**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Hakekat Pembelajaran PAI**

Pembelajaran adalah suatu kondisi dimana seorang guru atau lebih melakukan aktifitas berfikir, berbuat untuk mengubah sikap, menambah pengetahuan dan keterampilan.[[1]](#footnote-2) Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. [[2]](#footnote-3)

Isi Pendidikan Islam memiliki sejumlah karakteristik yang digali dari al-Qur’an dan Sunnah Rasulullah sebagai sumber ajaran Islam. Bahan Pendidikan Agama Islam pada garis besarnya mencakup tujuh hal yaitu : keimanan, ibadah, al-Qur’an, dan Akhlak, Muamalah, Syariah dan Tarikh (sejarah). Pada tingkat Sekolah Dasar, tekanan diberikan kepada empat unsur pokok muamalah dan Syariah semakin dikembangkan, unsur pokok tarikh diberikan secara seimbang pada setiap tingkat satuan pendidikan.

Setiap bahan yang dipelajari mempunyai sifat yang berbeda-beda, maka untuk setiap bahan diperlukan jenis belajar sendiri. Pada umumnya dikenal jenis bahan dan jenis belajar yang sesuai, seperti tersebut dibawah ini:

1. Bahan yang memerlukan pengamatan (*sensory type of learning*) pengetahuan yang dimiliki anak pada umumnya diperoleh melalui alat indra atau melalui pengamatan, baik langsung ataupun tidak langsung. Contoh : pengetahuan tentang shalat Jum’at dan pelaksanaannya.
2. Bahan yang memerlukan keterampilan atau gerakan tertentu (*motor type of learning*). Contoh : keterampilan memandikan, mengkafani, dan menguburkan mayat.
3. Bahan yang mengandung materi hafalan (*memory type of learning*). Contoh: menghafal bacaan shalat, dan lain-lain.

Menurut Zakiyah Daradjat bahwa

1. Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (way of life).
2. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam.
3. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran Agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.[[3]](#footnote-4)

Untuk penilaian kelompok mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia, kompetensi yang dikembangkan terfokus pada aspek kognitif dan pengetahuan dan aspek afektif atau perilaku. “Penilaian hasil belajar untuk kelompok mata pelajaran Agama dilakukan melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik, ujian, ulangan dan atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik”.[[4]](#footnote-5) Seperti halnya kurikulum Pendidikan Agama Islam disediakan waktu 2 jam pelajaran perminggu. Dimana secara keseluruhan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melingkupi al-Qur’an dan Hadist.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik SD, SMP, SMA, sampai pada perguruan tinggi. Sekolah merupakan pendidikan formal yang didalamnya terjadi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik (murid), terhadap mata pelajaran tertentu dan diarahkan untuk membentuk peserta didik yang cerdas, dan berakhlak mulia, termasuk didalamnya dimuat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai upaya memberikan pengetahuan keagamaan bagi peserta didik secara komprehensif. Oleh sebab itu, urgensi Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari pengertian Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

Pendidikan Agama Islam berorintasi pada pembentukan pribadi manusia yang muslim sebagaimana diungkapkan Ahmad D. Marimba menjelaskan bahwa “Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum kepribadian Islam”. Dalam buku Pedoman Pendidikan Agama Islam di sekolah umum dijelaskan bahwa :

Pendidikan Agama Islam merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam. Karena itulah PAI merupakan bagian yang tidak dipisahkan dari ajaran Islam. Ditinjau dari segi isinya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik.[[5]](#footnote-6)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan dan usaha yang diberikan pada seseorang dalam pertumbuhan jasmani dan usaha rohani agar tertanam nilai-nilai ajaran Agama Islam untuk menuju pada tingkat membentuk kepribadian yang utama, yaitu kepribadian muslim yang mencapai kehidupan dunia akhirat.

