BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Matching Card*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Matching Card*

Sebelum membahas model pembelajaran *matching card* sebaiknya kita pahami dahulu pengertian model pembelajaran. Menurut *Joyce* Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain[11].

Sedangkan *Arends* menyatakan bahwa istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Dan ditambahkan lagi oleh Kardi dan Nur, bahwa istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah[12]:

[11]Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, h. 22

[12] Ibid., h. 23

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, sering kali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah dan berpikir kritis. Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstrustivis. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama diantara siswa-siswi. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan; guru juga memberi contoh mengenai penggunaan ketrampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelelidikan oleh siswa.

b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah model pembelajaran langsung, yakni suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik-topik yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik-topik yang berkaitan dengan pengggunaan alat. Akan tetapi ini tidak sesuai bila digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep matematika tingkat tinggi.

c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan

Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan)dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contoh setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran yang di dalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru dan juga mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Setiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedianya meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Sedangkan model pembelajaran langsung siswa duduk berhadap-hadapan dengan guru. Pada model pembelajaran kooperatif siswa perlu berkomunikasi satu sama lain, sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa harus tenang dan memperhatikan guru.

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran di atas, menurut *Nieveen* suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut[13]: *pertama, sahih* (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat; dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. *Kedua, praktis*. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan prkatisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan; dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. *Ketiga, efektif*. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, *Nieveen* memberikan parameter

[13] Ibid., h.24

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai berikut: (1) ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan atau apa yang ingin dicapai.

Selain itu menurut Khabibah, bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga untuk melihat kedua aspek ini perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan[14].

Arends, menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan prkatis untuk digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Menurut Arends dan pakar model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, setiap model pembelajaran itu dapat dikatakan baik, apabila telah diuji cobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran yang ada perlu kiranya diseleksi

[14] Ibid., h. 25

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah suatu pola yang digunakan guru sebagai pedoman sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang termasuk juga menentukan peraangkat-perangkat pembelajaran.

Dalam mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus dipertimbangkan terlebih dahulu misalnya, materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dapat tercapai.

Materi pelajaran satu dengan yang lainnya belum tentu dapat diterapkan satu model pembelajaran yang sama. Karena sebelum mengaplikasikan suatu model pembelajaran guru harus melihat, menganalisis tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah itu guru dapat menentukan model pembelajaran mana yang sekiranya dapat diterapkan atau yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut.

Tingkat perkembangan kogntif siswa juga harus dipertimbangkan dalam pengambilan suatu model pembelajaran. Dikarenakan dalam satu lingkup ruang belajar antara siswa satu dengan siswa lainnya memiliki tingkat perkembangan

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kognitif yang berbeda. Misalnya dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah, diharapkan setiap siswa dapat menganalisis atau memecahkan masalah tersebut. Terkadang dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah ini siswa sulit merespon dan cenderung membutuhkan waktu lama dalam pengaplikasiannya, semua tergantung pada tingkat kognitif siswa.

Selain dua hal tersebut di atas sarana atau fasilitas yang tersedia juga dapat menjadi pertimbangan dalam pengambilan model pembelajaran seperti yang telah disinggung di atas. Sarana atau fasilitas yang tersedia menjadi penting dalam pertimbangan pemilihan model pembelajaran dikarenakan dalam pengampilasian suatu model pembelajaran juga dibutuhkan media atau alat untuk mendukung berjalannya suatu model pembelajaran.

Dengan demikian, sangatlah penting bagi para pengajar untuk menambah wawasan tertang model pembelajaran yang telah mereka ketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sehingga dengan begitu tujuan pembelajaran akan mudah tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam penerapannya di lapangan, model-model pembelajaran dapat diterapkan secara sendiri-sendiri, dan bisa juga diterapkan bersamaan dalam artian dalam penerapannya merupakan gabungan dari model-model pembelajaran

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang satu dengan model pembelajaran yang lain, tentunya yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Sedangkan *Matching card* atau yang sering disebut dengan istilah make a match adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh *Lorna Curran* pada tahun 1994. Yang mana model pembelajaran ini mengajak siswa mencari pasangan sambbil belajar mengenai suatu topik pembelajaran tertentu.[15] Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. [16]

Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *matching card* ini ialah model pembelajaran berpasangan antar teman yang mana sebagian dari kelas memegang kartu berisikan soal-soal dan sebagian yang lain berisikan jawaban untuk ditukarkan atau dipasangkan satu sama lain.

