

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain sesuai prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Rusman model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar dikelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka pemilihan model pembelajaran harus mempunyai berbagai alasan, diantaranya: materi belajar yang akan diajar, kemampuan peserta didik, alokasi waktu pelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia, serta kondisi belajar siswa.¹ Sehingga model pembelajaran menjadikan salah satu alternatif dalam pendekatan yang digunakan pada proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berkelompok yang strategi dalam pengajarannya melibatkan siswa bekerja dengan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, atau pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu: melatih keterampilan sosial seperti tenggang rasa, bersikap sopan, berani mengkritik, berani mempertahankan ide yang logis dan berbagai

¹ Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Dalam Perspektif Islam* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2016), 70.

keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal.²

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model *make a match*. Arti *make a match* dalam Bahasa Indonesia yaitu mencari pasangan. Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan suatu jenis kegiatan pembelajaran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu materi/topik sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan, dalam proses pembelajarannya siswa disuruh untuk mencari soal dan jawaban sehingga dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* siswa harus bisa bekerjasama dengan temannya, dan model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran atau semua usia peserta didik. Dalam proses pembelajaran *make a match* lebih mengutamakan kemampuan sosial yaitu pada proses bekerjasama antar siswa.³

Pengertian *make a match* menurut Komalasari merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan, sedangkan menurut Huda *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut, siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* dalam

² Suharni, *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet (Carjotet)* (Pekalongan: NEM-Anggota IKAPI, 2021), 15.

³ Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 89.

mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.⁴

Sehingga dengan pengertian model pembelajaran *make a match* diatas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dengan teknik bekerjasama untuk mencari pasangan sambil belajar memahami suatu topik dalam pembelajaran sehingga siswa mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan guru.

b. Tujuan model pembelajaran *Make A Match*

1) Menumbuhkan sikap saling menghormati

Manusia merupakan makhluk sosial untuk itu sikap saling menghormati dan menghargai antar sesama sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, karena saling menghormati akan memunculkan hubungan yang baik antar sesama. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَنُكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakanmu dari seorang laki- laki dan seorang perempuan. Dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah, ialah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal”. (Q.S. Al-Hujurat: 13).⁵


⁴ Mieke Mandagi,dkk, *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi* (Sleman: DEEPUBLISH,2020), 49.

⁵ Soenarjo, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI, 2006), 874.

Penjelasan dari ayat di atas diciptakan oleh Allah swt secara berpasang-pasangan dan membutuhkan proses saling mengenal tersebut merupakan proses saling bekerja sama satu dengan yang lain, saling menghargai, saling menghormati, sehingga terbentuk sebuah masyarakat yang baik.

2) Menumbuhkan sikap tanggung jawab

Manusia adalah makhluk sosial yang bertanggung jawab satu dengan yang lainnya dengan memperhatikan setiap tindakan yang dilakukan didasarkan keharmonisan. Tanggung jawab merupakan bentuk kepedulian seseorang terhadap orang lain, sebagaimana firman Allah SWT Al-Qur'an Surat Al-Mudatsir ayat 38:


 كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

Artinya : “Tiap- tiap orang bertanggung jawab atas apa yang diperbuat” (Q.S. Al-Mudatsir: 38).⁶

- 3) Meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah
- 4) Menuntut peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan keterampilan.⁷

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* diperlukan kesiapan khusus untuk guru sebelum menerapkan model ini. Berikut ini langkah-langkah menurut para ahli dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Langkah - langkah dalam model pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda:

⁶ Soenarjo, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI, 2006), 995.

⁷ Ayu anggita anggraeni, Veryliana P, Ibnu Fatkhur R, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika”, *International journal of Elementary Education*. Vol. 3 No. 2. 2019.

