

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang menggunakan kajian tentang keaktifan siswa sudah dilakukan oleh Nurul Aisyah (skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2012) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dalam mata pelajaran Bahasa Asing (Arab) pada Siswa Kelas XI IPA 2 di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam mata pelajaran Bahasa Asing (Arab) pada siswa kelas XI IPA 2 di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Penelitian tindakan kelas yang bersifat kualitatif ini menggunakan strategi multi metode, yaitu yang meliputi wawancara, observasi dan studi dokumenter (Syaodih, 2012: 116).

Adapun kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Sisayah yaitu sama-sama mengkaji tentang keaktifan belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aisyah dengan penelitian saya yaitu pada penelitian Nurul Aisyah (1) materi pembelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran Bahasa Asing, sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (2) metode pembelajarannya melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, dan penelitian saya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Aris Bahrudin Siregar (skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2016). Dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa VIII A SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes tertulis dalam bentuk soal uraian, instrumen untuk mengetahui keaktifan belajar siswa berupa lembar observasi, serta instrumen angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap peningkatan keaktifan belajar dan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, persentase keaktifan belajar siswa dari siklus 1 sebesar 77,39% meningkat menjadi 89,56% pada siklus 2 dan sudah melebihi Indikator keberhasilan yaitu 75%.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus 1 terdapat 5 dari 30 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), pada siklus 2 telah terjadi peningkatan, dengan nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 7,70 poin dari 84,40 pada siklus 1, menjadi 92,10 pada siklus 2. Hasil respon siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa juga mendapat respon positif dari siswa, hal ini dapat dilihat melalui respon siswa terhadap keaktifan belajar yang mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 9,37%. Sedangkan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 10,38%

Adapun kesamaan antara penelitian sayadengan penelitian yang dilakukan oleh Aris Bahrudin Siregar yaitu sama-sama mengkaji tentang keaktifan belajar siswa dan juga materi pembelajarannya. Adapun perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Aris Bahrudin Siregar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dan penelitian saya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Ririy Mardiyani (jurnal Pakar Pendidikan. Vol. 10. No. 2 Juli 2012 151-162) dengan judul “Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)”. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk meningkatkan hasil belajar biologi dan keaktifan siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi tahun ajaran 2011/2012. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi dengan menggunakan strategi Bermain Peran (Role Playing) yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Peningkatan rata-rata persentase indikator keaktifan, pada tahap pra siklus hanya 39,71% dengan kekurangan pada indikator pemahaman konsep dan interaksi siswa dengan guru, setelah dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode bermain peran, rata-rata persentase indikator keaktifan pada siklus I meningkat menjadi 65,50% dengan pencapaian yang belum maksimal masih pada indikator pemahaman konsep dan interaksi guru dengan siswa. Maka dilanjutkan pada siklus II dengan hasil rata-rata persentase indikator meningkat menjadi 76,60%. 2) Tingkat keaktifan siswa pada kriteria sangat tinggi mengalami perubahan yang cukup berarti yang awalnya hanya 13% atau 4 orang pada pra siklus, mengalami peningkatan menjadi 41% atau 14 orang pada siklus I dan 59% atau 19 orang pada siklus II.

Sementara siswa pada kriteria rendah pada tahap pra siklus mencapai 38% atau 12 orang, namun pada tahap selanjutnya memperlihatkan penurunan yang signifikan pada siklus I menjadi 6% atau 2 orang dan pada siklus II 0% atau tidak ada lagi. 3) Rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I

sebesar 58,16% sementara pada siklus II meningkat menjadi 74,94%. Dengan persentase ketuntasan tertinggi pada siklus I hanya 83%, pada siklus II ketuntasan tertinggi sudah mencapai 100%.

Adapun persamaan penelitian Riry Mardiyani dengan penelitian saya yaitu sama-sama mengkaji tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, dan perbedaan penelitian Riry Mardiyani terdapat pada (1) mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran Biologi sedangkan penelitian saya menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, (2) metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan strategi bermain peran (*Role Playing*) sedangkan model pembelajaran yang dilakukan pada penelitian saya, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

B. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai pendapat tentang hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain menurut Hamalik (2013: 30), bahwa: “Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 4-5), mengemukakan bahwa: “Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa

hasil belajar merupakan puncak proses belajar”. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat untuk tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Setelah melalui proses belajar, siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Selanjutnya Benjamin S. Bloom (1966) dalam Abdurrahman, 2010: 38), berpendapat bahwa ‘hasil belajar dapat dikelompokkan dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan’.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang fakta.
- 2) Pengetahuan tentang prosedural.
- 3) Pengetahuan tentang konsep.