Dengan model pembelajaran seperti ini siswa akan lebih bersikap aktif dari sebelumnya karena siswa tidak hanya duduk diam tetapi siswa beraktifitas untuk mencari tahu apa yang belum diketahui dengan cara mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya.

Karena dalam proses pembelajaran siswa mempunyai karakteristik cara belajar yang berbeda. Perbedaan cara belajar siswa ini haruslah dipahami oleh

[15] Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, h.55

[16] Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, h. 250

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seorang guru, sehingga apa yang akan guru berikan kepada siswa nantinya akan lebih mudah dipahami dari beberapa siswa yang memiliki perbedaan cara belajar.

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak dalam menyerap, mengelola, dan menyampaikan informasi, cara belajar seseorang dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu cara belajar visual, cara belajar auditorial, dan cara belajar kinestetik yang ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu.[17]

Sering kita dengar para orang tua yang mengeluhkan tentang kondisi anaknya yang masih mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan padahal telah diikut sertakan dalam les privat, yang mana les tersebut terkadang banyak menyita waktu istirahat anak, dan hasilnya tidak dapat membuat anaknya menjadi pintar dan terampil bahkan terkadang malah menimbulkan masalah. Salah satu faktor penyebabnya adalah ketidaksesuaian cara belajar anak dengan metode belajar yang diterapkan dalam pendidikannya baik disekolah ataupun dalam les privatnya. Maka dari itu mengetahui karakteristis cara belajar adalah salah satu hal yang harus dilakukan guru guna memudahkan siswa menerima pelajaran yang akan diajarkan.

[17] Enung fatimah, *Psikologi Perkembangan(Perkembangan Peserta Didik)*, h. 37

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun ciri-ciri perilaku seseorang dalam belajarnya yang dikategorikan menjadi 3 tersebut di atas, menurut *De Porter* & *Hemacki* adalah sebagai berikut[18]:

a. Ciri-ciri perilaku seseorang dengan cara belajar visual

Seseorang yang memiliki kemampuan belajar visual yang baik ditandai dengan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

1) Rapi dan teratur.
2) Berbicara dengan cepat.
3) Mampu membuat rencana jangka pendek dengan baik.
4) Teliti dan rinci.
5) Mementingkan penampilan.
6) Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar
7) Mengingat sesuatu berdasarkan asosiasi visual.
8) Memiliki kemampuan mengeja huruf dengan sangat baik.
9) Biasanya tidak mudah terganggu oleh keributan atau suasana berisik ketika sedang belajar.
10) Sulit menerima instruksi secara verbal (oleh karena itu seringkali ia meminta instruksi secara tertulis).
11) Merupakan pembaca yang cepat dan tekun.
12) Lebih suka membaca daripada dibacakan.

[18] Ibid., h.37

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13) Dalam memberikan respon terhadap segala sesuatu, ia selalu bersikap waspada, membutuhkan penjelasan menyeluruh tentang tujuan dan berbagai hal lain yang berkaitan.
14) Jika sedang berbicara ditelpon, ia suka membuat coretan-coretan tanpa arti selama berbicara.
15) Lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain.
16) Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat "iya" atau "tidak".
17) Lebih suka mendemonstrasikan sesuatu daripada berpidato/berceramah
18) Lebih tertarik pada bidang seni (lukis, pahat, gambar) dari pada musik.
19) Seringkali tahu apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai menuliskan dalam kata-kata.

b. Ciri-ciri perilaku seseorang dengan cara belajar auditorial

seseorang yang memiliki kemampuan belajar auditorial yang baik ditandai dengan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

1) Sering berbicara sendiri ketika sedang bekerja.
2) Mudah terganggu oleh keributan atau suara berisik.
3) Lebih senang mendengarkan (dibacakan) daripada membaca.
4) Jika membaca maka lebih senang membaca dengan suara keras.
5) Dapat mengulangi atau menirukan nada, irama, dan warna suara.
6) Mengalami kesultan untuk menuliskan sesuatu, tetapi sangat pandai dalam bercerita.