- a) Guru menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa atau siswa diberikan tugas untuk mempelajari materi pembelajaran di rumah.
- b) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan B kemudian diminta untuk berhadap-hadapan.
- c) Guru memberikan pertanyaan kepada kelompok A dan jawaban untuk kelompok B
- d) Kemudian guru menyampaikan kepada siswa untuk mencari kartu yang dipegang dengan kartu yang dipegang kelompok lain, dan guru juga menyampaikan batasan waktu maksimum yang diberikan kepada siswa.
- e) Guru meminta semua kelompok A untuk menemukan jawaban ke kelompok B. Jika sudah ada yang mampu menemukan pasangannya masing-masing, selanjutnya guru akan meminta untuk melaporkan diri kepadanya. Kemudian guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f) Jika waktu telah habis, para siswa harus diberitahu bahwa waktunya telah selesai, dan siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g) Kemudian guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Sedangkan untuk pasangan lain dan siswa yang belum mendapatkan pasangan diminta untuk memerhatikan dan menanggapi tentang kesesuaian jawaban yang dipresentasikan oleh temannya tadi.
- h) Terakhir guru memberikan informasi tentang kesesuaian pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang telah mempresentasikan tadi.
- i) Setelah itu guru akan memanggil pasangan selanjutnya dan begitu seterusnya sampai seluruh pasangan menyampaikan informasi yang telah diduplikasinya tadi.⁸

⁸ Miftahul Huda, *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 252

- 2) Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Rusman:
 - a) Guru menyampaikan tentang beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang sesuai untuk sesi review yang isinya berupa kartu yang berisi soal dan yang satunya lagi kartu yang berisi jawaban.
 - b) Setiap siswa mendapatkan satu bagian kartu yang berusaha memikirkan kartu soal atau jawaban dari kartu yang dipegangnya.
 - c) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang sesuai dengan kartunya (kartu soal dan kartu jawaban)
 - d) Setiap siswa yang berhasil menyesuaikan kartunya diberikan poin
 - e) Setelah satu babak selesai maka kartu tersebut diacak lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari kartu yang sebelumnya, demikian dan seterusnya
 - f) Dan yang terakhir kesimpulan.⁹
- 3) Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Moh. Sholeh Hamid
 - a) Guru menyediakan beberapa kartu yang didalamnya berisi konsep yang sesuai untuk sesi review. Sebagian kartu berisi soal yang berbeda-beda sesuai topik sementara sebagian kartu yang lainnya diisi jawaban dari soal-soal tersebut.
 - b) Untuk setiap siswa diberikan satu buah kartu
 - c) Tiap siswa berpikir tentang jawaban soal dari kartu yang dipegangnya tersebut
 - d) Tiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya
 - e) Tiap siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum waktunya maka akan diberikan poin.
 - f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dengan sebelumnya, demikian dan seterusnya.
 - g) Kesimpulan atau penutup.¹⁰

⁹Rusman, *Model –Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 224

¹⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 228

- 4) Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin
 - a) Guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban
 - b) Masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu
 - c) Tiap peserta didik berfikir mengenai soal dan jawaban kartu yang sudah dipegang
 - d) Tiap peserta didik diminta mencari pasangan tiap kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang
 - e) Tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberi poin
 - f) Apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu disesi satu.
 - g) Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.¹¹

Sehingga dari langkah-langkah menurut para ahli diatas dapat disimpulkan yaitu:

- 1) Guru menyiapkan 2 kartu sejumlah dengan siswanya, yang masing-masing kartunya terdapat satu pertanyaan dan satu jawaban yang menyangkut materi yang diajarkan oleh guru.
- 2) Kemudian masing-masing siswa tersebut diberikan satu kartu yang berupa kartu soal atau kartu jawaban.
- 3) Siswa yang mendapatkan kartu soal maka siswa tersebut harus mencari pasangan dari jawaban soal tersebut, sedangkan yang mendapatkan kartu jawaban maka siswa tersebut berusaha mencari pasangan kartu soal yang sesuai dengan jawaban tadi.
- 4) Setelah itu guru memberikan waktu kepada para siswa untuk mencocokkan kartu yang dipegangnya.

