

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) MATERI HADAST DAN NAJIS DI KELAS VII B SMPS IT SULTHONIYAH SAMBAS TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Sri Rahayu*

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: srirhyu51@gmail.com

Aslan

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: aslanbanjary066@gmail.com

Elijah

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
E-mail: eliyah.arhadi@gmail.com

Abstrack

The purpose of this study is to investigate: 1) Student learning outcomes on the topic of hadast and najis in class VII B at SMPS IT Sulthoniyah Sambas before implementing the Make a Match learning model during the 2023/2024 academic year; 2) Student learning outcomes on the same topic in class VII B at SMPS IT Sulthoniyah Sambas after applying the Make a Match learning model during the 2023/2024 academic year; and 3) The impact of the Make a Match learning model on student learning outcomes in class VII B on the topic of hadast and najis at SMPS IT Sulthoniyah in the 2023/2024 academic year. This research employs a quantitative approach with a comparative research type in the form of a quasi-experiment. The population of the experiment consisted of 50 students, selected through purposive sampling. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. The data analysis techniques applied were validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, independent samples tests, and paired samples tests. The findings of the research are as follows: 1) The pre-test results from the Independent Samples Test, conducted before treatment, indicated a mean score of 66.09 for the experimental class and 65.14 for the control class, showing that the students' abilities were similar before treatment. The Sig. (2-tailed) value was $0.753 > 0.05$, indicating that H_0 was accepted, and H_a was rejected, meaning there was no significant effect of the Make a Match learning model on student learning outcomes before treatment. 2) The post-test results from the Independent Samples Test, conducted after treatment, showed a mean student learning outcome of 76.19 in the experimental class and 69.33 in the control class, indicating that the experimental class had a higher average following treatment. The Sig. (2-tailed) value was $0.039 < 0.05$, 3) The research design test value was 5.91, and the Paired Samples Test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning H_0 was rejected, and H_a was accepted, indicating a significant effect of the Make a Match learning model on student learning outcomes for the topic of hadast and najis in class VII B at SMPS IT Sulthoniyah Sambas.

Keywords: *The Make a Match Learning Model, Student Learning Outcomes, Hadast and Najis*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tentang: 1) Hasil belajar siswa pada materi hadast dan najis dikelas VII B SMPS IT Sulthoniyah Sambas sebelum dilakukan model pembelajaran *make a match* tahun pelajaran 2023/2024; 2) Hasil belajar siswa pada materi hadast dan najis dikelas VII SMPS IT Sulthoniyah Sambas setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* tahun pelajaran 2023/2024; 3) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VII B pada materi hadast dan najis di SMPS IT Sulthoniyah tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian komparatif dengan bentuk *Quasi Eksperimen*.

Populasi eksperimen berjumlah 50 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, uji *paired samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: 1) Hasil *pre-test* uji hipotesis *Independent Samples T-Test* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* diketahui *mean* hasil belajar kelas eksperimen adalah 66.09, sedangkan kelas kontrol sebesar 65.14, artinya tingkat kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan tergolong sama dan nilai *Nilai Sig. (2-tailed)* = 0.753 > 0.05, H_0 diterima dan H_a ditolak artinya sebelum diberikan perlakuan tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. 2) Hasil *post-test* uji hipotesis *Independent Samples-Test* setelah diberikan perlakuan diketahui *mean* hasil belajar siswa = 76.19, dan kelas kontrol sebesar 69.33, artinya kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi setelah diberikan *treatment* dan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.039 < 0.05, H_a ditolak dan H_0 diterima artinya setelah diberikan perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. 3) Uji rumusan desain penelitian sebesar 5.91 dan Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi hadast dan najis di kelas VII B SMPS IT Sulthoniyah Sambas.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make a Match*, hasil belajar, hadast dan najis

PENDAHULUAN

Setiap manusia mengalami proses belajar dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, lingkungan sekitar, maupun sekolah. Di sekolah, belajar menjadi aktivitas utama dalam pendidikan. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan keluarga, yang diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal, dan informal. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensinya, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta memperbaiki kualitas hidupnya (Oemar, 2015:36).

Kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan dengan mengganti sistem pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam hal ini, guru menciptakan kondisi belajar yang dirancang dengan sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, sementara siswa menikmati kondisi belajar yang diciptakan tersebut. Pendidikan adalah usaha terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat dalam kehidupannya sebagai individu dan warga masyarakat, dengan memperhatikan materi, metode, dan alat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran (Suryosubroto, 2010:2).

Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 yang berbunyi:

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 2 tentang Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan bertujuan menciptakan keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia secara menyeluruh, melalui pengembangan jiwa, akal, perasaan, dan fisik. Ini mencakup aspek spiritual, intelektual, imajinatif, fisik, serta ilmu dan bahasa, baik secara individu maupun kelompok. Melalui pendidikan, manusia dapat mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan sesuai harapan mereka (Asri, 2012:53). Belajar adalah proses yang lebih dari sekadar mengingat, melainkan melibatkan perubahan perilaku dan pemahaman baru. Belajar juga berfungsi mempertahankan kehidupan, membantu manusia memperoleh ilmu dan teknologi yang dapat digunakan sebagai

pertahanan terhadap dampak negatif perkembangan tersebut. Dalam pandangan agama, belajar adalah kewajiban bagi orang beriman, dengan tujuan meningkatkan derajat kehidupan (Ali, 2021:2).

Proses pembelajaran yang berhasil ditunjukkan oleh hasil belajar siswa. Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam mencetak siswa berprestasi sangat bergantung pada pencapaian hasil belajar siswa. Guru, sebagai tenaga profesional, memiliki peran utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, dan mengevaluasi peserta didik di jalur pendidikan formal. Sebagai teladan di kelas dan sumber ilmu, guru bertanggung jawab dalam menambah wawasan siswa serta menjaga akhlak mulia dan hubungan yang baik dengan siswa serta lingkungannya (Ngalim Purwanto, 2007:11).

Guru berperan sebagai teladan di dalam kelas dan orang tua dalam hal ilmu pengetahuan, bertanggung jawab untuk menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik. Selain itu, guru juga menjadi contoh yang dicontohi oleh peserta didiknya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki akhlak mulia dan mampu menjalin hubungan yang baik dengan peserta didik serta lingkungannya. Seorang guru menggunakan model pembelajaran sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang berfungsi sebagai kerangka dasar yang disusun secara prosedural dan sistematis. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar (Hasan dkk, 2021:54). Model merupakan prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Salah satu contoh penggunaan model yang baik dalam pembelajaran yaitu dalam Surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْهُمْ يَأْتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk (Kemenag: 281).

Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Sementara itu, Reugeluth mengemukakan bahwa hasil belajar atau pembelajaran adalah pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai terhadap model dan metode (strategi) alternatif yang diterapkan dalam kondisi yang berbeda. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh faktor dari diri peserta didik itu sendiri serta peran guru sebagai pendidik. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik memiliki peran yang sangat vital, yang mencakup sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2009:1).

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah utama: afektif, kognitif, dan psikomotorik, di mana ranah kognitif paling sering dinilai di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua: faktor internal (kemampuan siswa, motivasi, minat, kesiapan fisik dan mental, intelegensi, serta kebiasaan belajar) dan faktor eksternal (sarana dan prasarana, kompetensi guru, metode pembelajaran, serta dukungan lingkungan). Wasliman menambahkan bahwa kualitas pengajaran di sekolah juga mempengaruhi hasil belajar, sementara Ahmad Susanto mengidentifikasi sepuluh faktor yang mempengaruhi hasil belajar, termasuk model penyajian materi (Slavin, 2005:4). Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi. Model ini menciptakan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar, serta memotivasi mereka dengan variasi teknik pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini fokus pada model pembelajaran *make a match*, yang menurut Isjoni dalam Aris Shoiman, dikemukakan oleh Lorna Curran. Ciri utamanya adalah siswa mencari pasangan kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan terkait materi pelajaran. Keunggulannya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkat kelas, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi hadast dan