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Berbicara dalam irama yang terpola dengan baik.
8) Berbicara dengan sangat fasih.
9) Lebh menyukai seni musik dibandingkan dengan seni yang lainnya.
10) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat.
11) Senang berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu secara panjang lebar.
12) Mengalami kesulitan jika harus dihadapkan pada tugas-tugas yang berhubungan dengan visualisasi.
13) Lebih pandai mengeja atau mengucapkan kata-kata dengan keras daripada menulisnya.
14) Lebih suka humor atau gurauan lisan daripada membaca buku humor/komik[19]

c. Ciri-ciri perilaku seseorang dengan cara belajar kinestetik

Seseorang yang memiliki kemampuan belajar kinestetik yang baik ditandai dengan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

1) Berbicara dengan perlahan.
2) Menanggapi perhatian fisik.
3) Menyentuh orang lain untuk emndapatkan perhatian mereka.
4) Berdiri dekat ketika sedang berbicara dengan orang lain.
5) Banyak gerak fisik.

[19] Ibid., h. 39

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Memiliki perkembangan oot yang baik.
7) Belajar melalui praktek langsung atau manipulasi.
8) Menghafalkan sesuatu dengan cara berjalan atau melihat langsung.
9) Menggunakan jari untuk menunjuk kata yang dibaca ketika sedang membaca.
10) Banyak menggunakan bahasa tubuh (nonverbal).
11) Tidak dapat duduk diam disuatu tempatdalam waktu yang lama.
12) Sulit membaca peta, kecuali ia memang pernah ke tempat tersebut.
13) Menggunakan kata-kata yang emngandung aksi.
14) Pada umumnya tulisannya jelek.
15) Menyukai kegiatan atau permainan yang menyibukkan (secara fisik).
16) Ingin melakukan segala sesuatu.

Dengan mempertimbangkan dan melihat cara belajar yang paling menonjol pada diri siswa, guru diharapkan dapat bertindak secara arif dan bijaksana dalam memilih metode atau model pembelajaran yang akan digunakan[20].

Kembali lagi pada pembahasan model pembelajaran *matching card*. Jadi yang dimaksud model pembelajaran *matching card* di sini ialah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang menggunakan kartu sebagai media atau alat bantu dalam

[20] Ibid., h.40

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran *matching card* ini biasanya digunakan setelah materi pelajaran dijelaskan terlebih dahulu oleh seorang guru.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Matching Card*

Dalam suatu metode ataupun model pembelajaran tentunya ada langkah-langkah dalam penerapannya. Dalam model pembelajaran *Matching Card* atau biasanya disebut dengan *make a match* ini langkah-langkah pelaksanaannya ialah sebagai berikut[21]:

a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan sebagian yang lainnya kartu jawaban.
b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin tambahan.
f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
g. Demikian seterusnya.

[21] Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), Cet. Ke-4, h. 23-24

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Kesimpulan/penutup.

Dalam langkah-langkah atau prosedur penerapan *Matching card* tersebut pada langkah yang terakhir guru dapat memberikan kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari pada waktu tersebut dengan mengajak siswa merangkum materi pelajaran atau juga dengan memberikan tanya jawab terkait materi yang telah dipelajari.

B. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah gabungan dari dua kata yakni hasil dan belajar. Kata hasil memiliki makna tingkat perkembangan atau dikenal dengan istilah *achievement* (pencapaian) dari usaha yang dilakukan sebelumnya. Hasil juga dapat diartikan "sesuatu yang telah dicapai" yang telah dilakukan atau dikerjakan[22]. Sedangkan kata belajar memiliki arti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[23]

Jadi, Hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan dengan saat sebelum belajar. Atau bisa dikatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa dari usaha belajarnya.

---

[22] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), h. 675
[23] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 2

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada dasarnya, kemampuan kogitif merupakan hasil belajar. Hasil belajar ini merupakan perpaduan antar faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan. Dari hasil belajar yang diukur terus menerus, pada akhirnya tingkat kognitif seorang individu dapat diketahui.[24]

Sedangkan yang dimaksud peneliti dari hasil belajar disini ialah hasil belajar pada mata pelajaran al Qur'an Hadits yang dapat berupa penguasaan pengetahuan dari hasil aktivitas pembelajaran. Yang mana hasil belajar tersebut biasanya berupa angka yang didapatkan oleh seorang guru dengan memberikan tugas atau ulangan harian, dan juga nilai tugas atau ulangan semester yang berbentuk raport.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbicara tentang hasil belajar tentulah ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, faktor-faktor tersebut tidaklah berbeda dengan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Karena, hasil belajar yang bagus tidak terlepas dari usaha belajar yang baik. Dimana konsentrasi dan pemahaman yang diperoleh peserta didik tersebut berjalan dengan baik. Sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik akan memuaskan.

