

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan terdapat banyak metode untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran, salah satunya metode *make a match*. Metode *make a match* termasuk ke dalam model pembelajaran tipe kooperatif. Pembelajaran tipe kooperatif merupakan belajar secara bersama-sama, saling membantu untuk memecahkan suatu soal antar kelompok agar dapat mencapai tujuan bersama. Dalam metode *make a match* peserta didik berperan langsung dalam menjawab soal yang diberikan kepadanya melalui sebuah kartu. Selain itu metode *make a match* dapat meningkatkan kreativitas dan dapat menghindari kejenuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan datang dan berperan untuk memberikan warna bagi manusia dalam kehidupan sehingga manusia akan mempunyai tujuan dalam menjalani kehidupan, selama manusia hidup maka tidak akan pernah lepas dari pendidikan. Perkembangan manusia memungkinkan seseorang untuk mengembangkan setiap potensi yang ada pada dirinya secara maksimal (Permadi, 2021).

Untuk mendapatkan pendidikan tentunya dibutuhkan cara, langkah, ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajari. Pada zaman sekarang yang serba canggih metode, model, dan media pembelajaran semakin berkembang dan banyak jenisnya.

Sebagai seorang pendidik hendaknya bisa mengikuti, memanfaatkan, menerapkan, dan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan keahlian masing-masing pendidik. Dengan kemunculan berbagai macam metode pembelajaran tidak lantas menghilangkan masalah dalam proses pembelajaran, masalah dalam proses pembelajaran akan selalu ada dan bermacam-macam apabila seorang guru atau pendidik tersebut menggunakan metode yang salah.

Banyak sekali cara untuk menyampaikan materi pembelajaran terbaru yang bisa di aplikasikan kepada peserta didik oleh seorang guru, salah satunya penerapan metode *make a match*. Metode *make a match* yaitu metode pembelajaran yang

menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membangkitkan kerjasama. Dalam metode pembelajaran ini peserta didik diharuskan untuk bekerja sama dengan temannya, karena pada saat berada di sekolah peserta didik akan selalu berkomunikasi dengan teman kelasnya. Jika peserta didik merasa kurang nyaman dengan lingkungan di sekolah terutama dengan teman sebayanya, maka nantinya akan berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik tersebut.

Belajar memiliki keterkaitan dengan motivasi, motivasi bisa juga disebut dorongan/kemauan yang memiliki peran utama dalam proses belajar mengajar. Seorang peserta didik tidak bisa menuntut ilmu dengan benar, nyaman dan tidak bersungguh-sungguh apabila tidak ada dorongan dari kesadarannya. Oleh karena itu, jika tidak ada dorongan, individu tersebut tidak akan melakukan aktivitas belajar dan peserta didik akan cenderung tidak bergerak, dan malu menanyakan sesuatu yang belum dimengerti kepada gurunya. Karena sebab inilah, guru harus senantiasa mengutamakan hambatan mengenai motivasi belajar peserta didiknya dan berupaya untuk menjaga rasa semangat belajar tetap berapi-api di dalam diri peserta didiknya.

Motivasi belajar peserta didik secara umum semakin menurun, hal ini disebabkan seiring dengan berkembangnya teknologi yang membuat siswa menjadi malas belajar dan malas membaca buku karena terpengaruh oleh gadget dan ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang serba instan tanpa usaha keras. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan masalah baru dalam pelaksanaan pembelajaran PAI sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan gurunya.

Seiring dengan tujuan dari Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah siswa diharapkan mampu meningkatkan keimanan, meningkatkan pemahaman tentang ilmu pengetahuan, penghayatan dan kemahiran peserta didik mengenai agama Islam hingga akhirnya dapat membentuk mereka menjadi manusia atau umat Islam yang tunduk, patuh juga bertakwa kepada Allah SWT, serta mempunyai akhlak yang luhur pada aktivitasnya sendiri, dalam kehidupan di lingkungannya, berbangsa serta bernegara. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut diperlukan berbagai upaya dari siswa, guru, maupun lingkungan sekitarnya. Dalam mata pelajaran PAI

dibutuhkan metode pembelajaran yang benar yang dapat mengikut sertakan peserta didik secara maksimal baik secara intelektual dan emosional peserta didik.

Karena pelajaran PAI memfokuskan pada segi keterampilan. Oleh sebab itu, dibutuhkan penerapan suatu cara belajar yang bisa mengubah peserta didik agar dapat mendalami materi ajar dan menaikkan prestasi dan motivasi belajar. Motivasi belajar yang membangun dan memberi petunjuk pada kemauan yang mengakibatkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar. Dalam memilih metode belajar tingkat kesungguhan peserta didik harus selalu diusahakan tetap ada secara terus-menerus dengan menentukan bermacam-macam cara belajar (Andriani, 2014).