najis. Model ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Shoiman, 2014:98). Berdasarkan hasil prasarvei di SMPS IT Sulthoniyah Sambas, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi hadast dan najis di kelas VII B masih rendah. SMPS IT Sulthoniyah Sambas adalah sekolah swasta yang menerapkan pembelajaran formal dan pondok pesantren. Namun, meskipun konsep dan praktik materi hadast dan najis sudah dipahami siswa dalam kehidupan sehari-hari, nilai siswa di kelas VII B masih di bawah standar ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi hadast dan najis di kelas VII B SMPS IT Sulthoniyah Sambas”. Dengan adanya penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik aktif saat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang melibatkan pengumpulan dan analisis data numerik melalui tahapan statistik. Pendekatan ini bertujuan untuk menyelidiki masalah secara terukur, memudahkan analisis hasil penelitian (Arikunto, 2016:12). Sugiyono mendefinisikan pendekatan kuantitatif sebagai analisis berbasis angka yang terkait dengan statistik, sedangkan Arikunto menekankan penggunaan angka dalam pengumpulan dan penafsiran data (Sugiono, 2014:7). Metode yang dipakai adalah eksperimen, yaitu membandingkan hasil kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimental* dengan *pre-test* dan *post-test control group design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing diberi *pre-test*, perlakuan (dengan pendekatan berbeda), dan *post-test* (Sugiono, 2014:76). Berdasarkan desain penelitian maka gambaran *pre-test* dan *post-test control group design* sebagai berikut:

Pre-Test Dan Post Test Control Group Design

Kelas	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan:

O₁: Tes awal (*pre test*) test hasil belajar sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen.

O₂: Tes awal (*post test*) test hasil belajar sesudah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol.

O₃: Tes akhir (*post test*) test hasil belajar sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen.

O₄: Tes akhir (*post test*) test hasil belajar sesudah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol.

X: Perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen yaitu menggunakan metode *make a match*.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data menurut Sugiyono meliputi pengelompokan data berdasarkan jenis responden atau variabel, penyajian data dari variabel yang telah diteliti, serta perekapan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, analisis data juga mencakup perhitungan yang diperlukan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2014:147). analisis dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* karena nilai signifikansi dan jumlah sampel < 42 orang. Data dianggap memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi normal jika nilai signifikansi (*sig*) ≥ dari 0.05. Sebaliknya, data dikatakan tidak

terdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) ≤ 0.05 .¹ Proses input dan pengolahan data dilakukan menggunakan program *IBM SPSS Statistics V 23 for windows*.

B. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Levene's* yang didasarkan pada nilai signifikansi. Asumsi homogenitas dianggap terpenuhi jika nilai signifikansi (sig) $\geq$ dari 0.05, sedangkan data dianggap tidak homogen jika nilai signifikansi (sig) sama dengan atau kurang dari 0.05. Proses input dan pengolahan data dilakukan menggunakan program *SPSS Statistics V 23 for windows*.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis komparatif. Analisis komparatif digunakan untuk membandingkan antara dua variabel dan menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu:

1. Uji *Independent Sample T-test*

Uji *Independent Sample T-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan mengetahui perbandingan nilai rata-rata dari dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Penelitian ini menggunakan nilai sebelum dilakukan model pembelajaran dan sesudah model pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji *Paired Sample T-test*