¹¹ Aris, Shoimin, Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 68

- 5) Setiap siswa yang berhasil pertama kali memasang kartunya tersebut sebelum habis waktu yang telah diberikan guru.
- 6) Kemudian siswa diminta untuk mempresentasikannya, jika isinya benar maka siswa tersebut mendapatkan nilai dan reward oleh guru.
- 7) Setelah permainan pertama selesai maka guru tersebut mengacak lagi kartu tersebut agar setiap peserta tersebut mendapatkan kartu jawaban/soal yang berbeda dari yang sebelumnya.
- 8) Kemudian setelah selesai guru bersama murid menyimpulkan bersama.

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

Pada tiap model pembelajaran pasti akan mempunyai suatu kelebihan serta kelemahan dalam penerapannya. Untuk itu kelebihan dan kelemahan perlu diketahui oleh guru atau siapapun yang ingin mengaplikasikan suatu model pembelajaran agar dapat menyiapkan antisipasi untuk mengurangi kurang efektifnya pada proses penerapan model pembelajaran tersebut.

Kelebihan model pembelajaran model *make a match* yaitu:

- 1) Pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, sehingga keaktifan siswa pada proses pembelajaran terjadi. Menurut Prihatmojo, Darsono dan Sumadi, model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang aktif untuk mengetahui pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki siswa yang dilakukan dengan cara permainan mencari pasangan kartu pertanyaan atau kartu jawaban sekaligus mempelajari suatu konsep atau topik dalam keadaan yang mengembirakan.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang dipelajari. Menurut Riyanti dan Abdullah, model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan rasa keingin tahun siswa dan membuat siswa tertarik dalam memahami suatu materi dengan meskipun dengan cara menyelesaikan soal.
- 3) Membangun sikap kerja sama yang positif antar sesama siswa, karena mereka saling bekerjasama

menyelesaikan soal dalam buku berpasang-pasangan. Menurut Kurniasih dan Berlin, sikap kerjasama yang terjadi antar siswa terwujud dengan baik karena dengan adanya bekerjasama antar siswa maka tugas yang disampaikan oleh guru tersebut dapat terselesaikan.¹²

- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 5) Melatih keberanian siswa untuk maju kedepan
- 6) Mengajarkan siswa untuk disiplin dalam menghargai waktu.¹³

Kekurangan model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Penting adanya bimbingan guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match*.
- 2) Dalam penerapan model pembelajaran diperlukan batasan waktu agar siswa tersebut tidak banyak bermain dalam proses pembelajaran.
- 3) Perlunya guru untuk mempersiapkan alat dan bahan yang memenuhi guna untuk melakukan model pembelajaran *make a match*.
- 4) Jika guru tidak bisa mengkondisikan siswa yang jumlahnya banyak maka akan terjadi keributan dalam proses pembelajaran.¹⁴

e. Pengukuran Model *Make A Match* dalam Keaktifan

Pengukuran tersebut sangatlah penting untuk digunakan dalam mengetahui keaktifan siswa serta hasil belajar selama proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan dalam evaluasi yang akan bermanfaat untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Adapun pengaruh tersebut yaitu:

- 1) Tentukan ukuran ketuntasan minimal pada hasil belajar siswa. Pada tahapan ini keberhasilan pada model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar melebihi ketuntasan minimal

¹² Niken Vioreza, dkk, *Model & Metode Pembelajaran* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 80.

¹³ Shilphy A. Oktaviana, *Model-Model Pembelajaran*, 90.

¹⁴ Andi Kaharuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen* (Sulawesi Selatan: Pusaka Almada, 2020), 57.

- sekolah, dan keberhasilan secara menyeluruh nilai hasil belajar siswa atau ketuntasan klasikal melebihi 85% dari seluruh jumlah siswa,
- 2) Keberhasilan pada penerapan model *make a match* dapat diketahui dari skor aktivitas siswa dari hasil observasi selama proses belajar mengajar yaitu berada pada kategori baik.
 - 3) Keberhasilan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari skor respon siswa berdasarkan pengisian angket terhadap penerapan model *make a match* yang berada dalam kategori baik.
 - 4) Pada tahapan terakhir ini perlu dirumuskan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran dapat dilihat dari skor pengelolaan atau keterlaksanaan pada tahapan rencana program pembelajaran, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir berada pada kategori terlaksana dengan baik.¹⁵

Berdasarkan indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh dalam pembelajaran *make a match* untuk keaktifan belajar yaitu: kriteria ketuntasan hasil belajar siswa, skor aktivitas siswa pada proses belajar, skor respon siswa berdasarkan pengisian angket, skor pengelolaan atau keterlaksanaan pada tahapan rencana program belajar.

2. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak dapat dinilai dari hasil belajar siswa namun dapat diketahui dari keaktifan siswa dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dikelas. Namun pengertian dari keaktifan belajar siswa tidak dapat diartikan sebagai aktif gaduh maupun rame dikelas tetapi pengertian aktif tersebut mengacu pada suatu yang dapat mendukung dari proses pembelajaran dikelas. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, sehingga proses belajar tersebut dapat dapat menjawab persoalan yang berkaitan dengan proses belajar,

¹⁵ Andi Kaharuddin, Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif: Pedoman untuk Penelitian PTK dan Eksperimen* (Gowa, Pustaka Almaid, 2020), 58

bahasan dalam suatu proses, cara melakukan , dan untuk mengetahui berhasil atau tidak proses tersebut. Keaktifan siswa merupakan suatu aktifitas siswa atau keikutsertaan siswa dalam belajar, mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, serta kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran, sehingga adanya keikutsertaan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru.¹⁶

Keaktifan belajar siswa juga dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang gairah dalam belajar, malas, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung dan sebagainya. Untuk itu cara meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan merupakan motor dalam kegiatan belajar, siswa dituntut untuk aktif. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh berapa faktor, baik yang datang dari dalam diri siswa maupun yang datang dari luar diri siswa. Faktor yang datang dari dalam diri siswa sendiri ada yang berkaitan dengan kecakapan, ada yang bukan kecakapan, seperti minat dan dorongan untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang dan situasi yang diciptakan oleh guru tersebut disamping dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar juga mempengaruhi keaktifan belajar.¹⁷

Berkaitan dengan keaktifan belajar menurut Oemar Hamalik pengajaran efektif merupakan suatu proses pengajaran yang memberikan aktifitas belajar sendiri atau beraktivitas sendiri dalam proses belajar, aktif belajar sambil bekerja, sehingga dengan bekerja dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku

¹⁶ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 48.

¹⁷ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: DEEPUBLISH, 2018), 9.

yang lain, dan dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna hidup dimasyarakat.¹⁸

Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih membekas dan bermakna untuk siswa salah satunya dengan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan cara melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu keaktifan belajar siswa sangatlah bermanfaat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, pengalaman, mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis, menciptakan kerjasama antar siswa, dan belajar menjadi menyenangkan.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan hasil yang didapat siswa selama belajar sekolah, yang menyangkut perpaduan tiga ranah diantaranya ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor, dengan perpaduan ketiga tersebut dapat membentuk suatu aktivitas dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran beriman kepada malaikat Allah swt, dengan tujuan agar siswa menjadi insan yang mempunyai akhlak mulia sehingga dapat menjadi bekal untuk kehidupan didunia dan diakhirat.¹⁹

Menurut Deieric keaktifan dalam belajar dibagi menjadi delapan kelompok, yaitu:

- 1) *Visual activities* (aktifitas siswa dalam melihat), seperti: proses kegiatan membaca, memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru dikelas, dan melakukan percobaan.
- 2) *Oral activities* (aktifitas siswa dalam kemampuan mengucapkan), seperti: bertanya, merumuskan, memberi saran, memberikan pendapat, diskusi.
- 3) *Listening activities* (aktifitas siswa dalam konsentrasi mendengarkan pelajaran), seperti: mendengarkan, percakapan, diskusi, music maupun pidato.
- 4) *Writing activities* (aktifitas siswa dalam menulis), seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, laporan.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 172.

¹⁹ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, 15.