Pelaksanaan Pendidikan Agama harus dilakukan oleh pengajar yang meyakini, mengamalkan dan menguasai bahan agama tersebut. Hal ini karena salah satu tujuan Pendidikan Nasional adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan pendidikan agama juga menjadi tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan murid untuk mengenal, memahami, mengahayati, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan masyarakat madani dan sumber utamanya kitab suci al-Qur’an dan al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar murid pada bidang studi Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi tingkat penguasaan murid terhadap isi dimaksud dalam penelitian ini meliputi tingkat penguasaan murid terhadap isi materi pelajaran bidang studi Pendidikan Agama Islam setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga terjadi perubahan tingkah laku, mencakup perubahan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan dan dapat diketahui melalui nilai yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dalam hal ini nilai-nilai dalam rapor murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Setiap kegiatan pembelajaran di sekolah baik itu formal, untuk mencapai hasil yang diinginkan, maka tidak terlepas dari tujuan dilaksanakan kegiatan pelajaran tersebut. Demikian halnya didalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Sehubungan dengan itu, secara umum tujuan pendidikan adalah suatu yang hendak dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan. Sedangkan tujuan Pendidikan Agama Islam adalah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai dengan ajaran Islam.

1. **Metode Pembelajaran *Make A Macth* (Mencari Pasangan)**
2. Pengertian

Metode adalah suatu cara dan siasat penyampaian bahan pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran agar murid dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan mengamalkan (menguasai) bahan pelajaran tersebut.[[6]](#footnote-7) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang sudah disusun tercapai secara optimal.[[7]](#footnote-8)

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual maupun kelompok.[[8]](#footnote-9)

Proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas daripada pengertian mengajar, karena didalamnya tersirat satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara murid yang belajar dan guru yang mengajar, yang terjalin dalam bentuk interaksi edukatif. Peran guru dalam pembelajaran PAI mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan murid dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilannya.

Pengembangan keterampilan dalam proses pembelajaran tersebut yang harus dimiliki murid adalah keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Keterampilan berfikir dikembangkan untuk melatih murid berfikir logis dan sistematis melalui proses pembelajaran dengan metode-metode pembelajaran interaksi antara guru dengan murid dan antara murid dengan murid

Salah satunya metode pembelajaran *make a match*. Metode pembelajaran ini menerapkan belajar berfikir kritis dan praktis antara murid dengan murid, dalam metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) ini murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, atau dengan kata lain bermain sambil belajar, sehingga akan lebih bermakna.[[9]](#footnote-10)

Metode pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran “dimana setiap murid memegang kartu soal atau jawaban dan murid dituntut untuk bekerjasama dengan murid lain dalam menemukan kartu tertentu, sehingga membuat murid berfikir dan menumbuhkan semangat kerjasama”. [[10]](#footnote-11)

*Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan cocok untuk seluruh tingkatan usia peserta didik”. [[11]](#footnote-12) Dalam pembelajaran ini murid diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, dan yang dapat mencocok kartunya akan diberi point.

Dari penjelasan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* adalah metode pembelajaran dengan cari - mencari pasangan yang diuraikan dengan menggunakan kartu yang berisikan jawaban dan soal, dimana murid berperan aktif dalam mengelola pembelajaran ini.

1. Kelebihan dan Kelemahan *Make A Macth*

Kelebihan yang dimiliki jika guru/pengajar melakukan metode pembelajaran dengan cara "*Make a Match*". diantaranya :

1. Murid terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreatifitas belajar para murid.
3. Menghindari kejenuhan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.[[12]](#footnote-13)

Hasil temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran *make a match* memberikan manfaat bagi murid, diantaranya sebagai berikut :

1. Mampu manciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian murid.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar murid.