Paired Sample T-test digunakan sebagai uji perbandingan atau pengukuran perbedaan ketika skala data kedua variabel bersifat kuantitatif (interval atau rasio). Menurut Widiyanto, "*Paired Sample T-test* adalah salah satu metode pengujian yang digunakan untuk menguji keefektifan perlakuan yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan setelah diberikan perlakuan". Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikansi 0.05. Jika nilai $Sig. > 0.05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak, apabila nilai $Sig. < 0.05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (Widiyanto, 2013:35).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "model" yang berarti pola atau kerangka, dan "pembelajaran" yang merujuk pada proses atau metode yang melibatkan komponen seperti tujuan, guru, siswa, materi, dan kegiatan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman terstruktur untuk mengembangkan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran, menjadi acuan bagi pendidik dan perancang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Kamal, 2019:2). Model pembelajaran juga dapat terkait dengan gaya belajar peserta didik dan guru. Dengan menerapkan model pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru melatih dan membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, mengasah keterampilan, dan mengembangkan cara berpikir. Sedangkan menurut Djamarah S.B, model pembelajaran diartikan sebagai strategi yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan mencapai apa yang telah ditentukan (Wijanarko, 2017:53).

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut: a) Rasio teoritis logis yang dirumuskan oleh pencipta atau pengembang; b) Dasar pemikiran mengenai apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai); c) Perilaku pengajaran yang diperlukan agar

¹ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2011), hlm. 52-55.

model tersebut dapat berhasil dilaksanakan; d) Lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Trianto, 2009:23). Dari beberapa definisi yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola pembelajaran yang terstruktur dan disusun dengan cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

B. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah suatu model yang dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994 (Shoimin, 2014:98). Model pembelajaran ini melibatkan guru yang menyiapkan kartu berisi soal atau permasalahan bersama dengan kartu jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan kartu tersebut. Dalam penerapan *make a match*, peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu soal yang telah mereka miliki sebelumnya dalam batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu dengan cepat atau tepat akan mendapatkan poin dari guru (Rusminawati & Mediatati, 2017:121).

Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan untuk berbagai usia. Keunggulannya antara lain, peserta didik dapat belajar sambil mencari pasangan kartu dalam suasana yang menyenangkan, yang meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi, sehingga hasil belajar pun meningkat. Tujuan penerapan model ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat, berpikir cepat, dan memahami materi dengan kuat, serta meningkatkan interaksi sosial. Sundari menambahkan bahwa tujuan *make a match* adalah memusatkan perhatian peserta didik, membuat mereka lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab, serta mempermudah mereka mencapai hasil belajar yang maksimal (Homoroul & Brillian, 2021:321–34). Model ini juga membantu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, terutama dalam memahami, menghafal, dan mengingat materi dengan cara yang baru dan menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih inovatif, bermakna, dan berorientasi pada keaktifan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar (Pratiwi, 2018:37–43). Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

- a. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *make a match*: 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan topik atau materi pembelajaran; 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu dari guru; 3) Siswa memikirkan jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipegang; 4) Siswa bergerak di kelas untuk mencari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai dengan kartu mereka; 5) Setiap siswa yang dapat menemukan pasangan yang cocok sebelum batas waktu yang ditentukan akan mendapatkan poin; 6) Setelah satu babak selesai, kartu-kartu dikocok kembali oleh guru agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan proses ini diulang untuk babak selanjutnya (Shoimin, 2013:98-99).

b. Kelebihan dan kekurangan model *make a match*

Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, pasti terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan model pembelajaran *make a match*: a) Guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan; b) Materi diajarkan dengan cara yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran; c) Selain itu, kerja sama antara peserta didik berlangsung secara dinamis; d) Setelah berhasil memecahkan masalah, fungsi otak peserta didik meningkat, yang berdampak pada peningkatan proses pembelajaran mereka (Nining, 2021:64).

Model pembelajaran *make a match* juga memiliki kekurangan, yang meliputi: a) Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *make a match* memerlukan bimbingan dan arahan dari guru selama kegiatan berlangsung; b) Guru diharuskan untuk menyiapkan alat dan bahan yang memadai sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran; c) Pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* memerlukan waktu yang cukup banyak, sehingga perlu pembatasan waktu selama proses pembelajaran agar peserta didik tidak terlalu banyak bermain-main (Rofiq, 2010:9).

