

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik atau sering disebut peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Pembelajaran yang efektif akan mampu mewujudkan terbentuknya peserta didik yang berkembang seluruh kompetensi yang dimilikinya, mulai dari kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pendidik sebagai motor utama penggerak proses pembelajaran, memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh kompetensi peserta didik sehingga tujuan pendidikan akan tercapai dengan maksimal. Seorang pendidik harus memiliki kemampuan mengelola dan merancang pembelajaran dengan baik supaya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berjalan dengan maksimal yang pada akhirnya motivasi itu akan mampu memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran.

Ada beberapa indikator untuk mengetahui motivasi peserta didik dalam pelajaran diantaranya:

- 1) Adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) Adanya perhatian
- 3) Aktivitas belajar peserta didik

¹ Munib, Achmad. *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Semarang: UPT UNNES PRESS 2004), 33.

4) Adanya kesadaran atau upaya-upaya untuk belajar.²

Sardiman mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar, dan sebaliknya peserta didik yang tidak memiliki motivasi kuat, tidak akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang kuat.³ Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam artian ini, motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertindak laku secara terarah.⁴

Untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong motivasi belajar peserta didik, dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran inovatif diharapkan akan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Jika motivasi yang dimiliki peserta didik tinggi, maka peserta didik akan lebih memperhatikan pelajaran dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Model yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya adalah model pembelajaran *cooperatif tipe make a Match*. Keunggulan model ini adalah suasana gembira akan tumbuh dalam proses pembelajaran.⁵ Hal ini sesuai dengan indikator motivasi yang pertama dari Syaiful Bahri Djamarah yaitu adanya perasaan suka atau perasaan senang. Dengan model pembelajaran *cooperatif tipe make a Match* akan timbul perasaan senang sehingga perasaan senang tersebut akan menimbulkan minat peserta didik. Untuk menarik perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran adalah dengan menyajikan pelajaran yang menarik dan inovatif. Peserta didik pada saat ini diuntut untuk aktif, jadi apa bila proses pembelajaran yang terjadi hanya didominasi oleh guru tanpa adanya timbal balik

²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta,2015),166-167.

³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007),77

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 16, 134.

⁵ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning diruang-Ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo,2005), 55

dari peserta didik tentu membuat peserta didik jadi pasif.

“Pendekatan konvensional ditaati dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai penransfer ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai penerima ilmu.⁶

Salah satu tugas seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun jika model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan keadaan peserta didik dan pembelajaran didominasi oleh guru, hal ini akan mengurangi keaktifan peserta didik serta mengakibatkan kurang paham sehingga prestasi kognitifnya di bawah KKM. Penerapan model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru selama mengajar mata pelajaran, akhirnya akan menurunkan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran yang disampaikan sehingga peserta didik tidak antusias, murid akan malas mengikuti pelajaran dikarenakan proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru tanpa ada partisipasi dari peserta didik. Minat peserta didik pada mata pelajaran juga sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran di kelas. Jika peserta didik memiliki motivasi yang baik pada sebuah mata pelajaran maka peserta didik dapat memperhatikan atau menangkap informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik sehingga memberikan efek yang baik bagi perkembangan kompetensinya.

Motivasi belajar sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Motivasi ini harus timbul sebelum memulai pembelajaran. Bahkan harus tetap terjaga setelah proses pembelajaran selesai. Disinilah peran guru, dimana pemotivasian kepada peserta didik harus konsisten diberikan agar semangat peserta didik terus terjaga.

Motivasi belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan oleh guru. “Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung

⁶ Ujang Sukardi., *Belajar Aktif Dan Terpadu* (Surabaya: Duta Graha Pustaka., 2003), 120.

