

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN HASIL BELAJAR MEMBACA SURAH AN NASR

A. Model Pembelajaran *Make a Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran tipe *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari *Pasangan*. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan.¹

Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan–pertanyaan tersebut.²

Menurut Rusman, Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.³

¹ Rahmat Widodo, *Model Pembelajaran Make A Match (Lorna Curran, 199) , 2010*

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 94.

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 223.

Model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.⁴

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran *Make A Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun Kelebihan *Make A Match* antara lain⁵:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*).
- b. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Sedangkan kekurangan *Make A Match* adalah⁶:

- a. Jika kelas terlalu gemuk akan muncul suasana yang ramai yang dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.
- b. Guru harus menyiapkan beberapa kartu untuk media pembelajaran.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk

⁴ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hlm. 56.

⁵ *Ibid.*, hlm. 185.

⁶ *Ibid.*, hlm. 186.

mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa; (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.⁷

3. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut⁸:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).

⁷ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 35.

⁸ Amri, Sofan & Khoiri, Lif, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 183.

- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan/penutup

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses belajar, perilaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran.⁹

Selain itu hasil belajar juga merupakan suatu interaksi tindakan belajar, tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan pada individu sebagai aktifitas belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf.¹⁰

Hasil belajar adalah suatu proses yang dikuasai atau diterapkan dari adanya proses belajar. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dinyatakan dalam angka yang menunjukkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap

⁹ Purwanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 74.

¹⁰ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yama Widya, 2010), hlm. 9.

yang dipelajarinya. Semakin tinggi angka yang diperoleh siswa menunjukkan semakin baik pemahamannya.¹¹

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹²

Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.¹³

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya¹⁴. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan¹⁵. Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan

¹¹ Purwanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 76.

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 21.

¹³ *Ibid*, h. 22.

¹⁴ *Ibid*, h. 23.

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 5

keterampilan motoris.¹⁶ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik¹⁷. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, diantaranya adalah pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, diantaranya adalah penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sedangkan aspek ranah psikomotorik antara lain adalah gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁸

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut¹⁹:

a. Faktor internal (dari dalam), yakni:

1) Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis anak misalnya badan dalam kondisi sehat, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Selain itu, yang dapat mempengaruhi proses dan hasil

¹⁶ Nana Sudjana, *op.cit.*, h. 22.

¹⁷ AgusSuprijono, *op.cit.*, h. 6.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,, h. 22-23.

¹⁹ Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya, *SBM Strategi Belajar Mengajar* Cet. II, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 105-110.

belajar adalah kondisi pancaindera, terutama indera penglihatan dan indera pendengaran.

2) Kondisi psikologis

Setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, sehingga perbedaan-perbedaan itu yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif.

b. Faktor eksternal (dari luar), yakni:

1) Faktor *environmental input* (lingkungan)

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/ alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/ alami di dalamnya ialah seperti suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lain. Lingkungan sosial berwujud manusia misalnya ialah ada orang yang mondar-mandir didekatnya, keluar masuk kamarnya, atau berbicara dengan suara cukup keras di dekatnya. Lingkungan sosial dalam hal lain misalnya ialah suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, gemuruhnya pasar, dan sebagainya.

2) Faktor-faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dengan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor-faktor instrumental ini dapat berwujud faktor-faktor keras (*hardware*) dan faktor-faktor lunak (*software*). Faktor-faktor keras (*hardware*) yang termasuk di dalamnya seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk faktor-faktor lunak (*software*) ialah kurikulum, bahan/program yang harus dipelajari, dan pedoman-pedoman belajar dan sebagainya.

3. Indikator Hasil Belajar

Sebagai penilaian, maka penulis mengklasifikasikan tiga kemampuan siswa dalam membaca surah An Nashr, yaitu;

- a. Harakat, Siswa mampu membaca semua ayat dengan lancar dan harakat yang benar dengan bobot skor 30.
- b. Makhraj, Siswa mampu membaca semua ayat dengan makhraj yang benar dengan bobot skor 30.
- c. Tajwid, Siswa mampu membaca semua ayat dengan tajwid yang benar dengan bobot skor 40.

C. Materi Surah An Nasr

1. Ruang Lingkup



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

1. Apabila telah datang pertolongan Allah dan kemenangan,
2. Dan kamu Lihat manusia masuk agama Allah dengan berbondong-bondong,
3. Maka bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu dan mohonlah ampun kepada-Nya. Sesungguhnya Dia adalah Maha Penerima taubat.²⁰

2. Tujuan Pembelajaran Materi Surah An Nasr

Tujuan dalam pembelajaran materi surah An Nasr ini yaitu agar siswa dapat melafalkan surah An Nasr dengan harakat, makhraj dan tajwid yang benar.

D. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match

²⁰ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT Listakwarta Putra, 2003)

Dalam mengupayakan peningkatan hasil membaca siswa materi surah An Nasr maka diterapkan model pembelajaran make a match. Dalam penelitian ini siswa akan diujikan terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal (Pra-Siklus). Kemudian dari pengujian tersebut baru dirancangan dan diberikan tindakan awal (siklus 1), dan seterusnya hingga banyaknya siswa yang tuntas melebihi KKM yaitu 75%.