



PENGARUH METODE *MAKE A-MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI

Oleh

Jesi Fitria¹⁾, Kurniawan²⁾ & Fadhila³⁾

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Curup

Email: ¹jesifitria1998@gmail.com, ²unifadila@yahoo.co.id & ³kurniawan@iaincurup.ac.id

Abstrak

Sangat penting bagi guru memiliki kompetensi dalam pengelolaan kelas. Salah satunya dengan menggunakan metode yang berfokus pada siswa (*student centered learning*) yang dapat memberi dampak lebih baik pada hasil belajar. Satu contoh metode *student centered learning* adalah *make a match*. Peneliti akan meneliti seberapa signifikan pengaruh metode ini terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI). Penelitian dilakukan pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Guppi No.12 Lubuk Kembang Rejang Lebong. Pendekatan yang akan digunakan adalah kuantitatif. Hasilnya Koefisien Determinasi (R^2 atau *R-square*) besarnya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,918. Hal ini berarti menunjukkan signifikansi yang kuat metode *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Kata Kunci: *Make A Match*, Hasil Belajar & Pengaruh

PENDAHULUAN

Tingginya kemampuan mengelola kelas adalah salah satu tanda kualitas guru. Pengelolaan kelas ini termasuk dalam memilih metode atau pendekatan yang tepat dalam belajar. Pemilihan pendekatan dan metode yang inovatif sangat penting. Apalagi jika dikaitkan dengan pencapaian aspek afektif dan psikomotorik. Dua aspek ini seringkali tertinggal dalam pembelajaran di sekolah. Dampaknya tentu rendahnya kompetensi juga kepribadian siswa (Ali, 1999). *Discovery* dan konstruksi tidak menjadi landasan dalam upaya siswa memahami pengetahuan berdampak pada tidak terinternalisasinya nilai-nilai dari pengetahuan tersebut. *Skill* dan kreatifitas yang rendah menjadi salah satu hasilnya.

Hal ini menjelaskan buruknya hanya memposisikan siswa sebagai objek pendidikan. Guru menjadi objek yang terus berbicara, berceramah setiap pembelajaran. Duduk diam hanya mendengar tentu hal yang sangat membosankan di usia mereka, apalagi masa sekolah dasar yang membutuhkan gerak fisik yang cukup. Dan dimana dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam belajar masih sangat kurang baik hanya membaca dan

mencatat tanpa melihat dan mengetahui anak-anak sudah memahami pelajaran yang diberikan.

Disinilah pentingnya ketepatan seorang guru dalam memilih metode. Metode layaknya jembatan bagi siswa dalam mencapai pengetahuan yang dituju. Tentu jembatannya harus dipastikan kelayakannya agar tidak berdampak buruk saat ditapaki. Metode menjadi salah satu alat vital dalam keberhasilan belajar.

Dimana yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan dimana menggunakan kurikulum k13. Dan masih system mencatat atau menulis. Dan apabila guru hanya menyampaikan materi hanya menggunakan teknik atau metode dengan berceramah saja maka anak-anak akan merasa bosan, mengantuk dan akan susah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu guru harus menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan bermacam metode yang yang tepat dengan isi materi pelajaran yang akan disampaikan dengan salah satu metode *make a match*.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa mendalami materi, dan penggalan materi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A*



Match atau pembelajaran dalam mencari kartu pasangan. Melalui metode Make A Match, siswa belajar untuk mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Maksud dari penggunaan metode Make A Match adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Melalui metode Make A Match diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mendalami materi, dan penggalan materi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Kurikulum k13 adalah kurikulum yang digunakan di sekolah ini dan kurikulum ini merupakan kurikulum yang diputuskan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum-2006 (yang biasa disebut sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan atau KTSP) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun.