Disamping manfaat yang dirasakan oleh murid, pembelajaran kooperatif metode *make a match* berdasarkan temuan di lapangan mempunyai kelemahan :

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi, jangan sampai murid terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. **Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Make A Match***

Metode pembelajaran *make a match* artinya metode pembelajaran mencari pasangan. Setiap murid mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang di pegang. Suasana pembelajaran dalam metode pembelajaran *make a match* akan riuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap murid mendapat satu buah kartu
3. Tiap murid memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap murid mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya murid yang kebetulan mendapat kartu soal maka harus mencari pasangan yang memegang kartu jawaban soal secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya.
5. Setiap murid yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap murid mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh kesemua murid. [[13]](#footnote-14)

Pada saat guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep/ topik tentang mencari pikiran utama dan pikiran penjelas dalam wacana untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Setelah guru memerintahkan murid untuk mengambil kartu tampak sebagian besar murid bersemangat dan termotivasi untuk menarik satu kartu soal. Setelah murid mendapatkan kartu soal, masing-masing tampak memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Kelompok dengan pasangannya ingin saling mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu (kartu soal atau kartu jawaban) yang dimilikinya. Disinilah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar murid didalam kelompok untuk membahas kembali soal dan jawaban. Guru membimbing murid dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh murid.

Berdasarkan proses kegiatan pembelajaran, murid nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan metode pencarian kartu pandangan ini bahwa murid dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat didalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

Pada penerapan metode *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode *make a match* dapat memupuk kerjasama murid dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar murid lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan murid tampak sekali pada saat murid mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif ialah “pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerjasama kelompok”.[[14]](#footnote-15)

Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan motivasi murid dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, bahwa “motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan murid yang dapat dilakukan dengan metode pembelajaran tertentu, dan motivasi belajar dapat ditujukan ke arah kegiatan-kegiatan kreatif. Apabila motivasi yang dimiliki oleh murid dimiliki oleh murid diberi berbagai tantangan, akan tumbuh kegiatan kreatif”.[[15]](#footnote-16)

Selanjutnya penerapan metode *make a match* dapat membangkitkan keingintahuan dan kerjasama diantara murid serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan hal ini sesuai dengan tuntutan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa pelaksanaan proses pembelajaran mengikuti standar kompetensi, yaitu berpusat pada murid; mengembangkan keingintahuan dan imajinasi; memiliki semangat mandiri, bekerjasama, dan kompetensi; menciptakan kondisi yang menyenangkan; mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar; karakteristik mata pelajaran.

Langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* yang dilakukan oleh guru dapat memberikan nilai tersendiri bagi murid mengenai proses pembelajaran yang kreatif, berarti dan memberikan keleluasan kepada murid untuk senantiasa belajar dan bermain. Selain itu dengan pembelajaran *make a match* ini menumbuhkan minat murid untuk senantiasa memiliki kemamuan besar dalam berfikir, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. **Hakekat Hasil Belajar**

Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[[16]](#footnote-17) Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus (apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar) dan respon (reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar). [[17]](#footnote-18)

Belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap.[[18]](#footnote-19) Drs. Slameto berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses belajar yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. [[19]](#footnote-20)

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Bentuk konkrit dan prestasi belajar adalah dalam bentuk skor akhir dari evaluasi yang dimasukkan dalam nilai raport. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dilakukan evaluasi.

Hasil Belajar menurut Nana Sudjana (2000 : 7) merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh murid setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Rochmad Wahab (2009 : 24) membagi lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, kognitif, sikap, dan motorik.[[20]](#footnote-21)

Mulyono Abdurrahman berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relative menetap dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.[[21]](#footnote-22)

Hasil belajar merupakan wujud yang menggambarkan usaha belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan murid, ataupun orang lain dan lingkungannya. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai murid telah melalui proses belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka, huruf ataupun tindakan yang mencerminkan prestasi anak dalam periode tertentu dalam belajar.