- 5) *Drawing activities* (aktifitas siswa dalam menggambar), seperti menggambar, membuat peta, grafik.
- 6) *Motor activities* (aktifitas siswa dalam keterampilan jasmani), seperti melakukan suatu percobaan.
- 7) *Mental activities* (aktifitas siswa yang berkaitan dengan mental), seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan
- 8) *Emotional activities* (aktifitas siswa dalam menaruh minat), seperti merasa bosan, menaruh minat, gembira, bersemangat, berani, gugup, tenang.²⁰

Keaktifan dalam proses belajar dikelas dapat diukur dengan melakukan pengamatan dalam suatu kegiatan pembelajaran dikelas dengan adanya indikator. Dengan demikian indikator dalam keaktifan belajar yaitu:

- 1) Aktif belajar dengan proses mengalami

Arti dari aktif belajar dengan proses mengalami tersebut maksudnya siswa dibimbing untuk melakukan belajar sendiri, sehingga punya keberanian untuk bertanya, berani untuk menjawab pertanyaan, dan berani mempraktekkan materi yang telah dipelajarinya.

- 2) Aktif belajar yang terbentuk dari dalam peristiwa belajar aktif.

Peristiwa belajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar. Siswa yang pasif akan kelihatan dengan cara hanya melihat dan mengamati apa yang dilakukan oleh guru, teman ataupun hanya melihat saja.

- 3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah.

Ketika melakukan proses belajar, maka diantara siswa ada masih kurang paham mengenai materi, sehingga terjadi interaksi antar siswa satu dengan lainnya dalam mengatasi masalah tersebut. Sehingga untuk mengetahui nilai dalam keaktifan siswa dapat diukur yaitu ketika siswa tersebut mengemukakan

²⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 101.

pemikiran-pemikiran baru, guna menyelesaikan suatu masalah saat melakukan proses belajar tersebut.²¹

Sedangkan pendapat lain mengenai indikator dalam keaktifan belajar yaitu:

- 1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam proses pemecahan suatu masalah
- 3) Berani bertanya dengan temannya yang lain atau kepada guru apabila tidak mengetahui persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha untuk mencari berbagai informasi dalam memecahkan suatu masalah.
- 5) Melakukan diskusi kelompok.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang telah diperoleh.
- 7) Menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.²²

Berdasarkan indikator-indikator keaktifan belajar diatas maka indikator dari penelitian ini yaitu: memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mampu berinteraksi dengan teman saat mencari pasangan kartu, menjelaskan materi saat presentasi, dan memperhatikan teman saat presentasi.

3. Pembelajaran PADBP (Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)

a. Pengertian pembelajaran PADPB (Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)

Setiap program pendidikan pasti akan mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses pengembangan aktifitas dan kreatifitas siswa yang dilakukan melalui pengalaman yang diperoleh siswa dalam lingkungan pendidikan. Menurut S. Nasution, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dan guru maupun dengan siswa lain guna memperoleh berbagai keterampilan,

²¹ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: DEEPUBLIS, 2018), 19.

²² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 61

pengetahuan, maupun sikap.²³ Pembelajaran pendidikan agama islam merupakan dua gabungan kata pembelajaran dan pendidikan agama Islam. Pembelajaran bermakna, pelaksanaan aktivitas yang berkaitan dengan proses pendidikan melibatkan peserta didik untuk mengembangkan potensi, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.²⁴

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang terencana untuk memberikan pengajaran untuk para siswa tentang ajaran agama Islam yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits, melalui pengajaran, bimbingan yang sistematis.²⁵ Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyanti, Pendidikan Agama Islam ialah upaya membentuk jasmani maupun rohani seseorang sesuai dengan ajaran Islam melalui proses bimbingan sehingga membentuk insan yang beriman dan bertaqwa.²⁶ Sedangkan menurut Zakiyah Drajat, Pendidikan Agama Islam merupakan proses bimbingan dan pengasuhan terhadap anak melalui ajaran Islam, sehingga nantinya anak tersebut dapat mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai pandangan hidup dan siswa tersebut memperoleh kebahagiaan didunia dan akhirat.²⁷ Demikian itu sesuai dengan keutamaan menuntut ilmu agama bagi seorang manusia yang diriwayatkan oleh Ibn Majah yang berbunyi:

حَدَّثَنَا أَبُو لَيْسٍ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ الْوَاسِطِيُّ، حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ غَا
لِبِ الْعَبَّادَانِي، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ زِيَادِ الْبَحْرَانِيِّ، عَنْ عَلِيِّ بْنِ
زَيْدٍ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ الْمَسَيْبِ، عَنْ أَبِي ذَرٍّ؛ قَالَ: قَالَ لِي

²³ S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran* (Jakarta: Bima Aksara,1984), 102.