Metode make a match merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran. Penerapan metode ini dapat dilakukan dalam kelas yang berjumlah 25 atau 20 orang. Dalam metode ini memerlukan kartu-kartu, dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan, dan kartu berisi jawaban. Teknik metode pembelajaran make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Kooperatif learning tipe Make A-Match menjadi salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran ini dapat menjadi salah satu pilihan bagi para guru dalam upaya menjalankan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif learning tipe Make A-Match diharapkan kegiatan pembelajaran lebih dinamis, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan membantu siswa dalam

kegiatan belajar agar bias berfikir secara tepat dan meneliti ketelitian, kecerdasan serta kecermatan dalam waktu yang di tentukan kajian teoritis dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas serta masih rendahnya hasil belajar PAI siswa kelas V MIS Guppi Lubuk Kembang, Kecamatan curup utara, Kabupaten rejang lebong terlihat dari nilai mata pelajaran PAI yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65, dari 25 siswa hanya 12 anak yang nilainya memenuhi KKM, jadi ketuntasan belajar pada mata pelajaran PAI kelas V MIS Guppi No.12 Lubuk Kembang Kecamatan uram jaya, Kabupaten rejang Lebong baru mencapai 36,36% dari 33 siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Guppi No.12 lubuk kembang, Di lubuk kembang Kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yakni proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka-angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Adapun yang dimaksud dari data kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada dan tidaknya Metode *make a match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar PAI pada kelas V Mis Guppi No.12 Lubuk kembang Kecamatan Curup Utara Kabupaten rejang lebong Tahun ajaran 2019/2020”.

Penelitian ini juga mengidentifikasi dua variabel yang nantinya akan dicari korelasi antara keduanya. Adapun variabel tersebut adalah sebagai berikut :

1. Independen variabel atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Emosional.
2. Dependen variabel atau variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah :Hasil Belajar Siswa.

Adapun populasi dalam populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:



Tabel 1. Jumlah siswa yang menjadi populasi penelitian

kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	15	9	24
2	17	10	27
3	17	8	25
4	9	13	20
5	17	13	30
6	3	14	17
Total			143

Kemudian dilakukan *sampling* yaitu pemilihan sampel yakni pemilihan sebagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap dapat menggambarkan populasinya (Suhartono, 1995).” Sampel dalam penelitian ini adalah sampel random atau sampel acak atau sampel campur, yakni peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sample. Oleh karena hak setiap subjek sama, maka peneliti terlepas dari perasaan ingin mengistimewakan satu atau beberapa subjek untuk menjadi sampel (Suhartono, 1995).

Pelaksanaan pemilihan sampel ini dengan menggunakan undian. Yakni pada kertas-kertas kecil peneliti tuliskan nomor namun sebagian kertas dikosongkan, kemudian kertas digulung dan dibagikan kepada setiap ketua kelas. Selanjutnya, setiap ketua kelas yang mendapatkan nomor undian tersebut maka kelas tersebut akan menjadi subjek atau sampel dalam penelitian. Setelah dilakukan pengundian terpilihlah kelas 5 yang merupakan kelas dengan jumlah siswa terbesar yakni 30 siswa.

Jika dibandingkan dengan jumlah populasi maka sampel yang akan dipilih oleh peneliti ini adalah 21%. Sesuai dengan pendapat Suharsimi menyatakan bahwa “ Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya sehingga peneliti merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya lebih besar dapat diambil 10-15 % atau 15-20% atau lebih (Suharsimi, 2010).”

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data memberikan gambaran kondisi lapangan dan data yang dihasilkan. Penulis menempuh teknik statistik deskriptif dalam mengolah data tersebut. Distribusi, total skor, harga skor rata-rata, simpangan baku, modus, median, skor maksimum, dan skor minimum yang disertai histogram menjadi bentuk penyajian data.

Variabel yang diteliti yaitu meliputi Pengaruh metode *Make a Match* (X) sebagai variabel terikat dan Hasil belajar (Y) sebagai variabel bebas yang akan diteliti. Data yang disajikan dalam bab ini adalah data yang diolah dari data mentah dengan jumlah data 30 siswa di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang.