Keberhasilan belajar pada siswa tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya, tetapi juga ditentukan oleh minat, perhatian dan motivasi belajarnya. Sering kali ditemukan siswa yang mempunyai IQ yang tinggi

[24] Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, h. 31

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gagal dalam belajarnya. Itu semata-mata disebabkan oleh kurangnya minat, perhatian, dan motivasinya dalam belajar.[25]

Selain minat, perhatian , dan motivasi masih banyak lagi faktor-faktor yang dalam mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu (1) faktor intern, (2) faktor ekstern[26]..

1. Faktor intern

   Faktor intern dapat disebut juga faktor yang terdapat dalam diri individu. Di dalam membicarakan faktorn intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan

   a. Faktor jasmaniah

      Faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya ialah sebagai berikut:

      1) Faktor kesehatan

         Sehat berarti dalam keadaan baik, seluruh badan dan bagian-bagiannya tidaklah terkena penyakit. Kesehatan seseorang akan mempengaruhi proses belajar. Dan apabila proses belajar terganggu maka hasil belajarnya pun akan terganggu. Jika peserta didik dalam keadaan kurang sehat, untuk berkonsentrasi belajar saja sulit, maka kemungkinan besar hasil yang di dapat dari belajarnya pun menurun.

---

[25] Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), h. 143

[26] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Meengaruhinya*, h. 54-55

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

Cacat tubuh pada seseorang bisa berupa tuli, buta, lumpuh atau yang lainnya. Dalam keaadan ini seorang peserta didik apabila mempunyai cacat pada tubuhnya maka akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Contohnya, seorang peserta didik yang mengalami cacat tuli atau tuna rungu, dalam proses belajarnya ia akan kesulitan untuk mendengarkan apa yang guru jelaskan, kecuali ia menggunakan alat bantu pendengaran. Maka, hasil belajar yang ia dapat akan kurang maksimal dibandingkan dengan siswa yang sehat jasmaninya.

b. Faktor psikologis

Diantar faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar ialah sebagai berikut:

1) Inteligensi

Inteligensi sangat besar pengaruhnya dalam kemajuan belajar. Dimana peserta didik yang mempunyai inteligensi tinggi lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang mempunyai tingkat inteligensi rendah. Tapi tidak selamanya peserta didik yang mempunyai tingkat inteligensi tinggi akan memperoleh

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil belajar yang baik. Karena kembali lagi kepada faktor-faktor yang lain yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut.

2) Perhatian

Menurut Ghazali dalam buku "*belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya"* karangan Slameto dijelaskan bahwa perhatian ialah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.[27]Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap apa yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka akan timbul rasa bosan dalam proses belajar dan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3) Minat

Minat dalah kecenderungan yang tetap unttuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh seseorang akan terus menerus diperhatikan dan diiringi dengan rassa suka.

Minat tentulah mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar. Dimana peserta didik yang tidak mempunyai minat belajar tinggi tentunya akan sulit memahami pelajaran dan sulit mengerjakan

[27] Ibid., h. 56

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tugas yang diberikan oleh gurunya. Sehingga hasil belajarnya pun akan kurang maksimal.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan khusus yang dimiliki oleh setiap individu yang memerlukan rangsangan atau latihan agar berkembang dengan baik. Seorang yang memiliki bakat akan lebih mudah dapat diamati karena kemampuan yang dimilikinya cenderung berkembang dengan pesat, seperti kemampuan di bidang seni, olah raga, atau keterampilan.[28]

5) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya yang sudah siap untuk berjalan, anak yang tangan dan jari-jarinya sudah siap untuk menulis.

Kematangan disini termasuk faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena peserta didik yang belum matang atau belum siap dalam menerima pelajaran akan mempengaruhi hasil belajarnya. Misalnya seorang peserta didik yang belum mengalami Menstruasi akan lebih sulit menerima pelajaran tentang bab Haid dibandingkan dengan peserta didik yang telah mengalami menstruasi, karen maereka telah

[28] Enung fatimah, *Psikologi Perkembangan(Perkembangan Peserta Didik)*, h. 27

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengalaminya dan mereka telah memasuki masa kematangan usia dewasa.

6) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau reaksi. Kesediaan itu terdapat dalam diri seseorang dan masih ada kaitannya dengan kematangan. Karna kematangan berarti kesiapan seseorang untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena apabila siswa sudah mempunyai kesiapan dalam belajar, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan dapat berupa kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani biasanya dapat dilihat dari gerak tubuh misalnya kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani daapat berupa kebosanan, dimana kebosanan tersebut akan mempengaruhi minat dan dorongan belajar peserta didik. Dan hal ini akan berpengarh pula pada hasil belajarnya dikemudian hari.

2. Faktor ekstern

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor-faktor ekstern adalah faktor dari luar diri individu. Faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu[29]:

a. Faktor keluarga

Yang menjadikan hasil belajar peserta didik baik buruknya bisa dipengaruhi dari lingkungan keluarga dimana bisa dilihat dari cara orang tua mendidik, komunikasi antar keluarga, dan juga keadaan ekonomi keluarga.

Orang tua yang kurang mendidik anaknya atau kurang memperhatikan anak dalam hal belajarnya akan mempengaruhi hasil belajar anak tersebut. Mungkin saja anak tersebut sebetulnya pandai tetapi cara belajarnya tidak teratur dan tidak ada dorongan atau pantauan dari orang tua dalam belajarnya, maka ia akan malas dalam belajar. Hasil belajar yang didapatkannya pun tidak memuaskan, bahkan mungkin mengalami kegagalan dalam studinya.

Selain cara mendidik orang tua, komunikasi antar keluarga sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang diperoleh seorang peserta didik akan maksimal sesuai dengan keinginannya.

Keadaan ekonomi keluarga juga berpengaruh dalam hasil belajar. Karena anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan

[29] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktir yang Mempengaruhinya*, h. 60-71

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pokoknya, seperti makan, pakaian, perlindungan kesehatan, juga membutuhkan failitas belajar yang lain seperti alat tulis, buku pelajaran dan lain-lain.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya ialah sebagi berikut

1) metode mengajar

Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi proses belajar siswa, dan nantinya akan berpengaruh pula terhadap hail belajarnya.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiaan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Kurikulum tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat.

Kurikulum yang terlalu padat yang mana di dalamya terlalu banyak bahan pelajaran yang diberikan secara tidak langsung akan dapat menyita waktu anak untuk beristirahat. Dimana otak juga buth waktu untuk beristirahat, tetapi dengan kurikulum yang terlalu padat ditambah dengan kegiatan anak diluar sekolah yang begitu banyak

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat membuat anak menjadi malas untuk belajar atau mengulang pelajaran yang telah diberikan di sekolah karena kebanyakan dari mereka berfikir bahwa tadi sudah belajar dsekolah jadi sekarang watunya untuk istirahat. Dengan begitu hasil belajar siswa hanya akan berkisaar dari apa yang mereka dapat dari sekolah. Padahal belum tentu apa yang merekea dapat di sekolah telah sepenuhnya mereka pahami.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sangatlah dibutuhkan peserta didik dalam menunjang proses belajarnya. Seperti tersedianya buku-buku yang lengkap dalam perpustakaan dan tersedianya labolatorium atau media-media belajar yang lainnya. Semua hal tersebut dapat membantu siswa dalam proses belaajar mereka dan dengan adanya semua hal tersebut belajar siswa lebih dimudahkan sehingga siswa lebih mudah mengerti atau memahami apa yang mereka pelajari. Sehingga nantinya akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang baik.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan salah satu faktor ekstern yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Kegiatan siswa dalam masyarakat bisa saja menguntungkan perkembangan kepribadiannya. Tetapi, jika

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa terlalu banyak ikut dalam kegiatan masyarakat dan dapat menyita waktu belajar mereka maka hal tersebut dapat berdampak buruk pada belajarnya dan hasil belajarnya pula.