Dalam dua tahun terakhir muncul pandemi covid-19 yang merajalela di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Pandemi covid-19 melumpuhkan segala bidang, salah satunya bidang pendidikan. Seluruh sekolah mewajibkan siswanya untuk belajar dari rumah atau biasa disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode yang digunakan yaitu metode daring (dalam jaringan). Siswa dan guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan internet, seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *whatsapp*, dan lain-lain. Pada awalnya untuk menjalankan metode daring tentu banyak sekali pro dan kontra, tetapi setelah dijalani guru dan siswa mulai terbiasa. Dalam pembelajaran daring siswa menggunakan *smartphone* untuk melaksanakan sekolah secara online.

Setelah pandemi mulai mereda, sekolah SMP PGRI Rancaekek mulai membuka kembali pembelajaran tatap muka di kelas secara terbatas yaitu hanya 50% peserta didik yang belajar di kelas, kemudian 50% peserta didik lainnya belajar di rumah. Para peserta didik mulai beradaptasi kembali dengan lingkungan sekolah setelah kurang lebih dua tahun belajar dari rumah. Penulis melakukan pengamatan pada peserta didik kelas VII di SMP PGRI Rancaekek dan menemukan masalah, yaitu para peserta didik lebih condong kurang aktif dalam proses belajar, kurangnya interaksi antar peserta didik dan kurangnya motivasi belajar terutama dalam mata pelajaran PAI.

Penulis sempat berbincang dengan guru bidang pelajaran PAI kelas VII di sekolah SMP PGRI Rancaekek. Beliau menyatakan bahwa para peserta didik kelas

VII masih belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran dikelas karena mereka baru masuk sekolah setelah dua tahun lamanya belajar dari rumah secara daring (dalam jaringan). Pada jam pertama peserta didik masih kelihatan kurang bersemangat pada kegiatan belajar mengajar di kelas, dan guru yang mengajar pada jam tersebut harus membangkitkan semangat belajar peserta didiknya terlebih dahulu.

Penulis juga sempat mengajar di tiga kelas yaitu kelas VII A, VII B, dan VII C pada saat peserta didik diminta untuk membacakan ayat Al-Qur'an yang ada di lembar LKS (Lembar Kerja Siswa) masih ada yang terbata-bata dalam membacanya, ada yang menolak tidak mau membaca karena malu, saling tunjuk menunjuk antar temannya, dan alasan lainnya. Kurangnya motivasi belajar yang diakibatkan oleh beberapa faktor seperti yang sudah dipaparkan diatas tentunya menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Solusi dari masalah tersebut adalah perlunya perubahan metode pembelajaran yang dulunya hanya metode ceramah menjadi metode pembelajaran yang memberikan peluang keaktifan siswa dan mampu mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Salah satunya yaitu dengan menerapkan metode *make a match* atau bisa disebut juga mencocokkan atau menjodohkan kartu soal dengan kartu jawaban.

Hal ini karena metode pembelajaran *make a match* menyimpan unsur permainan sehingga siswa tidak mudah bosan, mengantuk, dan kehilangan fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Model kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) juga memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk aktif dan bekerja sama dimulai dari memilih kartu, mencari pasangan kartu, pembahasan sampai pada penyajian dan umpan balik.

B. Rumusan Masalah

Sesuai pemaparan latar belakang di atas, penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP PGRI Rancaekek dapat diterapkan?

2. Sejauh mana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP PGRI Rancaekek?
3. Apakah tingkat motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diterapkannya metode *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP PGRI Rancaekek.
2. Untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP PGRI Rancaekek.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP PGRI Rancaekek setelah penerapan metode *make a match*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi manfaat bagi penulis dan pihak-pihak terkait. Adapun manfaat penelitian ini ditinjau dari segi teoretis dan praktisnya sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu guna memberikan pemahaman kepada pembaca terkait penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Secara manfaat praktis penelitian ini dapat menjadi rujukan guna mengetahui cara penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan bisa memberi pengetahuan terkait pentingnya motivasi/teknik belajar kepada peserta didik, sehingga bisa membangkitkan semangat dalam memperoleh hasil/nilai ujian yang baik.

b. Bagi Guru

Sebagai penambah informasi serta wawasan juga pengetahuan kepada pendidik, hingga akhirnya bisa menaikkan mutu dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran PAI yang didukung dengan penerapan metode *make a match*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai gebrakan baru untuk sekolah dalam ikhtiar meningkatkan motivasi belajar murid-muridnya dalam mata pelajaran PAI dengan penerapan metode *make a match* juga diharapkan mampu meningkatkan sarana dan prasarana sekolah.

d. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman penting untuk peneliti agar bisa melahirkan pengetahuan (keilmuan) bertepatan juga untuk mengajarkan penulis sebagai calon guru/pengajar.

E. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar mengajar untuk memilih dan menggunakan metode yang benar dalam menampilkan suatu materi bisa membantu peserta didik dalam mengetahui serta memahami segala sesuatu yang disajikan guru. Melalui pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menguasai materi ajar sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata. Belajar akan menjadi lebih efektif apabila kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik (Abdullah, 2017).

Metode adalah suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai sesuatu. Dalam proses pembelajaran, metode yaitu bentuk guru dalam menyampaikan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat berbentuk aktivitas yang benar/nyata supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah (2006: 46) dalam buku (Afandi Muhamad, dkk, 2013) metode pembelajaran adalah

suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran metode sangat penting dilakukan oleh seorang guru/pendidik agar kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, tidak monoton sesuai dengan apa yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran selesai (Muhamad Afandi, 2013).

Untuk dapat melaksanakan tugasnya sebagai pendidik secara profesional, seorang guru/pendidik diwajibkan memahami dan memiliki keterampilan yang memadai sesuai dengan kemampuannya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum disekolah yang berlaku (Sudrajat, 2019).

Menurut Adrian dalam jurnal (Achyat, 2017), metode pembelajaran yaitu mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang berasal dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar atau dalam artian tujuan pengajaran tercapai.

Sehingga berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada anak didiknya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Metode kartu berpasangan (*make a match*) ini merupakan metode pembelajaran kooperatif yang membuat peserta didik bekerjasama dengan temannya dalam memecahkan suatu soal yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran ini setiap kelompok dibentuk dengan anggota dua siswa (berpasangan). Metode ini mengaktifkan peserta didik dengan cara menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain atau pasangannya.

Selain itu peserta didik juga diwajibkan berperan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas dan mencari jawaban yang benar dan tepat. Pada awal metode *make a match* diadakan terlebih dahulu latihan kerjasama kelompok. Hal ini memiliki tujuan untuk mengenal dan memahami karakter/sifat masing-masing antar peserta didik dan kelompok (Aliputri, 2018).

Menurut Zaini (2008: 67) dalam buku (Muhamad Afandi, 2013) metode *make a match* yaitu suatu metode/cara belajar yang mengasyikan peserta didik, dapat digunakan sebagai cara untuk mengingat materi yang telah diajarkan sebelumnya. Materi pelajaran yang baru juga tetap bisa digunakan dengan peserta didik diberi tugas mempelajari materi yang hendak diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ke kelas sudah memiliki persiapan pengetahuan. Dengan metode *make a match*, peserta didik dapat belajar secara aktif dan memiliki sikap mandiri.

Meskipun dilaksanakan dengan cara bermain, metode *make a match* dapat memancing peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara bertanggung jawab dan disiplin hingga akhirnya tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dan motivasi belajar bisa meningkat.

Metode kartu berpasangan (*make a match*) bisa memotivasi peserta didik salah satunya dari segi afektif yang diterapkan untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, melatih keberanian untuk tampil menjelaskan materi yang sudah didapatkan serta melatih kedisiplinan dalam menghargai waktu.

Selanjutnya, pada kegiatan belajar mengajar umumnya para peserta didik akan berhadapan dengan masalah-masalah atau penyelesaian masalah. Oleh karena itu, metode *make a match* sangat baik untuk dilakukan karena peserta didik dapat belajar bekerja sama dan saling tolong-menolong membereskan masalah yang ada di hadapannya.

Selain dari segi afektif metode *make a match* juga berperan dalam segi sikap dan keterampilan. Memberikan pelajaran kepada peserta didik tentang sikap gotong royong, bekerja sama dan membuat intelektual peserta didik menjadi lebih baik karena merasa tenang, daripada suasana belajar yang penuh dengan kompetisi dan membeda-bedakan peserta didik. Terdapat tujuan yang lainnya yaitu dapat membuat peserta didik memiliki rasa kerja sama yang besar dan mempunyai sifat toleransi terhadap keanekaragaman.