4) Pengetahuan tentang prinsip.

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif.
- 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik.
- 3) Keterampilan bereaksi atau bersikap.
- 4) Keterampilan berinteraksi.

Menurut Teori Taksonomi Benjamin S. Bloom (1966) dalam Abdurrahman, (2010: 38), menyebutkan bahwa: ‘Ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik’. Hasil belajar kognitif yaitu, hasil belajar yang berdasarkan pengalaman, sedangkan hasil belajar yang afektif yaitu dengan cara mengenal dengan cara merasakan, dan hasil belajar psikomotorik yaitu hasil belajar berdasarkan sikap atau aktivitas anak didik tersebut.

Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat. Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 202-204) menyatakan bahwa ‘tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar

peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik’.

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Penelitian ini membahas hasil belajar yang dibatasi pada aspek kognitif saja. Hasil belajar pada aspek kognitif digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi atau bahan aja yang telah diajarkan. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai test belajar siswa, dalam hal tersebut untuk mengetahui pencapaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

b. Faktor-faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan ekstern.

- 1) Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan dapat mempengaruhi hasil belajar

siswa, didalamnya membicarakan terdapat faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmani yaitu yang meliputi kesehatan tubuh seseorang. Kesehatan seseorang dapat mempengaruhi proses belajar. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan orang tersebut sedang tidak baik, sebaliknya apabila kondisi fisik yang sehat maka akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar seseorang. Selain itu juga dilihat dari fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis terutama panca indera sangat mempengaruhi hasil belajar.
 - b) Faktor psikologis, yaitu yang meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan kesiapan.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi belajar dari luar, dan dapat digolongkan menjadi dua yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non social.
- a) Lingkungan sosial adalah pergaulan, sikap dan perilaku siswa terhadap orang lain disekitarnya. Lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Kemudian ada lingkungan sosial sekolah yang meliputi hubungan siswa terhadap guru, teman sekelas, dan juga administrasi sekolah. Selanjutnya yaitu

lingkungan sekolah masyarakat yang meliputi lingkungan masyarakat sekitar siswa tersebut tinggal.

- b) Lingkungan non social meliputi faktor alamiah, yaitu lingkungan tempat tinggal siswa termasuk keadaan suhu ruang belajar, dan kelembaban udara pada sekitar tempat tinggalnya. Kemudian faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang digunakan oleh siswa. Pertama, dalam bentuk hardware seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, dan sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi dan lain sebagainya.

Selanjutnya terdapat faktor materi pelajaran. Pada faktor ini hendaknya materi yang digunakan disesuaikan dengan metode mengajar guru, serta disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Hal tersebut supaya guru dapat memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka dari itu guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang sesuai.

Untuk memberikan hasil belajar yang baik, proses belajar siswa seharusnya merupakan proses yang aktif di dalam siswa dan mengacu pada bagaimana siswa belajar. Sehingga bila siswa kurang minat dalam belajar, siswa akan susah menyerap materi yang diberikan. Selain minat, keaktifan siswa dalam aktivitas belajar mengajar juga

kurang, kurang baiknya cara belajar dan lingkungan belajar siswa yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut. Cara belajar seseorang bisa mempengaruhi hasil belajar orang tersebut. Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi pelajaran yang bersangkutan.

c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, hasil belajar dikatakan ideal apabila meliputi segenap ranah psikologis yang berubah, hal tersebut sebagai dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai atau bahkan diukur.

Indikator hasil belajar dapat terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Kemudian ranah afektif yakni semua yang berhubungan dengan sikap dan ranah psikomotorik, yaitu semua yang berhubungan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah tersebut, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI adalah tingkat kemampuan siswa yang diukur melalui penguasaan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik

sebagai hasil kemajuan siswa dalam mata pelajaran PAI yang diwujudkan dalam bentuk nilai maupun huruf. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah, yaitu ranah kognitif, karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar.

2. Keaktifan siswa

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. “Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun psikis, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan” (Sardiman, 2014: 100). “Keaktifan memiliki beragam bentuk atau macam. Macam-macam keaktifan dalam belajar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu keaktifan yang dapat diamati atau konkret dan keaktifan yang sulit diamati atau abstrak” (Suprihatiningrum, 2013:100).

Kegiatan yang dapat diamati contohnya seperti mendengarkan, menulis, membaca, menyanyi, dan menggambar. Kegiatan ini biasanya berhubungan dengan sikap psikomotorik. Kemudian keaktifan yang tidak dapat dilihat atau abstrak adalah kegiatan yang menyangkut proses berfikir maupun perasaan, seperti menuangkan pokok pikiran, memecahkan masalah, dan sesuatu yang menggunakan logika.