1. Proses Pembelajaran

Banyak angket yang masuk berjumlah 30 buah dengan total skor 1487. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor Pengaruh Metode *Make a Match* diperoleh skor terendah 35 dan skor tertinggi 73, dengan rentangan skor 38. Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pertanyaan dengan skala 1-4. Jumlah skor teoritis minimal dan maksimal yang mungkin terjadi adalah 20 dan 80. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan: (1) nilai rata-rata = 49,56, (2) simpangan baku = 8,72 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) = 49,77 dan (4) median = 52,5. Nilai distribusi data skor rata-rata, modus, dan median tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor Pengaruh Metode *Make a Match* cenderung berdistribusi normal. Sebaran skor Pengaruh Metode *Make a Match* dalam bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pengaruh metode *Make a Match*

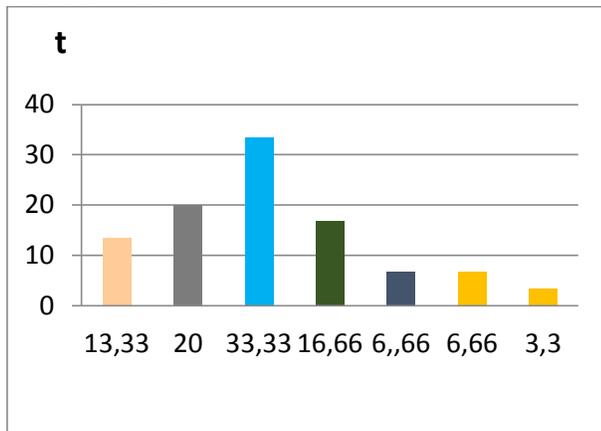
No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	35-40	4	$4/30 \times 100 = 13,3$
2	41-46	6	20
4	47-52	10	33,3



5	53-58	5	16,6
6	59-64	2	6,6
7	65-70	2	6,6
	71-76	1	3,3
		30	100

Sumber: Data Primer diolah

Gambar 1. Histogram Pengaruh Metode Make a Match



Sumber: Data Primer diolah

Pada gambar histogram.1 tentang Proses Pengaruh Metode *Make a Match*, terlihat bahwa sebaran data responden yang dianalisis menghasilkan nilai maksimum, nilai tengah, nilai rata-rata dan nilai yang paling sering muncul yang dapat diperhitungkan setiap jawaban item yang dipilih oleh responden adalah sama seperti yang terdata dalam tabel.5 dalam grafik itu terlihat pula bahwa garis ke kanan menunjukkan jumlah skor jawaban responden dan garis ke atas menunjukkan jumlah responden yang menjawab.

2. Hasil Belajar

Banyak angket Hasil Belajar yang masuk berjumlah 30 buah dengan total skor 1960. Berdasarkan hasil perhitungan skor Hasil Belajar diperoleh skor terendah 44 dan skor tertinggi 80, dengan rentang skor 36. Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pernyataan dengan skala 1-4. Jumlah skor teoritis minimal dan maksimal yang mungkin terjadi adalah 20 dan 80. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan; (1) nilai rata-rata = 65,33, (2) simpangan baku = 10,21, (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) sebesar = 150, dan (4) median = 86,5. Nilai distribusi data skor rata-rata, modus dan median tidak jauh