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dapat dilihat dari jenis pengkalasifikasian tujuan pendidikan. Dimana menurut Bloom, dalam bukunya yang sangat terkenal *Taxonomy of Education Objectives* yang terbit pada tahun 1965, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikassi atau tiga domain (bidang), yaitu *domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.*[30] Untuk lebih jelasnya mengenai ketiga domain tersebut ialah sebagai berikut:

a. Domain Kognitif

Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seseorang, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan, yaitu[31]:

1) *Pengetahuan*, adalah tingkatan tujuan kognitif yang paling rendah. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajarinya (*recall*), seperti misalnya mengingat tokoh proklamator indonesia, mengingat tanggal dan tahun sumpah pemuda, dan

[30] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 125
[31] Ibid., h. 126-128

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain sebagainya. Pengetahuan mengingat fakta semacam ini sangat bermanfaat dan sangat penting untuk mencapai tujuan-tujuan yang lebih tinggi berikutnya.

2) *Pemahaman*, lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini bisa pemahaman terjemahan, pemahaman menafsirkan ataupun pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman menerjemahkan yakni kesanggupan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu contohnya menerjemahkan kalimat, sandi, dan lain sebagainya. Pemahaman menafsirkan sesuatu, contohnya menasfsirkan grafik; sedangkan pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan untuk melihat di balik yang tersirat atau tersurat.

3) *Penerapan*, merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi lagi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari secara teori, rumus-rumus, dalil, hukum, konsep, ide dan lain sebagainya ke dalam situasi yang baru yang konkret. Perilaku yang berkenaan dengan kemampuan penerapan ini, misalnya kemampuan memecahkan suatu persoalan dengan menggunakan rumus, dalil, atau

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hukum tertent. Disini tampak jelas, bahwa seseorang akan dapat menguasai kemampuan menerapkan manakala didukung oleh kemampuan mengingat dan memahami fakta atau konsep tertentu.

4) *Ananlisis,* adalah kemampuan menguaraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh siswa yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Analisis berhubungan dengan kemampuan nalar. Oleh karena itu, biasanya analisis diperuntukkan bagi pencapaian tujuan pembelajaran untuk siswa-siswa tingkat atas.

5) *Sintesis,* adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, renacana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang berbeda. Sintesis merupakan kebalikan dari analisis. Kalau analisis mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, maka sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh. Kemampuan menganalisis dan sintesis, merupakan emampuan dasar untuk dapat mengembagkan atau menciptakan inovasi dan kreasi baru.

6) *Evaluasi,* adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan maksud atau kriteria tertentu. Dalam tujuan ini, terkandung pula kemampuan untuk memberikan keputusan bahwa sesuatu yang diamati itu baik, buruk, indah, jelek, dan lain sebagainya. Untuk dapat memiliki kemampuan memberikan penilaian dibutuhkan kemampuan-kemampuan sebelumnya.

Tiga tingkatan tujuan kognitif yang pertama yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikai, dikatakan tujuan kognitif tingkat rendah; sedangkan tiga tingkatan berikutnya yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi dikatakan sebagai tujuan kognitif tingkat tinggi. Dikatakan tujuan tingkat rendah, oleh karenaa tujuan kognitif ini hanya sebatas kemampuan untuk mengingat, mengungkapkan apa yang diingatnya serta menerapakan sesuai dengan aturan-aturan tertentu yang sifatnya pasti sedangkan tujuan kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis dan menyintesis bukan saja hanya berupa kemampua mengingat, akan tetapi di dalamnya termasuk kemampuan berkreasi da kemampuan mencipta. Oleh karenanya, tujuan ini sifatnya lebih kompleks dari hanya sekedr mengingat.

b. Domain Afektif

Domain afektif alah yang berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap ertentu terhaadap suatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tinggi.

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut *Krathwohl* dan kawan-kawan (1964), dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*, domain afektif memiliki beberapa tingkatan yaitu sebagai berikut[32]:

1) *Penerimaan*, adalah sikap kesadaran atau kesepakatan seseorang terhadap gelaja, kondisi, keadaan atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian positif terhadap gejala-gejala tertentu manakala mereka memiliki kesadaran tentang gejala, kondisi atau objek yang ada, kemudian mereka juga menunjukkan *kerelaan* untuk menerima, bersedia untuk menghentikan gejala, atau kondisi yang diamatinya itu yang pada akhirnya mereka memiliki *kemauan untuk mengarahkan* segala perhatiannya terhadap objek inti.
2) *Merespons* atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain, dan lain sebagainya. *Responding* biasanya diawali dengan diam-diam kemudian dilakukan dengan sungguh-sungguh dan kesadaran setelah itu baru respons dilakukan dengan penuh kegembiraan dan kepuasaan.
3) *Menghargai*, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu. Menghargai terdiri dari penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tertentu,

[32] Ibid., 131-132

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti menerima akan adanya kebebasan atau persamaan hak antara laki-laki dan perempuan; mengutamakan suatu nilai seperti memiliki keyakinan akan kebenaran suatu ajaran tertentu; serta komiten akan kebenaran yang diyakininya dengan aktivitas.