C. Hasil Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku manusia muncul atau mengalami perubahan melalui latihan atau pengalaman (Soemanto, 2003:104). Mengenai pengertian belajar, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didapatkan tiga pengertian sebagai berikut: 1) Belajar merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian atau pengetahuan; 2) Belajar adalah proses berlatih; 3) Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku atau respons yang timbul akibat pengalaman (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:17). Menurut Syah, belajar adalah proses yang berjalan dan merupakan elemen yang sangat mendasar dalam setiap tahapan pendidikan. Belajar adalah fondasi dari perkembangan manusia, di mana melalui proses belajar, manusia mengalami perubahan kualitatif yang memengaruhi perkembangan perilakunya. Segala aktivitas dan prestasi yang dicapai manusia adalah hasil dari proses belajar (Syah, 2007:63). Oleh karena itu, belajar dilakukan secara aktif dan menyeluruh dengan memanfaatkan berbagai jenis tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Hasil belajar, atau "*learning outcome*", mencakup pembentukan karakter peserta didik, berbeda dengan prestasi belajar yang lebih fokus pada aspek pengetahuan (kognitif). Hasil belajar ditandai dengan perubahan perilaku pada individu yang belajar. Sardiman mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa belajar berarti usaha untuk mengubah tingkah laku, yang pada akhirnya membawa perubahan pada individu (Sardiman, 2007:10). Menurut Bloom yang dikutip dalam Thobroni, hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik (Rosyid, 2019:11). Kemampuan kognitif terdiri dari beberapa tahap, yaitu kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan mencipta. Sementara itu, kemampuan afektif terdiri dari sikap menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi (Thobroni, 2015:21–22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, dan kemampuan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dari guru. Sebagai hasilnya, siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi sebelumnya.

a. Jenis-jenis hasil belajar

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang melibatkan berbagai kemampuan peserta didik (Sudijono, 2013:49). Ranah kognitif berkaitan dengan aktivitas mental yang melibatkan fungsi otak, yang terdiri dari enam kategori, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sedangkan ranah afektif terkait dengan sikap dan nilai, yang mencakup lima tingkat proses berpikir, mulai dari menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, hingga berkarakter. Adapun ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan dan kemampuan tindakan individu, yang terbagi dalam enam tingkatan, seperti gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, keterampilan gerakan, dan kemampuan komunikasi non-verbal. Ketiga ranah ini saling berinteraksi untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh (Kunandar, 2014:109).

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanadi dalam Rusman, ada faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Rusman, 2011:133). Hasil belajar dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor, yaitu: 1) Faktor internal meliputi kondisi fisik dan mental siswa; 2) Faktor eksternal mencakup kondisi lingkungan sekitar siswa; 3) Faktor pendekatan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan siswa dalam proses belajar, termasuk strategi, metode, dan model yang digunakan (Ahmadi & Widodo, 2004:138).

D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhaimin, secara istilah pendidikan Islam dapat dipahami dalam beberapa pengertian, yaitu pendidikan menurut Islam atau pendidikan Islami, pendidikan keislaman, atau pendidikan agama Islam (Halid, dkk., 2018:8). Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007, pendidikan agama dan keagamaan diberikan pada semua jenjang pendidikan untuk memberikan pengetahuan, membentuk sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta membekali keterampilan agar peserta didik dapat mengamalkan ajaran agamanya (Republik Indonesia, 2007: Bab 1, Pasal 1-2).

Menurut Muhammad Athiyyah Al-Abrasyi, tujuan pendidikan Islam adalah membentuk akhlak sebagai inti ajaran Islam dengan harapan peserta didik dapat mengembangkan akhlakul karimah. Pendidikan agama Islam juga menekankan keseimbangan antara aspek jasmani, ilmu pengetahuan, dan urusan agama serta dunia, sesuai dengan ajaran hadis yang menyatakan, "Beramallah untuk duniamu seolah-olah engkau akan hidup selamanya, dan beramallah untuk akhiratmu seakan-akan engkau akan mati besok." (Sabarudin, 2018:3).