Langkah- langkah melakukan metode *make a match* diawali dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Menurut Rusman

(2011) dalam jurnal (Ningsih, 2018) ada beberapa langkah penerapan metode *make a match* adalah :

1. Guru membuat kartu yang berisi mengenai materi, yang mana satu bagian kartu soal dan satu lagi kartu jawaban.
2. Guru membagikan kartu kepada setiap peserta didik, masing-masing mendapatkan satu kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
3. Guru menugaskan setiap peserta didik berpikir mengenai kartu jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Guru memerintahkan peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dan tepat dengan kartunya.
5. Guru memberikan nilai kepada peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang disepakati.
6. Guru memberikan sanksi/hukuman yang telah disepakati bersama jika ada peserta didik yang tidak bisa mencocokkan kartunya setelah batas waktu yang ditentukan.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik tidak mendapatkan kartu yang sama dengan sebelumnya.
8. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pelajaran pada akhir pertemuan.

Kelebihan metode *make a match* adalah siswa belajar mengenai suatu konsep dan topik dalam kondisi yang menyenangkan, seru, dan asyik. Metode *make a match* juga bisa digunakan oleh semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan peserta didik, mengajarkan kerjasama dan kebersamaan antar tim, melatih konsentrasi peserta didik.

Sedangkan kelemahan metode *make a match* yaitu tidak seluruh peserta didik baik yang bertugas sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan mengerti secara pasti apakah benar kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka cocolkan sudah betul, dan jika metode ini tidak disiapkan dengan baik dan maksimal, akan banyak waktu yang terbuang.

Motivasi dalam belajar termasuk dalam hal yang fundamental atau penting karena hal ini merupakan kondisi yang membuat peserta didik untuk melaksanakan belajar. Permasalahan tentang motivasi dalam belajar yaitu bagaimana cara

mengatur supaya motivasi bisa meningkat. Begitu pula dalam pelaksanaan belajar mengajar, seorang peserta didik akan berhasil jika mempunyai kemauan yang besar untuk belajar.

Dalam memberikan motivasi seorang guru harus berusaha keras dengan segala kemampuannya untuk mengarahkan fokus peserta didik kepada sasaran tertentu. Dengan adanya kemauan dalam diri peserta didik akan muncul gagasan baru dengan alasan mengapa dia mendalami pelajaran. Untuk meningkatkan motivasi kepada para peserta didik, agar dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan kemauan sendiri dan belajar secara aktif.

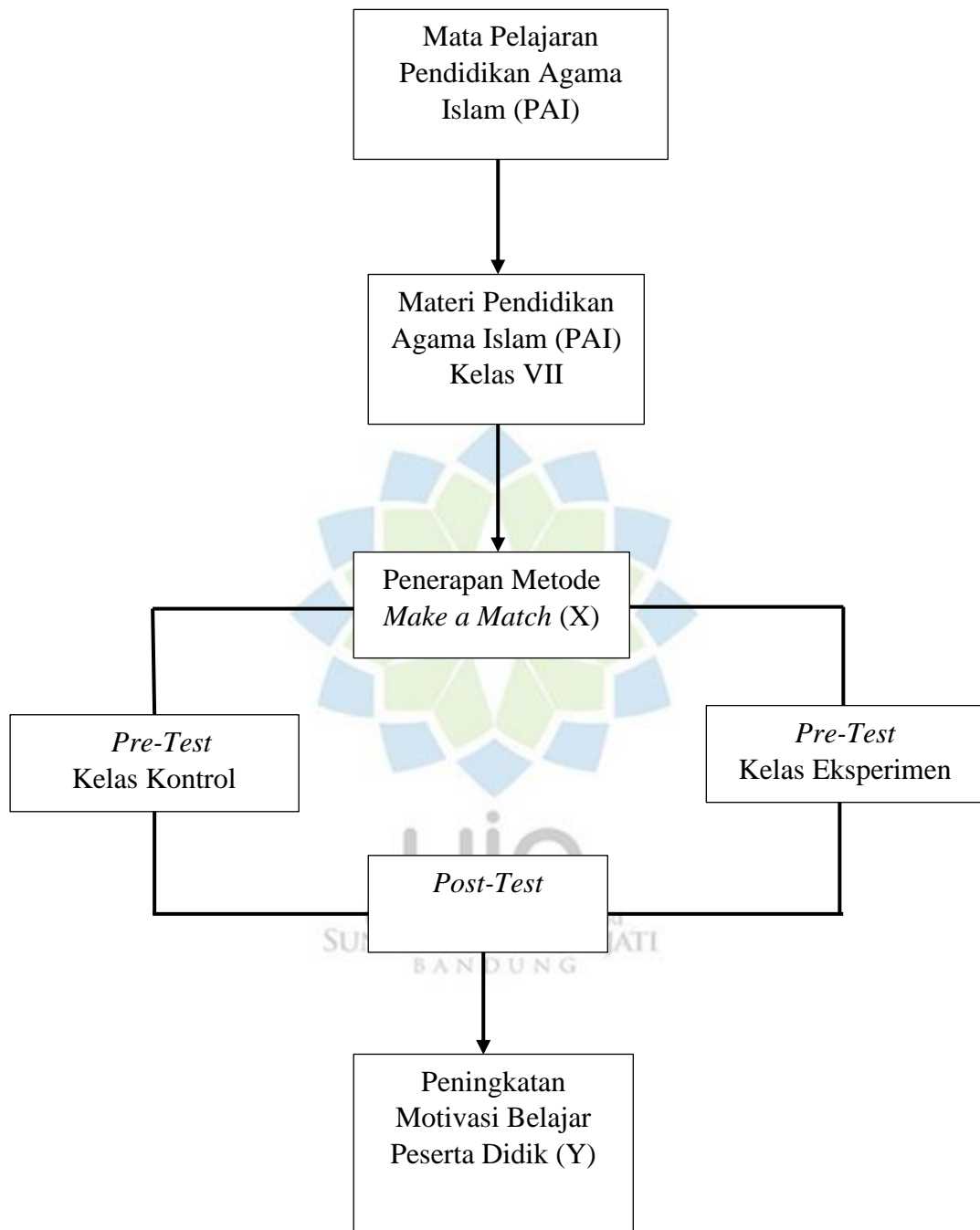
Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal individu yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang bersifat berkesinambungan dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku (Tulsahidah, 2018).

