

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses memanusiakan manusia. Ini mengandung makna bahwa tanpa pendidikan, maka manusia tidak akan menjadi manusia dalam arti sebenarnya, yaitu manusia yang utuh dengan segala fungsinya, baik fisik maupun psikis, Thoha menjelaskan bahwa:

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatif peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berkepribadian Pancasila, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara serta agama.<sup>1</sup>

Di dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah adalah Pendidikan Agama Islam, yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

---

<sup>1</sup> Thoha, dkk, *Reformulasi filsafat pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), h.199.

<sup>2</sup> UU RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan nasional* (Jakarta: Cemerlang, 2005), h.70-71.

Tugas utama guru sebagai pendidik sebagaimana ditetapkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengajar. Menurut Muhibin Syah bahwa:

Mengajar adalah kegiatan menyampaikan materi pelajaran, melatih keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut kepada siswa. Agar kegiatan mengajar ini diterima oleh peserta didik, guru perlu berusaha membangkitkan gairah dan minat belajar mereka. Kebangkitan gairah dan minat belajar para siswa akan mempermudah guru dalam menghubungkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang bersifat *behavioristik* menjadi *konstruktivistik*, perubahan pendekatan dan strategi pembelajaran dari berpusat pada guru (*teaching centered*) menuju berpusat pada siswa (*student centered*), dari pembelajaran *konvensional* menuju *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Menurut Sudjana, optimalisasi interaksi dalam proses pembelajaran menyangkut beberapa faktor kesiapan guru, antara lain:

1. Faktor minat dan perhatian,
2. Faktor motivasi
3. Faktor latar atau konteks
4. Faktor perbedaan individu
5. Faktor sosial
6. Faktor belajar sambil bermain
7. Faktor belajar sambil bekerja
8. Faktor inkuiri

---

<sup>3</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Cet.Ke 5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.20.

## 9. Faktor memecahkan masalah<sup>4</sup>

Dari kesembilan faktor, penulis mengambil metode pembelajaran *make a match* yang sangat tepat dengan faktor yang ke-enam untuk fokus penelitian penulis, karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam suasana bermain akan mendorong murid aktif belajar dan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi anak akan berkembang. Suasana senang gembira dalam proses belajar mengajar dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung, kurang terjadi interaksi secara timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang disebabkan guru kurang bervariasi dalam menerapkan metode pembelajaran, dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, dimana guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sama. Yang hal itu dapat membuat siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, murid kurang terampil dalam menjawab pertanyaan dan memberi pertanyaan. Serta, banyak diantara para murid melakukan aktivitas diluar proses pembelajaran seperti bermain dengan temannya dan keluar masuk kelas .

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran PAI, peneliti memperoleh informasi bahwa “penerapan model *Make a Match* belum pernah dilakukan dikelas tersebut”<sup>5</sup> . Oleh karena itu, penelitian yang akan

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru, 1999), h.17.

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Suhera, Guru bidang studi Pendidikan Agama Islam Pada tanggal 21 november 2016.

dilakukan mendapatkan respon positif dari guru bidang studi untuk melakukan penelitian.

Fakta lain yang juga didapatkan oleh peneliti dilapangan, adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI, setelah melihat nilai hasil ulangan harian mata pelajaran PAI diantaranya dari 28 siswa, yang mencapai KKM 75 adalah sebanyak 12 siswa atau sekitar 42,85% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 16 siswa atau sekitar 57,14%.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan membantu murid memahami materi pelajaran yang sulit, adalah model pembelajaran *Make a Match*. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari tehnik yaitu murid disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan. Murid yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Model pembelajaran *Make a match* digunakan untuk menyelesaikan masalah karena metode pembelajaran ini dapat memupuk kerjasama murid dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dimana tampak sebagian besar murid lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan murid tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VB SDN 18 Baruga.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI kurang bervariasi.
2. Dinamika dalam proses pembelajaran di kelas tidak interaktif.
3. Siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif. serta ada beberapa siswa yang bermain saat proses pembelajaran.
4. Siswa kurang terampil dalam memberikan dan menjawab pertanyaan.
5. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah atau belum mencapai ketuntasan secara klasikal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah penelitian yaitu “hasil belajar siswa kelas VB SDN 18 Baruga pada pembelajaran PAI”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VB SDN 18 Baruga setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*?

2. Apakah penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas VB SDN 18 Baruga?

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut diatas, maka penelitian ini bertujuan:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa kelas VB SDN 18 Baruga Kendari setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
- b. Untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas VB SDN 18 Baruga.

#### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru : dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.
- 2) Bagi siswa : dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam
- 3) Bagi sekolah : dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan serta pengembangan pembelajaran.

#### b. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan, karena temuan penelitian ini adalah temuan yang bersumber dari fakta empiris yang didukung oleh teori dan kebenarannya dapat diuji secara ilmiah.

### 3. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dan kesalahpahaman dari penafsiran judul tersebut, Penulis perlu mengemukakan beberapa kata kunci yang terdapat dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Make a match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara setiap siswa mendapat satu buah kartu, tiap siswa memikirkan jawaban dari/soal dari kartu yang dipegang, kemudian setiap siswa mencari mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya(soal/jawaban), setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari kartu sebelumnya, demikian seterusnya, dan terakhir ialah kesimpulan dan penutup .
2. Sedangkan hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diperoleh siswa kelas VB melalui tes (ulangan formatif) pada akhir pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dengan penerapan model *Make a Match*.

#### 4. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini adalah :” Melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*, maka hasil belajar PAI pada siswa kelas VB SDN 18 Baruga dapat ditingkatkan.”



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

##### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris *cooperate* yang artinya bekerja bersama-sama, sedangkan pembelajaran adalah *learning* yang artinya belajar atau mendengar. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main(*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi belajar yang harus dicapai oleh kelompok. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan pembelajaran *cooperative learning*.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja grafindo Persada, 2014), h. 202-204.