²⁴ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid -19, dan Era New Normal)* (Jakarta: Kencana, 2020), 15.

²⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Menengah Umum* (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum,2002), 4.

²⁶ Muhammad Daud ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 181.

²⁷ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara,2005), 86.

رَسُوْلُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : يَا أَبَا ذَرٍّ ، لَأَنْ تَعْدُوَ وَعَلَّمَ
 آيَةً مِنْ كِتَابِ اللهِ ، خَيْرٌ لَكَ مِنْ أَنْ تُصَلِّيَ مِائَةَ رَكْعَةٍ ،
 وَلَأَنْ تَعْدُوَ فَتَعَلَّمَ بَابًا مِنْ الْعِلْمِ ، عُلِمَ بِهِ أَوْ لَمْ يُعَلِّمْ ، خَيْرٌ
 مِنْ أَنْ تُصَلِّيَ أَلْفَ رَكْعَةٍ.²⁸

Artinya : “Abbas bin Abdillah wasiti bercerita, Abdullah bin Gholib Abadani, dari Abdillah bin Ziyadin Bahrani, dari Ali bin Zaed, dari Said bin Musaiib, dari Abi darrin berkata: Nabi saw berkata kepadaku: “wahai Abu Dar, sungguh kepergianmu dipagi hari untuk belajar satu ayat dari kitab Allah, itu lebih baik dari pada sholat 100 rakaat, dan sungguh kepergianmu dipagi hari untuk belajar satu bab dari ilmu baik diamalkan atau tidak ilmunya itu lebih baik dari pada sholat 1000 rakaat”.

Sehingga dapat disimpulkan Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah swt sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadist sehingga mendidik siswa berakhlakul karimah, dan Pendidikan Agama Islam PAdBP (Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti) merupakan suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik dikelas maupun diluar kelas, dan pembelajaran (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) PAdBP juga salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah-sekolah mulai dari pendidikan dasar sampai keperguruan tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti)

Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 dinyatakan dalam tujuan pendidikan nasional yaitu bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa yang

²⁸Al-Imam Ibn Majah, *Sunan Ibn Majah* (Lebanon: Dar Al-Kotob Al-ilmiyah, 1971), 48.

beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berilmu, berakhlak mulia, mandiri, sehat, kreatif, cakap, demokratis dan bertanggung jawab.²⁹ Tujuan dari pendidikan Agama Islam juga mengarah dalam tujuan ajaran Islam, yaitu terwujudnya seorang insan yang bertakwa kepada Allah SWT sehingga mempunyai akhlakul karimah, sehingga bahagia dalam kehidupan dunia maupun diakhirat.³⁰

Seperti dalam hadist Rasulullah yang diriwayatkan oleh Imam Thobroni bin Umar berbunyi:

³¹ خَيْرُ النَّاسِ أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا (رواه الطبراني عن ابن عمر)

Artinya : “Sebaik-baik manusia itu adalah lebih baik budi pekertinya”. (Riwayat Thobroni bin Umar).

Untuk itu pendidikan agama dan budi pekerti sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan. Tujuan pendidikan Islam menurut Muhammad Athiyah al-Abrasy merupakan terbentuknya akhlakul karimah, mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan dunia maupun akhirat, menumbuhkan semangat ilmiah serta menjadi tenaga yang terampil dan profesional.³² Dari pengertian-pengertian tadi maka tujuan dari pendidikan Agama Islam adalah menciptakan pribadi dari peserta didik untuk menjadi khalifah di bumi dan menjadi hamba Allah SWT yang berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits melalui proses pembinaan dan pembelajaran, sehingga nantinya tercipta peserta didik yang berakhlakul karimah.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian atau skripsi terkait dengan tema dan variabel penelitian yang sudah pernah dilakukan diantaranya:

1. Jurnal penelitian oleh Rian Juliana, Rustono WS, dan Hj. Hodidjah dari Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018

²⁹ Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Semarang: Aneka Ilmu, 2003), 2.