Dalam mata pelajaran PAI peran metode pembelajaran juga sangat penting. Seorang guru sebaiknya mempunyai berbagai macam metode pembelajaran bagi peserta didiknya agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan membosankan sehingga motivasi belajar peserta didik pun ikut meningkat.

Salah satu penyebab kegiatan belajar mengajar yang monoton adalah guru hanya melakukan metode yang sudah umum digunakan misalnya, ceramah, tanya jawab, dan diskusi, tanpa di ikuti dengan permainan yang dapat membuat peserta didik antusias mengikuti kegiatan belajar.

Tentunya peserta didik pun merasa jenuh dan bosan. Pada penelitian ini penulis ingin berkontribusi untuk melakukan perubahan metode yang sering digunakan tersebut menjadi metode *make a match* yaitu mencocokkan sebuah kartu dan jawaban sehingga peserta didik menjadi antusias, dan aktif khususnya di SMP PGRI Rancaekek tempat dilakukannya penelitian ini. Berikut merupakan alur kerangka berpikir dari teori yang ditetapkan oleh peneliti:

Gambar 1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Menurut Iskandar (2008) dalam buku (Setyawan, 2021) hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis dapat digunakan sebagai jawaban terhadap persoalan penelitian yang secara teoritis dianggap mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini diajukan sebagai berikut:

1. H_a = Metode *make a match* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar PAI siswa kelas VII (X mempunyai pengaruh terhadap Y)
2. H_o = Metode *make a match* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas VII (X tidak mempunyai pengaruh terhadap Y)

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sumber lampau dari hasil suatu penelitian yang penulis jadikan sebagai bahan dan sumber rujukan dalam melaksanakan penelitian. Berikut adalah ini merupakan beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febriana dalam Jurnal Kependidikan Dasar yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan metode *make a match* dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, yaitu mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), sedangkan yang diteliti oleh penulis adalah mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Perbedaan yang lain juga terletak pada jenjang sekolah yang akan diteliti, yaitu jenjang SD (Sekolah Dasar), sedangkan penulis melakukan penelitian pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama). Selain itu perbedaannya terletak pada objek yang

diteliti yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan penulis objeknya adalah menaikkan tekad, kemauan serta motivasi belajar para murid.

2. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nur Taqwa dalam skripsi yang berjudul *Penerapan Metode Make A Match Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Min 1 Kota Makassar*. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan metode *make a match* dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan juga sama-sama meneliti mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang dimana mata pelajaran fikih termasuk dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perbedaanya terletak pada jenjang sekolah yang diteliti yaitu jenjang MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri), sedangkan penulis meneliti pada tingkat SMP. Perbedaan lain juga terletak pada objek yang diteliti yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penulis meneliti peningkatan motivasi belajar peserta didik.