pada kelihain guru dalam menggunakan metode yang tepat sehingga peserta didik akan timbul minat untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar”.⁷ Begitupun dengan penggunaan model pembelajaran, akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, karena metode pembelajaran merupakan bagian dari sebuah model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik adalah model pembelajaran *tipe Make a Match*. Model pembelajaran *tipe Make a Match* merupakan model pembelajaran *cooperatif* yang mendukung proses pembelajaran. Model ini mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru tapi juga dengan teman sekelasnya, pembelajaran yang aktif ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *tipe Make a Match* setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting dalam kelompoknya sehingga kompetensi pengetahuannya akan berkembang secara maksimal dan akan dapat meningkatkan prestasi kognitifnya.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang penting untuk disenangi dan dipelajari oleh peserta didik. Belajar SKI bagi peserta didik di MTs akan mampu mengungkap sejarah masa lampau perkembangan Islam, mulai dari masa Rasulullah SAW sampai ke perkembangan Islam di Indonesia dan dunia. Pada gilirannya sejarah itu akan dijadikan pelajaran, tauladan dan ibroh untuk kehidupan sekarang dan di masa yang akan datang.

Berdasarkan pengamatan awal dan observasi yang dilakukan di MTsN 1 Kabupaten Bandung, terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI berada dibawah KKM. Begitupun halnya dengan kegiatan belajar peserta didik, masih terlihat beberapa peserta didik yang ngobrol pada waktu pembelajaran berlangsung. Hal ini diduga kurangnya motivasi

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara. 2008), 30-32.

belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut, padahal pendidik telah berusaha menerapkan beberapa model pembelajaran yang didalamnya didukung dengan metode dan media yang bervariasi.

Berdasarkan fenomena tersebut, model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran SKI, diduga belum mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik. Sehingga perlu adanya inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi kognitif peserta didik, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Make a Match*.

Permasalahan tersebut penting untuk dilakukan penelitian lebih mendalam, oleh karenanya penulis merumuskan judul penelitian melalui **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Quasi Eksperimen Di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kabupaten Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah pada penelitian yang akan peneliti adalah:

1. Bagaimana penerapan model Pembelajaran Kooperatif *tipe Make A Match* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kondisi awal dan akhir motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (kelas eksperimen) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana kondisi awal dan akhir prestasi kognitif peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (kelas eksperimen) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?

4. Bagaimana kondisi awal dan akhir motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?
5. Bagaimana kondisi awal dan akhir prestasi kognitif peserta didik pada kelas kontrol dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?
6. Bagaimana perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik dan prestasi kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penerapan model Pembelajaran *tipe Make a Match* pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis tentang:

1. Realita Penerapan model Pembelajaran kooperatif *tipe Make a Match* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung
2. Realita kondisi awal dan akhir motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung
3. Realita kondisi awal dan akhir prestasi kognitif peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung
4. Realita kondisi awal dan akhir motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.
5. Realita kondisi awal dan akhir prestasi kognitif peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.

6. Realita Perbedaan Peningkatan Motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penerapan model Pembelajaran *tipe Make a Match* pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.

D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna:

1. Bagi guru, memberi gambaran mengenai model Pembelajaran *tipe Make a Match* agar pelajaran SKI lebih menarik dalam rangka menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi peserta didik terhadap Mata Pelajaran SKI.
2. Bagi peserta didik, model ini diterapkan agar peserta didik lebih aktif dan mudah memahami informasi yang disampaikan.
3. Bagi peneliti, sebagai calon guru penelitian ini dapat berguna untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan menambah pengalaman dalam mendidik peserta didik.

E. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang digunakan pada proses pembelajaran belum mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik. Untuk lebih meningkatkan keaktifan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan model Pembelajaran *tipe make a Match*.

Model Pembelajaran kooperatif *tipe make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengharuskan setiap peserta didik aktif bergerak. Kegiatan ini dilakukan pada sesi *review* setelah guru menyampaikan materi kemudian membagikan beberapa kartu atau topik yang berisi jawaban atau pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan. Sebagian peserta didik mendapat kartu yang berisi pertanyaan dan sebagian peserta mendapat kartu yang berisi jawaban, diberikan waktu beberapa menit untuk peserta didik memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang didapat. Setelah satu babak kartu dikocok

lagi agar peserta didik mendapat kartu yang berbeda dengan kartu yang sebelumnya. Bagi peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu diberikan poin dan bagi yang gagal akan diberikan hukuman.