Untuk itu bagi para pendidik dituntut untuk profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran guna mewujudkan tujuan pendidikan. Sebenarnya tidak ada proses belajar tanpa keaktifan siswa yang belajar. Siswa pasti aktif dalam belajar, hanya saja yang membedakannya adalah kadar atau bobot keaktifan siswa dalam belajar. Maksudnya bahwa proses belajar diorientasikan dengan pengalaman secara langsung. Guru sebenarnya tidak bisa "memberikan" pendidikan kepada pelajar, tetapi pelajar itu sendiri yang "memperolehnya". Tanpa keaktifan pelajar, hasil belajar tidak akan tercapai.

"Salah satu ciri dari aktivitas belajar menurut para ahli pendidikan dan psikologi adalah adanya perubahan tingkah laku. Tingkah laku ini biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan yang baru dipelajarinya atau penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan yang berupa sikap". (Burhanuddin, 2007 : 34)

Aktif jasmani adalah siswa giat dengan anggota badannya atau seluruh anggota badannya jadi siswa tidak hanya duduk pasif dan mendengarkan, tetapi siswa membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja. Sedangkan aktif rohani adalah jika banyak daya jiwa siswa yang berfungsi dalam proses pengajaran. Siswa aktif mengingat, menguraikan kesulitan, menghubungkan ketentuan satu dengan yang lain, memutuskan berfikir untuk memecahkan masalah yang lain.

Perlunya dilakukan aktivitas dalam belajar karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. “Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman, 2014: 95-97).

Sedangkan menurut Rousseau dalam Sardiman, (2014: 96) mengatakan bahwa: Pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi’. Oleh karena itu keaktifan belajar siswa sangat diperlukan, mengingat pada prinsipnya belajar itu berbuat atau melakukan aktivitas.

b. Faktor-faktor Keaktifan Belajar

Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor dari luar peserta didik yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun faktor eksternal diantaranya adalah lingkungan social yang meliputi para guru,

para staf, dan teman-teman sekelas, serta lingkungan nonsosial yang meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar dan lain-lain.

- 3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental dalam usaha untuk mencapai aktivitas belajar yang optimal dan kelas yang kondusif.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Menurut Sudjana (2014: 61), keaktifan belajar dapat dilihat dari:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013: 207) melalui indikator cara belajar siswa aktif dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul

dalam suatu proses belajar mengajar, berdasarkan apa yang dirancang oleh guru.

Indikator tersebut dilihat dari empat segi yakni:

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan, permasalahannya.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 4) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru/ pihak lainnya (kemandirian belajar).

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini akan diukur dengan indikator keaktifan belajar menurut Sudjana yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Indikator untuk keaktifan belajar siswa tersebut diambil untuk mendapatkan data keaktifan belajar siswa yang akan diamati pada saat penelitian sehingga diperoleh data penilaian keaktifan belajar siswa.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, maka dibutuhkan metode-metode yang dapat menjadi alternative dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran PAI yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran tersebut akan lebih menyenangkan. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik itu sendiri adalah menggunakan metode pembelajaran *make a match*.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Sebagaimana dikutip dalam Bambang Warsito, dalam (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Interaksi antara pendidik dan peserta didik,
- 2) Interaksi antar sesama peserta didik atau antar sejawat,
- 3) Interaksi peserta didik dengan nara sumber,
- 4) Interaksi peserta didik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan,
- 5) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Dengan demikian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini diharapkan terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru atau antara sesama peserta didik sendiri.

Pembelajaran mengandung arti aktivitas peserta didik melakukan proses perubahan tingkah laku pada dirinya sebagai akibat adanya interaksi individu atau dengan lingkungan.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal.

Dari sekian banyak metode pembelajaran yang telah ada, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sebagaimana dikutip dalam Maufur (2009:102), ‘metode *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran dalam mencari variasi mode berpasangan’. “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia” (Isjoni 2009:67)

Tujuan dari strategi ini antara lain; pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru

perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa persiapannya antara lain :

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci 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 siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

b. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Sintak strategi *make a match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran menurut Huda (2013:253) berikut ini:

- 1) Menyiapkan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B.
- 4) Guru menyiapkan 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.
- 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 mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

- 6) Jika waktu habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu 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 berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Huda (2013:253-254) adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match*
 - a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b) Karena ada unsure permainan, metode ini menyenangkan.
 - c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d) Efektif sebagai saran melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
 - e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
- 2) Kelemahan model pembelajaran tipe *make a match* adalah:
 - a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
 - b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangana dengan lawan jenisnya.
 - c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
 - d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
 - e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Begitu pula dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dalam proses pembelajaran ini dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan, dan kesenangan siswa mempelajari Islam untuk dijadikan pedoman dan petunjuk hidup dan kehidupannya dan juga pastinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga para peserta didik akan lebih memahami dan mengerti betapa pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Langeveld (1971) dalam Hasbullah (2015: 02), menjelaskan bahwa 'Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak-anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari dan tujuan kepada orang yang belum dewasa'. Sedangkan Menurut Marimba (1987) dalam Hasbullah (2015: 03), mengatakan bahwa 'Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama'.