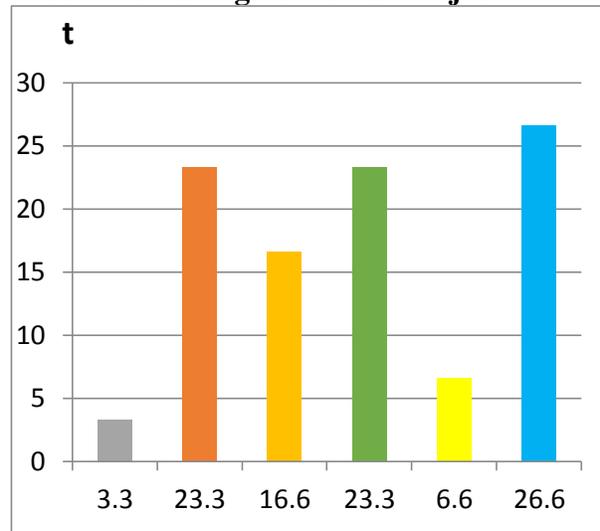
berbeda, hal ini menunjukkan bahwa Hasil Belajar cenderung berdistribusi normal. Sebaran skor Hasil belajar dalam bentuk tabel frekuensi disajikan berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	44-50	1	$1/30 \times 100\% = 3.3$
2	51-56	7	23.3
3	57-62	5	16.6
4	63-68	7	23.3
5	69-74	2	6.6
6	75-80	8	26.6
		30	100

Sumber: Data Primer diolah

Gambar 2. Histogram Hasil belajar



Gambar 3. Histogram hasil belajar

Pada gambar histogram . 3 tentang Hasil belajar, terlihat bahwa sebaran data responden yang dianalisis memperoleh nilai maksimum, nilai minimum, nilai tengah, nilai rata-rata, skor nilai yang paling sering muncul yang didapat dari perhitungan setiap pilihan jawaban. Item yang dipilih oleh responden adalah sama seperti terdata dalam tabel. 3 dalam grafik itu terlihat pula bahwa garis ke kanan menunjukkan jumlah skor jawaban responden dan garis keatas merupakan jumlah responden menjawab.



Tabel 4. Rangkuman Perhitungan Statistik dasar

Statistik	X	Y
Skor terendah	35	44
Skor tertinggi	73	80
Rentang nilai	38	36
Rata-rata (M)	49,56	65,33
Simpangan baku (SD)	8,72	10,21
Modus (Mo)	49,77	150
Median (Me)	52,5	86,5

Keterangan :

X : Pengaruh metode *Make a Match*

Y : Hasil belajar

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk melakukan analisis regresi maupun pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis variabel Pengaruh metode *Make a Match* (X) dan Hasil Belajar (Y).

Persyaratan analisis yang dimaksud adalah persyaratan yang harus dipenuhi agar analisis dapat dilakukan, baik untuk keperluan memperbaiki maupun untuk keperluan pengujian hipotesis. Terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi, baik regresi linier sederhana maupun regresi ganda. Persyaratan tersebut adalah:

a) Syarat normalitas galat taksiran dari regresi sederhana.

b) Syarat homogenitas varians kelompok-kelompok Y yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan dengan data variabel predictor.

c) Syarat kelinieran regresi Y atas X.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Liliefors*. Pengujian terhadap data pembelajaran metode penelitian (X) menghasilkan L_o sebesar 0,136709 (lihat lampiran tabel 9). Dari daftar nilai kritis L untuk uji *Liliefors* dengan $n = 30$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_t = 0,918$. Dari perbandingan di atas tampak bahwa L_o lebih kecil dari L_t ($L_o < L_t$); yang berarti hipotesis nol yang menyatakan bahwa data X berasal dari populasi yang

berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian terhadap data tentang Hasil Belajar Siswa (Y) menghasilkan L_o maksimum sebesar 0,123591 (lihat lampiran tabel 10). Dari daftar L untuk uji *Liliefors* dengan $n = 30$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_t = 0,918$. Dari perbandingan kedua nilai L tersebut tampak bahwa L_o lebih kecil dari L_t ($L_o < L_t$); yang berarti hipotesis nol yang menyatakan bahwa data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Simpulannya adalah data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 5. Rangkuman Uji Normalitas Data

No	Galat Taksiran n	Harga L_o	L_{tabel}	Ket
1	X	0,136709	0,161	Normal
2	Y	0,123591	0,161	Normal

2. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas variabel bertujuan untuk menguji homogenitas varian antara kelompok skor Y yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan nilai X. Adapun kriteria pengujian adalah apabila F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} .