E. Najis

Najis menurut bahasa adalah sesuatu yang dianggap menjijikkan. Sedangkan menurut istilah adalah sesuatu menjijikkan menurut syara' yang bisa mencegah keabsahan shalat sekiranya tidak terdapat dispensasi (Team Kajian Ilmiah Ahla_Shuffah 103, 2014:95). Macam-macam najis: 1) Najis Mukhaffafah: Najis yang ringan, seperti air kencing anak laki-laki di bawah 2 tahun yang hanya mengonsumsi ASI. Cara menyucikannya dengan memercikkan air pada benda yang terkena najis; 2) Najis Mutawassithah: Najis yang sedang, mencakup bangkai, darah, nanah, serta kotoran manusia dan binatang. Najis ini terbagi menjadi: a) Najis 'Ainiyah: Najis yang terlihat dengan bentuk, warna, dan bau, disucikan dengan menghilangkan sifat-sifat tersebut. b) Najis Hukmiyah: Najis yang tidak tampak secara fisik, disucikan dengan membasuh hingga hilang sifat najisnya. 3) Najis Mughhallazah: Najis yang berat, seperti air liur dan kotoran anjing serta babi. Cara menyucikannya dengan membasuh tujuh kali, salah satunya dicampur dengan tanah suci (Zainuddin & Jamhari, 1999:332).

F. Hadast

Hadats berasal dari kata Arab "*Al-Hadats*" yang memiliki arti peristiwa, kotoran, atau tidak suci. Menurut syariat Islam, hadats merujuk pada kondisi ketidak-sucian seseorang, sehingga membuatnya tidak memenuhi syarat untuk melaksanakan suatu ibadah tertentu (Syalthut, 2000:32). Hadats mengindikasikan keadaan tidak suci yang menghalangi seseorang dari melakukan ibadah tertentu sebelum dia menyucikan diri dari kondisi hadats yang melekat pada dirinya.

a. Macam-macam Hadast dan Cara Mensucikannya

- 1) Hadast Becil adalah keadaan di mana seseorang tidak dalam kondisi suci, dan untuk menjadi suci, ia harus melakukan wudhu. Jika tidak ada air atau ada halangan, maka tayammum dapat dilakukan sebagai pengganti. Beberapa hal yang dapat menyebabkan hadast kecil antara lain: keluarnya sesuatu dari dua saluran, yaitu saluran qubul dan dubur; hilangnya akal akibat gila, mabuk, atau tidur; persentuhan kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram tanpa batasan yang menghalanginya; serta menyentuh kemaluan, baik milik sendiri maupun orang lain, menggunakan telapak tangan atau jari.
- 2) Hadast Besar adalah keadaan di mana seseorang tidak suci, dan untuk membersihkannya, ia harus berwudhu. Jika tidak ada air atau ada halangan, maka tayammum bisa dilakukan sebagai alternatif. Beberapa hal yang menyebabkan hadast kecil antara lain adalah keluarnya sesuatu dari dua saluran tubuh, yaitu saluran qubul dan dubur, hilangnya akal akibat gila, mabuk, atau tidur, persentuhan kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram tanpa batasan yang menghalanginya, serta menyentuh kemaluan, baik milik sendiri maupun orang lain, dengan telapak tangan atau jari (Tim AL AZHAR, 2011:3).