1. **Penelitian Relevan**

Dalam rangka perbaikan dan peningkatan pembelajaran, penerapan strategi dan model pembelajaran yang bervariatif dan berpusat pada siswa menjadi hal yang sangat penting dilakukan oleh setiap guru di sekolah. Berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh banyak kalangan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran make a match banyak memberikan nilai tambah baik dalam meningkatkan aktifitas siswa maupun dalam usaha peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh peneliti lain yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* Pada Murid Kelas III SDN 22 Mandonga Kota Kendari” atas nama AHMAD Tahun 2012, dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dan dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan mulai dari tes awal hingga pelaksanaan tindakan siklus II. Pada hasil tes awal sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* ketuntasan murid hanya mencapai 37,5 % atau hanya 6 murid yang mendapatkan nilai diatas 65 dari 16 murid, sedangkan pada tes tindakan pada siklus I (setelah menggunakan metode *make a match*), ketuntasan klasikal mencapai 69% atau ada dari 11 dari 16 murid yang tuntas, kemudian pada tes tindakan siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 94 % atau ada 15 murid yang memperoleh nilai 65 atau tuntas. Selain peningkatan hasil belajar, model pembelajaran *make a match* juga mampu meningkatkan aktifitas guru dan murid dengan persentase ketuntasan 85,71% untuk aktifitas guru dan 90,91 untuk aktifitas murid.

1. Nurseha Ghazali, *Media Pembelajaran,* (Makassar : MEMBUMI Publishing, 2009), h 1. [↑](#footnote-ref-2)
2. Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas)*, (Jakarta : Kencana, 2009), h.131 [↑](#footnote-ref-3)
3. Zakiyah Daradjat, *Metodik* *Khusus Pengajaran Agama Islam,* (Jakarta : Bumi Aksara,1995), h. 59. [↑](#footnote-ref-4)
4. http://[www.dikmenun.go.id](http://www.dikmenun.go.id), perangkat Penilaian KTSP SMA / *Rancangan Penilaian Hasil Belajar*, diakses, 2 April 2014. [↑](#footnote-ref-5)
5. Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : PT. Alma’rif, 1998), h. 22 [↑](#footnote-ref-6)
6. Nurseha Ghazali, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam,* (Kendari: Istana Profesional, 2005), h. 8 [↑](#footnote-ref-7)
7. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 147 [↑](#footnote-ref-8)
8. Drs. Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (t.t., Quantum Teaching, 2007), h. 49 [↑](#footnote-ref-9)
9. Tarmizi. *Pembelajaran-Kooperatif-Make-A-Match*(online)(http:www.wordpress.com, diakses 1 April 2014), 2014 [↑](#footnote-ref-10)
10. Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM : Pembelajaran Aktif,Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. (Semarang : RASAIL Media Group: 2008), hal 13 [↑](#footnote-ref-11)
11. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM,* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h. 64 [↑](#footnote-ref-12)
12. [*http://wacanawebsite.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-kooperatif-make match*.html](http://wacanawebsite.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-kooperatif-make%20match.html). diakses 23 April 2014. [↑](#footnote-ref-13)
13. H. Muslimin Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif,* (Surabaya : University Press, 2000), h. 8 [↑](#footnote-ref-14)
14. Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas,* (Jakarta : PT. Grasindo, 2002), h. 30 [↑](#footnote-ref-15)
15. Hamalik Oemar. *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004), h. 116 [↑](#footnote-ref-16)
16. Muhibin Syah, *Psikologi Belajar,* Ed. Revisi 5, (Jakarta : PT Grafindo Persada, 2006), h. 68 [↑](#footnote-ref-17)
17. C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, ( Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005), h 20.

 [↑](#footnote-ref-18)
18. H. Chalidjah Hasan, *Dimensi Dimensi Psikologi Pendidikan,* (Surabaya, Indonesia: al- Ikhlas, 1994), h.84 [↑](#footnote-ref-19)
19. Drs. Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar,*  ( Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), h. 13 [↑](#footnote-ref-20)
20. http://literaturkti.blogspot.com/2012/09/*pengertian-hasil-belajar*.html [↑](#footnote-ref-21)
21. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak dan Kesulitan Belajar,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2003) , h. 37-38. [↑](#footnote-ref-22)