Model pembelajaran tipe *Make A Match* termasuk model pembelajaran kooperatif. *Cooperatif Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih, dimana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota itu sendiri.⁸

Dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting dalam kelompoknya sehingga kompetensi pengetahuannya akan berkembang secara maksimal dan akan dapat meningkatkan prestasi kognitifnya. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *cooperatif* tipe *make a Match* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu sebagian kartu soal dan bagian lainnya kartujawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satukartu
- c. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yangdipegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapat kartu yang berbeda dengan kartu yang sebelumnya, demikian seterusnya.

⁸ Mohammad Hosnan, *Pendekatan Scientific dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*(Bogor: Ghalib Indonesia,2014),235.

g. Kesimpulan atau penutup.⁹

Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a mach*, diharapkan tumbuh suasana pembelajaran yang menyenangkan, tercipta kerjasama antar murid, timbul dinamika gotong royong yang rata di dalam kelas, dan peserta didik bisa lebih dekat. Proses pembelajaran yang demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik di MTsN 1 Kabupaten Bandung.

Motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.¹⁰ Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.¹¹

Adapun dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain: *pertama* faktor individual. Seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. *Kedua* Faktor social Seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.¹²

Adapun indikator motivasi belajar siswa, adalah sebagai berikut:

1. Durasi kemampuan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya melakukan kegiatan).
2. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu).
3. Persitensinya (ketetapan dan kekuatannya) pada tujuan kegiatan.
4. Ketabahan, keuletan, kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.

⁹ Mohammad Hosnan, *pendekatan scientific* 237.

¹⁰Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 55

¹¹ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 61

¹² Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. 102

5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan.
6. Tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, atau target dan ideologinya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan).
7. Tingkat kualifikasi prestasi/produk/output yang dicapai dari kegiatannya (jumlahnya, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak).
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (like or dislike, positif atau negative).¹³

Muhibbin Syah mengatakan bahwa prestasi belajar adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁴

Syaiful Bahri Djamarah, "prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok".¹⁵ Dari pendapat ini mengandung pengertian bahwa prestasi tidak akan dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan.

Bloom mengungkapkan bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁶ Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati.¹⁷ Menurut Bloom domain kognitif terdiri atas enam bagian:¹⁸

1. Pengetahuan (*knowledge*), mengacu kepada kemampuan mengenal

¹³Abin Syamsudin M, *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2012),40

¹⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2008),91

¹⁵Syamsul Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Jakarta: Rineka Cipta,1994),19

¹⁶Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara,2010), 110

¹⁷<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2016/01/pengertian-teori-kognitif-menurut-para.html> (diakses pada tanggal 19 Januari 2018)

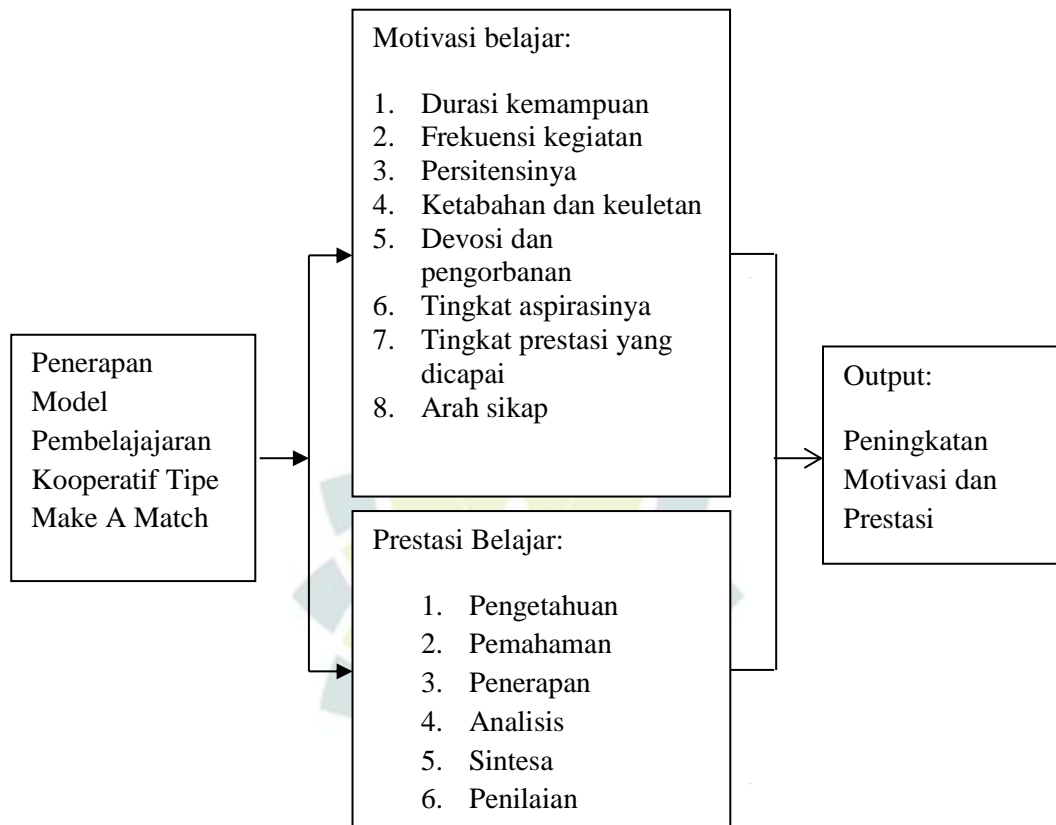
¹⁸<https://rezdapsblog.wordpress.com/2016/12/23/indikator-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/> (diakses pada tanggal 19 januari 2018)

materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

2. Pemahaman (*comprehension*), Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.
3. Penerapan (*application*), Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.
4. Analisis (*analysis*), Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.
5. Sintesa (*syntesis*), Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi dari pada kemampuan sebelumnya.
6. Penilaian (*evaluation*), Mengacu kepada kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik dalam pembelajaran SKI adalah dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Tipe Make A Match* dengan baik. Dari uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikirannya seperti pada table di bawah ini:

**Gambar 1:
Kerangka Berpikir**



F. Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan hipotesis yaitu: “ Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi dan prestasi kognitif peserta didik yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan motivasi dan prestasi kognitif model pembelajaran konvensional pada pembelajaran SKI di kelas VIII MTs Negeri 1 Kabupaten Bandung.”

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, berikut ini disajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini dirujuk dari Penelitian atau Karya Tulis Ilmiah berikut ini:

1. Maretnasari Wardaningrum, 2013. “Penggunaan Metode Make A Match Dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD

Negeri Kedungsari Purworejo”. Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret.

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bahwa jika penggunaan metode *make a match* dibiasakan dalam pembelajaran matematikadi sekolah dapat meningkatkan keaktifan siswa dan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran pada usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional kongkret, sangat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan penggunaan metode *make a match* pembelajaran akan lebih bermakna, selain itu pembelajaran melatih kekompakan dan keaktifan karena siswa dituntut dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal sesuai dengan kartu yang mereka pegang dan memberikan pngalaman bermakna sehingga tidak mudah untuk dilupakan. Selain itu menggunakan metode *make a match* juga dapat meningkatkan keaktifan serta kekompakan antara kelompok dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Arum Rahma Shofiya, 2013.”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri”. Jurnal FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase motivasi belajar siswa dan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan prosentase motivasi belajar dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan lembar observasi dan angket. Motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 12,3% dari siklus I sebesar 63,85% menjadi 76,15% pada siklus II. Dan motivasi belajar siswa berdasarkan angket juga menunjukkan peningkatan yaitu sebesar 4,16% dari siklus I sebesar 74,05% menjadi 78,21% pada siklus II. Sedangkan peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai tes evaluasi siswa pada akhir siklus yaitu mengalami peningkatan sebesar 4,85 dari pra siklus dengan nilai rata-rata 71,42

menjadi 76,27 pada siklus I. Setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 2,38 menjadi 78,65.

3. Muhammad Rifki, 2011. “Penerapan Pembelajaran *Make A Match* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN 7 Langkai Palangka Raya”. Tesis Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian tersebut menghasilkan bahwa dengan Aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran (*Make A Match*) pada matapelajaran Matematika untuk materi sifat-sifat operasi hitung penjumlahan pada bilangan bulat dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 7 Langkai PalangkaRaya. Serta dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SDN 7 Langkai Palangka Raya, ini terbukti dari nilai rata-rata 96,71 dan ketuntasan klasikal 96%.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun Perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada jenis mata pelajaran serta tingkat pendidikan peserta didik. Penulis fokus pada Penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 1 Kabupaten Bandung.