³⁰ Hery Noer Aly, *Watak Pendidikan Islam* (Jakarta: Friska Agung, 2000), 142.

³¹ Al-Sayid Ahmad Al-Hashimy, *Muhtar Al-Ahadit An-Nabawiyya Wal-Hikam Al-Muhammadiyya* (Beirut: Dar Al-Kotob Al-Ilmiyah, 2017), 74.

³² Muhammad Athiyah al-Abrasyi, *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), 4.

yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dalam Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda di Kelas V SD*. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman serta antusias siswa tentang materi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda karena mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai *gain* 0,70 pada kelas eksperimen.³³

Penelitian Rian Juliana, Rustono WS, dan Hj.Hodidjah memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match*, namun penelitian yang peneliti lakukan model pembelajaran *make a match* terkait dengan pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) bukan terkait dengan tokoh pejuang melawan penjajah Belanda, begitu juga pada variabel Y juga berbeda yaitu penelitian diatas tentang pemahaman siswa sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan siswa pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti).

2. Penelitian skripsi oleh Nita Sulistyarini program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang 2017 yang berjudul "*Pengaruh Model Make A Match Pada Pembelajaran IPA Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus III Jumapolo Kabupaten Karanganyar*". Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 03 Jumapolo Dan SDN 01 Jatirejo. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis dari uji hipotesis yang dilakukan dengan uji *gain* dan uji t, dengan ketuntasan untuk kelas eksperimen hampir mencapai 100%, sedangkan untuk kelas kontrol mencapai 66,7%.³⁴

Penelitian yang dilakukan Nita Sulistyarini memiliki kesamaan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match*, namun penelitian yang

³³ Rian Juliana Rustono WS dan Hj.Hodidjah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda di Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 1, 2018

³⁴ Skripsi penelitian Nita Sulistyarini berjudul "*Pengaruh Model Make A Match Pada Pembelajaran IPA Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus III Jumapolo Kabupaten Karanganyar*".

peneliti lakukan pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) sedangkan pada penelitian yang dilakukan Nita Sulistyarini pada pembelajaran IPA, begitu pula pada variabel Y juga berbeda yaitu pada penelitian diatas terdapat 2 variabel Y yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan siswa pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti).

3. Jurnal penelitian oleh Dhestha Hazilla Aliputri tahun 2018 yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan meningkatnya hasil belajar IPS kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora yang dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar yang hasil awalnya ketuntasan belajar hanya 51% meningkat menjadi 94%.³⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Dhestha Hazilla Aliputri memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu bergambar, namun penelitian peneliti lakukan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPS sedangkan yang peneliti kaji pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti), begitu juga pada variabel Y juga berbeda yaitu penelitian diatas hasil belajar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan siswa pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti).

4. Penelitian skripsi Tisha Fatimasari Fakultas Tektik Universitas Negeri Yogyakarta, 2017 berjudul "*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*". Hasil penelitian ini menunjukkan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan peningkatan keaktifan siswa yang awalnya

³⁵ Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.2 No. 1 April 2018

53,85% meningkat menjadi 72,02%, sedangkan untuk hasil belajar siswa yang awalnya 68% meningkat menjadi 87,5%.³⁶

Penelitian Tisha Fatimasari memiliki kesamaan dengan peneliti yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan siswa, namun penelitian peneliti lakukan pada mata pelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) di SD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tisha Fatimasari pada mata pelajaran kompetensi kejuruan TKJ SMK, begitu juga pada variabel Y juga berbeda yaitu peneliti diatas variabel Y terdapat 2 variabel yaitu keaktifan siswa dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti).