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hadast Dan Najis Di Kelas VII B SMPS IT Sulthoniyah Sambas Tahun Pelajaran 2023/2024

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen (VII B) dan di kelas kontrol (VII A) dengan masing-masing siswa berjumlah 21 orang. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 66.09 dan kelas kontrol 65.14. Uji *Independent samples test* menunjukkan Nilai *Sig. (2-tailed)* = 0.753 > 0.05, H_0 diterima dan H_a ditolak artinya sebelum diberikan perlakuan tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata *post-test* diketahui rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 76.19, dan kelas kontrol sebesar 69.33. Nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.039 < 0.05, H_a ditolak dan H_0 diterima artinya setelah diberikan perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi hadast dan najis di kelas VII B SMPS IT Sulthoniyah Sambas.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa berdasarkan teori Bloom yang dikutip dalam Thobroni, hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik (Sudjana, 1995:22-23). Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini sesuai teori Sundari yaitu model pembelajaran *make a match* membuat peserta didik lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Homoroul & Brilliant, 2021:321-34). Teori ini diperkuat oleh Rina Hidayati Pratiwi yang menyatakan model *make a match* ini lebih berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik, membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan berorientasi pada keaktifan dan membantu meningkatkan hasil belajar.

PENUTUP

Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:

- A. Hasil Belajar *pre-test* kelas eksperimen diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 66.09, sedangkan kelas kontrol sebesar 65.14 dan nilai uji *independent samples test* menunjukkan Nilai *Sig. (2-tailed)* = 0.753 > 0.05, H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada perbedaan hasil belajar antar kelompok sehingga hipotesis yang diharapkan terpenuhi perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat dilanjutkan.
- B. Hasil belajar *post-test* setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76.19, dan kelas kontrol sebesar 69.33 dan perbedaan rata-rata sebesar 5.91. Uji *independent samples* Nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.039 < 0.05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang nyata hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini kelompok eksperimen unggul 5.91 poin berbanding kelompok kontrol. Hipotesis yang diharapkan terpenuhi.
- C. Hasil dari pengujian menggunakan rumusan desain penelitian menunjukkan kesenjangan nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol keseluruhan dari *pre-test* sampai *post-test* adalah sebesar 5.91 poin. Hasil uji *Independen Sample T-test* pada nilai *post-test* menjadi signifikan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *make a match* pada peserta didik pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar juga signifikan, dengan kesenjangan nilai sebesar $76.19 - 66.0 = 10.09$. Artinya selisih nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 10.09 dengan nilai *sig. (2 tailed)* sebesar 0.000 < 0.05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi hadast dan najis di kelas VII SMPS IT Sulthoniyah Sambas. Hipotesis yang diharapkan terpenuhi/tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. 2021. *Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ahmadi, A., & Widodo, W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, S. 2012. *Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Halid, H., dkk. 2018. *Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS.
- Homoroul, H., & Brillian, B. 2021. *Peningkatan Pembelajaran dengan Model Make a Match*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Homoroul, H., & Brillian, B. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal JPAP*, 9(2), 321-334.
- Kamal, K. 2019. *Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2018. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: CV Pustaka.
- Kunandar, K. 2014. *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nining, N. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, P. 2017. *Model Pembelajaran Make a Match dalam Peningkatan Aktivitas Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, R. H. 2018. *Penerapan Model Make a Match dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Republik Indonesia. 2007. *Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama*, Bab 1, Pasal 1-2. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosyid, S. 2019. *Pembelajaran yang Efektif*. Surabaya: Penerbit Ar-Ruzz Media.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusminawati, E. N., & Mediatati, N. 2017. "Penerapan Model Make a Match dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa." *Jurnal Wacana Akademika*, 1(2), 121.
- Slavin, R. E. 2005. *Educational Psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sabarudin. 2018. *Pendidikan Islam dalam Perspektif Akhlakul Karimah*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, A. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. 2010. *Pendidikan Di Indonesia*. Yogyakarta: Kencana.
- Sudijono, A. 2013. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syah, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tim AL AZHAR. 2011. *Al-Qur'an dan Hadist*. Jakarta: Al Azhar Press.
- Thobroni, I. 2015. *Teori Pembelajaran dan Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto, W. 2009. *Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Wijanarko, S. 2017. *Dasar-Dasar Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainuddin, M., & Jamhari, J. 1999. *Fiqh Lengkap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.