

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Make A Match*

1. Pengertian metode *make a match*

Pengertian metode adalah teknik atau cara-cara yang dilakukan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa atau metode pembelajaran juga didefinisikan sebagai cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai. Metode pembelajaran adalah prosedur atau cara yang bersifat teknis.¹

Metode adalah seperangkat cara, jalan dan tehnik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.²

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.³

¹ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern (bekal untuk guru profesional)*, cet: 1 (Palembang: Tunas Gemilang Press), hlm. 29-30

² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008). Hlm. 4

³ Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Pustaka 2011), hlm. 58

Metode *make a match* adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Metode *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorn Curran dalam mencari variasi model pasangan. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan.⁴

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.⁵

Metode pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik. Peserta didik diajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan diluar kelas. Peserta didik diperkenankan bekerja secara kooperatif.⁶

Pada penerapan metode *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan

⁴ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: pustaka pelajar: 2009)

⁵ Miftahul, Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 135

⁶ Nerissa Siska, *Skripsi thesis*, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2011

dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* merupakan metode yang menyenangkan yang dapat digunakan untuk semua pelajaran dan jenjang usia atau kelas yang akan diberikan treatment. Metode *make a match* juga member kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pikiran atau berdiskusi tentang jawaban yang mereka anggap benar.

a. Langkah-langkah metode *make a match*⁷

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya ataupun karto soal dan jawabannya.
2. Setiap siswa mendapat sebuah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak karto dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dst.
7. Kesimpulan
8. Penutup.

⁷ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern (Bekal Untuk Guru Professional)*, Palembang: Tunas Gemilang Press, Hlm: 168.

b. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan metode *make a match*:

1. Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena ada unsure 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 persentasi
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan metode *make a match*:

1. Jika strategi ini dapat dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.⁸

⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar) hlm: 253-254.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha.⁹

Sedangkan, menurut Gronlund (dikutip oleh Khadijah) hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Kemudian menurut Sudijarto, hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya, hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁰

Djamarah berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.¹¹

Dari penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku siswa setelah mengikuti program pembelajaran dengan tujuan tertentu. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti

⁹ Tanti Yuniar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (t.t: Agung Media Mulia, t.t). hlm. 239.

¹⁰ Nyayu Khodijah, *Op.Cit.*, hlm. 209.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 88.

mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Dalam mengamati dan meneliti hasil belajar, peneliti akan mengacu pada indikator hasil belajar. Menurut Ahmadi dan Suriyono, suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri, yaitu:¹²

a. Terjadi secara sadar

Artinya individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahana yang terjadi pada dirinya.

b. Bersifat fungsional

Artinya perubahan yang memberikan manfaat yang luas. Setidaknya bermanfaat ketika siswa akan menempuh ujian atau bahkan bermanfaat bagi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga kelangsungan hidupnya.

c. Bersifat aktif dan positif

Aktif artinya perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi memerlukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Sedangkan positif artinya baik, bermanfaat, sesuai dengan harapan, dan mengandung nilai tambah bagi individu.

d. Bukan bersifat sementara

Artinya perubahan yang dialami tidak bersifat sementara, tetapi bersifat relatif permanen.

¹²Asep Jihad dan Abdul Haris, *Op.cit.*, hlm. 57-58.

e. Bertujuan dan terarah

Yaitu perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsur kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk mengubah perilakunya. Karenanya, tidaklah mungkin orang yang tidak belajar sama sekali akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

f. Mencakup seluruh aspek perilaku

Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif, psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena itu perubahan pada aspek biasanya juga akan mempengaruhi perubahan pada aspek lainnya.

2. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari tujuh aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreasi. Seperti yang diungkapkan Anas Sudijono

“Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)”.¹³ Menurut Bloom dalam Anas Sudijono segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.¹⁴ Pada awalnya Bloom mengklasifikan tujuan kognitif dalam enam level, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*apply*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) dalam satu dimensi, akan tetapi Anderson dan Kratwohl merevisinya menjadi dua dimensi, yaitu proses dan isi/jenis. Pada dimensi proses, terdiri atas mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), menilai (*evaluate*), dan berkreasi (*create*). Pada dimensi isinya terdiri atas pengetahuan faktual (*factual knowlwdge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognisi (*metacognitive knowledge*).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah afektif merupakan internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai.

¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 49

¹⁴ *Ibid.*, 50

Sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila telah memiliki penguasaan yang tinggi pada ranah kognitifnya. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagi tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar seperti yang dikemukakan Nana Sudjana, Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, meliputi:

1. Menerima (*receiving*), yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
2. Menjawab (*responding*), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
3. Penilaian (*valuing*) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
4. Organisasi (*organization*), yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai (*characterization by a value or value complex*), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.¹⁵

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 30

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan sederhana sampai gerakan yang kompleks. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni:

1. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari).
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll.
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁶

Menurut Anas Sudijono ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.¹⁷ Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan

¹⁶ *Ibid.*, hlm.23

¹⁷ Anas Sudijono, *Op.Cit.*, hlm. 57

tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Penilaian psikomotor memang lebih sulit dan subjektif dibandingkan dalam aspek kognitif karena penilaian psikomotorik memerlukan pengamatan dengan keterandalan yang tinggi terhadap dimensi-dimensi yang akan diukur. Apabila pengukuran dalam aspek psikomotor ini tidak dilakukan secara cermat maka aspek subjektivitas akan lebih dominan.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah yang menjadi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar ialah:¹⁸

1) Faktor Lingkungan

Terdiri dari alami dan sosial budaya. Keduanya mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap belajar dan hasil belajar siswa. Dalam lingkunganlah siswa hidup dan berinteraksi dalam mata rantai yang disebut ekosistem.

2) Faktor Instrumental

a. Kurikulum

Adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah., *Op. Cit.* hlm. 142.

b. Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan, program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang.

3) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana juga mempunyai arti penting dalam pendidikan. Tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai, hasil belajar siswa yang akan terpengaruh

4) Guru

Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang paling dominan, walaupun dalam kenyataannya sudah banyak media yang canggih, namun tanpa bantuan dan bimbingan dari guru, maka proses belajarnya pun tidak akan berhasil.

5) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis adalah kondisi yang menyangkut kesehatan siswa. Menurut Naohi Nasution dkk mengatakan bahwa kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.¹⁹ Orang dalam keadaan segar jasmaniahnya akan berlainan belajarnya dari orang dalam keadaan kelelahan.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 189.

6) Kondisi Psikologis

a) Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

b) Kecerdasan

Kecerdasan atau inteligensi ikut menentukan keberhasilan belajar seseorang.

c) Belajar

Belajar pada bidangnya yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya hasil belajar.

d) Motivasi

Motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

e) Kemampuan Kognitif

Merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada siswa untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkat ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

C. Hakikat Perilaku Tercela

1. Pengertian Perilaku tercela

Perilaku tercela merupakan salah satu materi yang dibahas di dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, pengertian perilaku tercela adalah perilaku yang berasal dari penyakit hati seperti hasad, ananiah, namimah dan ghadab. perilaku

tercela adalah perilaku yang tidak dibenarkan oleh agama Islam karena pada dasarnya agama mengajarkan kita untuk selalu bersikap baik. Perilaku merupakan masalah yang sangat penting dalam Islam. Perilaku tercela merupakan tingkah laku yang dapat merusak keimanan dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia.²⁰

Pembinaan Islam terhadap perilaku atau akhlak merupakan tumpuan yang paling utama. Hal ini dapat dilihat dari salah satu misi kerasulan nabi Muhammad SAW. Yang utama adalah untuk menyempurnakan akhlak mulia. Dalam salah satu hadisnya beliau menegaskan *innama buitstu li utammima makarim al-akhlak* (HR Ahmad) yang artinya: hanya saja aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia. Dalam rukun Islam yang kedua adalah mengerjakan shalat lima waktu. Shalat yang dikerjakan akan membawa pelakunya terhindar dari perbuatan yang keji dan mungkar.

إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ ﴿٤٥﴾

Artinya: Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan- perbuatan) keji dan mungkar. dan Sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS. Al-Ankabut: 45)²¹.

Perilaku buruk atau tercela pada dasarnya timbul disebabkan oleh penggunaan dari ketiga potensi rohaniah yang tidak adil. Akal yang digunakan

²⁰ Abudin Nata, *op. Cit*, hlm. 182.

²¹ *Ibid.*, Abudin Nata. Hlm. 136-137

ecara berlebihan akan menimbulkan sikap penipu, dan akal yang digunakan secara lemah akan menimbulkan sikap dungu dan idiot.²²

Macam-macam perilaku tercela, diantaranya²³:

a. Ananiah

Ananiah disebut juga egois, yaitu sifat yang menilai sesuatu berdasarkan kepentingan diri sendiri dan meremehkan orang lain.

Perilaku ini harus dihindari karena tidak sesuai dengan jaran Islam.

b. Gadab

gadab berarti marah atau pemaah. Gadab termasuk sifat atau perilaku tercela, karena marah itu bersumber dari setan.

c. Hasad adalah iri dengki, yaitu sifat dan sikap seseorang yang tidak senang terhadap orang lain yang memperoleh kenikmatan. Iri dapat menjelma menjadi dengki. Hasad dapat membuat seseorang terganggu ketenangannya.

hasad

d. Namimah

Namimah dalah mengadu domba, yaitu orang yang memiliki kesengajaan untuk mengadu satu orang dengan orang lain.

²² *Ibid.*, Abudin Nata. Hlm. 39

²³ Ferlindrianuy.blogspot.com/2013/03/macam-perilaku-tercela.html?m=1