4) *Mengorganisasi/mengatur diri*, tujuan yang berhubungan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antarnilai dan tingkat prioritass nilai-nilai itu. Tujuan ini terdiri dari mengonseptualisasi nilai, yaitu memahami unsur-unsur abstrak dari suatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai-nilai yang datang kemudian; serta mengorganisasi suatu sistem nilai, yaitu mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan yang konsisten dan bulat termasuk nilai-nilai yang lepas-lepas.

5) *Karakteristik nilai atau pola hidup*, tujuan yang berkenaan dengan mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya itu dijadikan pandangan (falsafah) hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

c. Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik ialah yang meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Aspek ini sering berhubungan dengan bidang studi yang lebih banyak menekankan kepada gerakan-gerakan atau

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan, misalnya seni lukis, musik, pendidikan jasmani dan olah raga, atau mungkin pendidikan agama yang berkaitan dengan bahasan tentang gerakan-gerakan tertentu, termasuk juga pelajaran bahasa.

Domain psikomotorik adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ada lima tingkatan yang termasuk ke dalam domain ini yakni: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan dan keterampilan naturalisasi.

Dengan kata lain ketiga domain itu (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dapat digambarkan atau disebut dengan "3H", yaitu "*Head*" (kepala) atau pengembangan bidang intelektual (kognitif), "*Heart*" (Hati), yaitu pengembangan sikap (afektif) dan "*Hand*" (tangan) atau pengembangan keterampilan (pikomotorik) [33].

C. Efektifitas Model Pembelajaran *Matching Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam tercapainya suatu proses belajar mengajar yang efektif. model pembelajaran yang baik atausesuai dengan materi yang akan disampaikan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajarinya di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam mata pelajaran al qur'an hadits ialah model pembelajaran *matching card* atau yang sering disebut dengan *make*

[33] Ibid,. H. 132-133

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a match. Model pembelajaran ini lebih menarik antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.[34]

Karena keberhasilan belajar mengajar tidak terlepas dari dua segi yang paling penting yakni dilihat dari segi guru dan juga dari segi siswa. Dimana dari segi guru keberhasilan belajar mengajar dapat dilihat dari ketepatan guru dalam memilih bahan ajar, media dan alat pengajaran serta menggunakanannya dalam kegiatan belajar dalam suasana yang menggairahkan, menyenangkan, dan menggembirakan, sehingga siswa dapat menikmati kegiatan belajar mengajar tersebut dengan memuaskan.

Sedangkan jika di lihat dari segi siswa dapat dilihat dari keinginan siswa untuk belajar mandiri yang nantinya akan mempengaruhi peningkatan pada segi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Model pembelajaran *matching card* sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran al qur'an khususnya pada materi hadits tentang iman dan ibadah. Dimana nantinya model pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam menghafalkan hadits. Dengan penerapan model pembelajran ini siswa akan diajak untuk mencocokkkan potongan dari masing-masing hadits antara kosa kata arab dengan artinya. Dengan demikian siswa tidak hanya hafal secara keseluruhan dari

[34] Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, h. 56

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing-masing hadits melainkan siswa juga hafal dari tiap-tiap kosa kata dalam potongan hadits tersebut.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *maching card* tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran al qur'an, karena siswa lebih mudah memamahami isi kandungan hadits dan dapat menghafalkan hadits dengan lebih mudah. Karena hasil belajar tidak hanya dilihat dari segi kognitifnya saja melainkan segi psikomotoriknya juga. Dengan model pembelajaran ini siswa dapat memenuhi hasil belajar dalam segi psikomotoriknya yakni dengan aktif dalam proses belajar mengajarnya dan kecakapan dalam mengahafal hadits tersebut.

Digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id. digilibuinsby.ac.id.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id