Selanjutnya kata pendidikan ini dihubungkan dengan Agama Islam, dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat diartikan secara terpisah. Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan Islam. Menurut Zakiyah Darajat (1987) dalam Majid dan Andayani (2006: 131), mengemukakan bahwa ‘Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran agama Islam seluruhnya. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup’.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam itu secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur’an dan al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencangkup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.

Dengan demikian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari Agama Islam secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif dan psikomotorik.

Dari pengertian tersebut terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu:

- 1) Pendidikan agama Islam sebagai usaha, yakni suatu kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar untuk mencapai suatu tujuan.
- 2) Peserta didik dibimbing, diajari dan dilatih dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama Islam. Dengan demikian kata lain bimbingan menjadi muslim yang tangguh dan mampu merealisasikan ajaran Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi insan kamil.

b. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Peserta Didik

Pendidikan agama Islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama. Demikian pula dalam ajaran agama Islam, akhlak merupakan ukuran/barometer yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai kadar iman seseorang sebagaimana sabdanya: “sesempurna-sempurna orang mukmin imannya adalah yang lebih baik akhlaknya” (HP. Turmudzi)

Masalah akhlak/budi pekerti merupakan salah satu pokok ajaran Islam yang harus diutamakan dalam pendidikan Agama Islam untuk ditanamkan/diajarkan kepada anak didik. Dengan melihat arti

pendidikan Islam dan ruang lingkungannya itu, jelas bahwa dengan pendidikan agama Islam kita berusaha untuk membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik berdasarkan pada ajaran agama Islam. Pendidikan agama Islam sangat penting sebab dengan pendidikan Islam, orang tua atau guru berusaha secara sadar memimpin dan mendidik anak arahnya kepada perkembangan jasmani dan rohani sehingga mampu membentuk kepribadian yang utama yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

Pendidikan agama Islam hendaknya ditanamkan sejak kecil, sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Jadi perkembangan agama pada seseorang sangat ditentukan oleh pendidikan dan pengalaman hidup sejak kecil, baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam lingkungan masyarakat terutama pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Mengingat betapa pentingnya pendidikan agama Islam dalam mewujudkan harapan setiap orang tua, masyarakat, *stakeholder* dan membantu terwujudnya tujuan pendidikan nasional maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan di sekolah dengan sebaik-baiknya.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran PAI pada saat ini kebanyakan hanya berpusat pada pendidik dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik, dan hal tersebut cenderung menjadikan peserta didik hanya menjadi pendengar tanpa ikut

serta berperan dalam proses pembelajaran. Dengan indikasi tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai yaitu berdampak pada hasil belajar peserta didik rendah yang belum mencapai hasil maksimal dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan peserta didik dan pendidik. Masalah tersebut akibat dari penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dan cenderung menuntut peserta didik untuk menerima dan mendengarkan saja tanpa menuntut partisipasi peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran berjalan monoton dan membosankan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terhadap materi yang dipelajari. Jadi semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka akan lebih paham dengan materi yang dipelajari. Ketuntasan hasil belajar akan didapat jika siswa mampu terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran dan berusaha sendiri dalam menjalani proses belajar mengajar.