5. Jurnal penelitian oleh Ayu Anggita Anggraeni, Verylina P, Ibnu Fatkh R, 2019 yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Make Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan meningkatnya motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 dilihat dari kelas kontrol 57,14% kemudian dikelas eksperimen sebesar 90,91%. Sedangkan untuk hasil belajar dikelas kontrol sebesar 49,05% sedangkan dikelas eksperimen sebesar 65,91%.³⁷

Penelitian Ayu Anggita Anggraeni, Verylina P, Ibnu Fatkh R, memiliki kesamaan dengan dengan peneliti yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match*, begitu juga pada variabel Y juga berbeda yaitu motivasi dan hasil belajar matematika, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti).

6. Jurnal penelitian oleh Dewa Nyoman Suprpta yang berjudul “ Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa”. Hasil

³⁶ Skripsi Tisha Fatimasari berjudul penerapan apembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

³⁷ Ayu anggita anggraeni, Verylina P, Ibnu Fatkh R, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika”, *International journal of Elemntary Education*, Vol. 3 No.2, 20 Maret 2019, 222

penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang rata-rata awalnya 71,87 meningkat menjadi 81,71.³⁸

Penelitian Dewa Nyoman Suprpta memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu tentang model pembelajaran *make a match* berbantuan bergambar, namun penelitian yang peneliti lakukan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran Bahasa Inggris sedangkan yang peneliti kaji pada pembelajaran PAdBP, begitu juga pada variabel Y juga berbeda yaitu penelitian diatas hasil belajar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan variabel Y adalah keaktifan siswa.

C. Kerangka Berfikir

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting guna mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, sehingga proses belajar dan mengajar dapat tersampaikan sesuai apa yang diinginkan oleh guru tersebut dan juga selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh kurikulum di sekolah. Pemahaman yang dicapai siswa juga ada beraneka ragam seperti ada yang pemahamannya cepat, sedang, dan rendah. Sedangkan setiap siswa melakukan proses kegiatan belajar secara aktif dan mempunyai kesempatan untuk memperoleh prestasi yang baik.

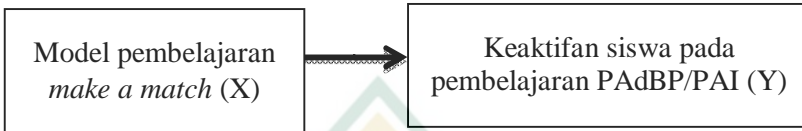
Keberhasilan siswa dalam pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan pada model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar. Sehingga seorang guru harus mampu memilih bentuk model pembelajaran yang tepat atau sesuai bagi peserta didiknya, untuk itu dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik guru harus memperhatikan kondisi dari siswa yang diajarkan, bahan pelajaran serta sumber- sumber belajar yang ada agar penggunaan dapat diterapkan secara efektif dan dapat menunjang keberhasilan bagi siswa tersebut.³⁹ Oleh karena itu model pembelajaran *make a match* harus mampu menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAdBP (Pendidikan Agama dan Budi Pekeri).

³⁸ Dewa Nyonya Suprpta, "Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa", *Journal of Education Action Research*, Vol. 4 No. 3, 15 Juni 2020, 245

³⁹ Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Dalam Perspektif Islam*, 71

Berdasarkan uraian tersebut, diduga bahwa variabel keaktifan belajar siswa (Y) dipengaruhi dengan faktor penyebab, yaitu model pembelajaran *make a match* (X), maka dapat digambarkan kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Keterangan:

X = Variabel Independen (bebas)

Y = Variabel Dependen (Terikat)

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara dari suatu permasalahan dalam penelitian dan dibuktikan melalui proses penelitian.⁴⁰ Sehingga hipotesis tersebut belum tentu benar maupun salah sehingga perlu diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Ada pengaruh antara model *make a match* pada pembelajaran PADPB (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Tahfidz Roudlotul Qur'an Mranak Demak

Ha : Tidak ada pengaruh antara model *make a match* pada pembelajaran PADPB (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Tahfidz Roudlotul Qur'an Mranak Demak

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 64.