sejumlah kegiatan yang akan diberikan kepada siswa. Kurikulum akan berpengaruh pada hasil prestasi belajar siswa, kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar, begitu pun sebaliknya. Maka dari itu guru harus bisa menyesuaikan kurikulum dengan bakat, minat dan perhatian yang dimiliki siswa.

(3) Relasi Guru dengan Siswa

Relasi guru dengan siswa yang baik, siswa akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya.

(4) Relasi Siswa dengan Siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan dengan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah masalahnya dan akan mengganggu belajarnya.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang berpengaruh banyak terhadap prestasi belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa di tengah-tengah masyarakat. Faktor dari masyarakat ini antara lain tentang kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul dalam kesehariannya, dan bentuk kehidupan masyarakat yang semuanya mempengaruhi belajar siswa.

3. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran pendidikan Al-Islam, pada dasarnya terbagi menjadi lima yakni meliputi Akidah, Akhlak, Fiqh, Qur'an dan

Hadist, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam Permenag RI nomor 2 tahun 2008 dijelaskan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw. sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.

Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk watak anak. Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, anak akan mengetahui dan berusaha meneladani akhlak Rasulullah saw. dan para sahabat Rasulullah saw.

b. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam SKL dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab (Permenag, 2008: 21) tujuan pembelajaran SKI adalah sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari ajaran-ajaran dan sendi-sendi Islam yang telah dibangun oleh Nabi Muhammad saw.
- 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan

- 3) Melatih daya kritis siswa tentang fakta sejarah berdasarkan pendekatan ilmiah
- 4) Menumbuhkan apresiasi siswa terhadap peninggalan sejarah Islam
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah (Islam), meneladani, dan mengaitkannya dengan kehidupan sosial dan budaya dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

- 1) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw.
- 2) Dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw. hijrah Nabi Muhammad saw. ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad saw. ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad saw.
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw. peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.

- 5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

4. Model Pembelajaran *Cooperative*

a. Pengertian Pembelajaran *Cooperative*

Meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang dilakukan oleh guru. Guru harus lebih kreatif menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tidak mudah jenuh saat belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* adalah suatu pendekatan mengajar dimana murid bekerja sama diantara satu sama lain dalam kelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru (Isjoni, 2009: 20-21).

Dalam pembelajaran *cooperative* proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa, terutama untuk mengaktifkan siswa ketika di kelas. Pembelajaran *cooperative* dapat dilakukan dengan mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok kecil kira-kira 4-5 siswa untuk berdiskusi menyelesaikan masalah. Dengan cara berdiskusi seperti ini, anak akan saling belajar bersama-sama memecahkan suatu masalah, belajar berani menyampaikan pendapatnya, belajar menghargai pendapat temannya, dan belajar bertanggung jawab dalam kelompok. Karena setiap anak memiliki

kemampuan yang berbeda, maka dalam belajar kelompok seperti ini, siswa yang memiliki kemampuan kurang akan sangat terbantu oleh teman yang memiliki kemampuan lebih. Begitu juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan lebih akan lebih terasah pemahamannya.

b. Ciri-ciri Pembelajaran *Cooperative*

Pada hakekatnya pembelajaran *cooperative* sama dengan belajar kelompok, namun sebenarnya tidak setiap kerja kelompok dapat dikatakan pembelajaran *cooperative*. Bannet dalam (Isjoni, 2009: 60-61) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran *cooperative* dengan kerja kelompok, yaitu :

1) *Positive Interdepedence*

Positive interdependence yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan di antara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Dalam hal ini, guru dapat memberikan tugas kelompok yang memungkinkan siswa untuk belajar bersama dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tersebut.

2) *Interaction Face to Face*

Interaction face to face adalah interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.

- 3) Adanya Tanggung Jawab Pribadi Mengenai Materi Pelajaran dalam Anggota Kelompok.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya karena tujuan dalam pembelajaran *cooperative* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

- 4) Meningkatkan Keterampilan Bekerja Sama dalam Memecahkan Masalah.

Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran *cooperative* adalah siswa belajar keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan dalam masyarakat.

5. Metode *Make A Match*

- a. Pengertian Metode *Make A Match*

Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang akan dibahas oleh peneliti adalah metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*. Sebagaimana dikutip dalam Hasan Fauzi Maufur, metode *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1995) dalam mencari variasi model berpasangan. Salah satu keunggulan tehnik ini

adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran namun harus dilihat terlebih dahulu materi apa yang akan dibahas dan untuk semua tingkatan usia. Metode ini cukup menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Beberapa persiapan yang harus dilakukan untuk melaksanakan model *cooperative* tipe *make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskan dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kartu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi mereka yang gagal (disini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa)
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk pengskoran presentasi (Huda, 2013: 251).

b. Langkah-Langkah Metode *Make A Match*

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran model pembelajaran *cooperative tipe make a match*, yaitu:

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

- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan yang berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi (Huda, 2013: 252).

Tipe *make a match* (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Tipe *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan.

c. Keunggulan Metode *Make A Match*

Keunggulan model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* adalah:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

5) Efektif sebagai sarana melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2013: 253).

d. Kelemahan Metode *Make A Match*

Adapula kelemahan model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* adalah :

- 1) Jika model ini tidak dipersiapkan secara baik, akan banyak waktu yang akan terbuang
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, akan banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- 5) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan (Huda, 2013: 253).

C. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V-A SD Muhammadiyah Ngadirejo Temanggung.