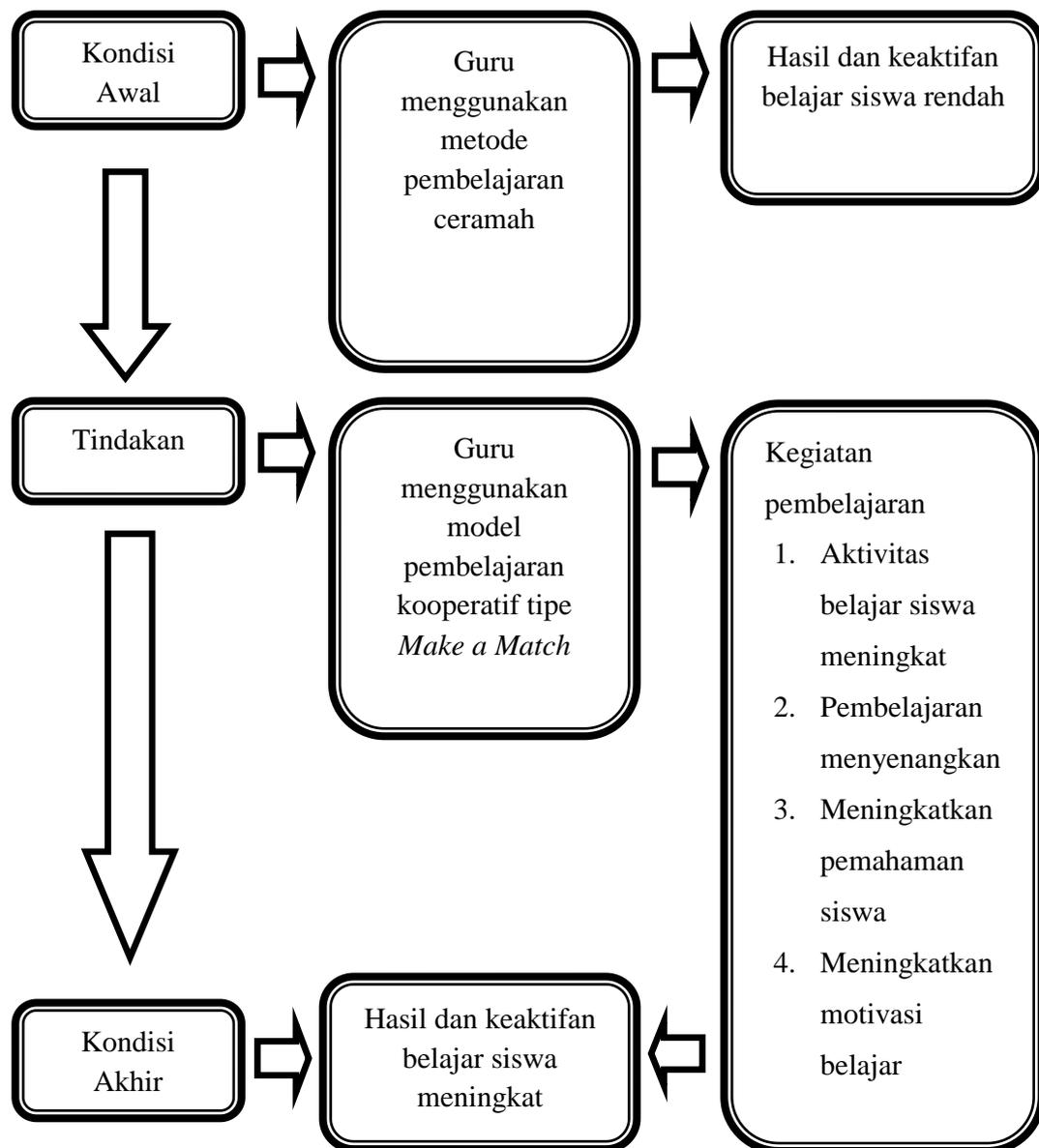
Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Perbaikan proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Peningkatan prestasi belajar siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pemilihan metode pembelajaran secara tepat. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini dipilih metode pembelajaran dengan menggunakan tipe *make a match*, karena dengan tipe *make a match* menuntut keaktifan kedua belah pihak yang dalam hal ini adalah guru dan murid, sehingga terjadi timbal balik antara guru dan murid.

Dalam konteks ini guru hendaknya harus jeli dalam menggunakan model pembelajaran akan digunakan dengan baik untuk mengembangkan potensi siswa. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran PAI juga memiliki berbagai keunggulan, seperti pembelajaran lebih membuat peserta didik senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan tipe *make a match* menjadi lebih bermakna karena pembelajaran menuntut peserta didik lebih aktif di dalam kelas.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Peserta didik juga lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena hal tersebut akan berdampak pada kemampuan anak dalam menangkap materi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik dan meningkat sesuai dengan harapan. Keberhasilan belajar peserta didik dapat terlihat dengan hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu berupa peningkatan nilai nyata yang didapat dari hasil evaluasi pembelajaran setelah dilakukannya pembelajaran dengan tipe *make a match*.

Keberhasilan dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* secara baik dan maksimal, jika semakin efektif model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar

semakin baik pula hasil belajar yang akan dicapai. Kerangka berpikir penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dapat digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori-teori dan kerangka berpikir sebagaimana telah diuraikan di atas maka berikut ini dapat dijadikan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Kebumen meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Kebumen meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.