Uji homogenitas varians data X dan Y menghasilkan $S_y^2 = 108,02$ dan $S_x^2 = 78,8$. Dari hasil varians tersebut digunakan untuk mencari F_{hitung} data X dan Y sehingga didapat nilai $F_{hitung} = 1,37$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ maka didapat $F_{tabel} = 1,860$ dari $dk = 1$, maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($1,37 > 1,860$) sehingga dapat disimpulkan bahwa varians X dan Y bersifat homogen.

Tabel 6. Rangkuman Uji Homogenitas

Varian	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
X dan Y	28	1,37	1,860	Homogen

3. Uji Linieritas

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh persamaan garis regresi sederhana X dan Y



sebagai berikut : $\hat{Y} = a + bx = 12 + 1,1x$ (lihat lampiran 6). Dari hasil perhitungan hasil uji linieritas tersebut dapat di simpulkan bahwa, konstanta sebesar 12 menyatakan bahwa, jika tidak ada Pengaruh Metode *Make a Match*, maka hasil belajar sebesar 12. Koefisien regresi X sebesar 1,1 menyatakan bahwa setiap penambahan satu poin Pengaruh Metode *Make a Match* akan meningkatkan Hasil belajar siswa sebesar 1,1.

C. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian persyaratan analisis tersebut di atas menunjukkan bahwa skor setiap variabel penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik lebih lanjut, yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji tiga hipotesis yang telah dirumuskan yaitu: (1) Hasil belajar siswa Mis Guppi no.12 Lubuk Kembang adalah sangat tinggi. (2) hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI Mata pelajaran Fiqih adalah sangat tinggi. (3) Terdapat pengaruh positif signifikan antara pengaruh metode *Make a Match* Dalam meningkatkan hasil belajar PAI mata pelajaran Fiqih di Mis Guppi no.12 Lubuk Kembang .

Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel tersebut adalah teknik statistik analisis "*t test dan product moment*". Teknik ini digunakan untuk menguji besarnya kontribusi X terhadap Y.

1. Proses Pembelajaran

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa Pengaruh metode *Make a Match* adalah baik. Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan t-test satu sampel. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

Dari hasil perhitungan angket data pembelajaran penelitian, dapat diketahui skor ideal = 2400, rata-rata = 80 dan skor 61 % dari yang diharapkan. Dari skor tersebut dimasukkan kedalam rumus t-test satu sampel sehingga memperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} = 0,4779$ sedangkan $t_{tabel} = 0,161$. Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Metode

Make a Match adalah kuat atau tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima.

2. Hasil Belajar

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar siswa di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang adalah lemah atau rendah. Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan t-test satu sampel. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

Dari hasil perhitungan angket data Hasil belajar siswa di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang , dapat diketahui skor ideal = 2400, rata-rata = 80 dan skor 81 % dari yang diharapkan. Dari skor tersebut dimasukkan kedalam rumus t-test satu sampel sehingga memperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} = 0,28$ sedangkan t_{tabel} untuk $N= 30$ pada taraf signifikan 0,05 adalah 0,161. Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa adalah Hasil belajar siswa di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang lemah atau rendah.

3. Pengaruh Metode Make a Match (X) dengan Hasil Belajar (Y)

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *Make a Match* terhadap hasil belajar Pai di mata pelajaran Fiqih, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sesuai dengan ketentuan rumus yang sudah ditetapkan. Adapun langkahnya sebagai berikut.

Selanjutnya r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan sampel 30 siswa ($N= 30$) untuk memperoleh df maka menggunakan rumus $df = N - nr = 30 - 2 = 28$. Dengan df 28 dan taraf kesalahan 5% maka $r_{tabel} = 0,374$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila r_{hitung} lebih kecil atau sama dengan r_{tabel} , maka H_0 diterima. Ternyata r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($0,374 < 0,918$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulannya terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil belajar siswa di Mis guppi No.12 Lubuk Kembang.

Dari hasil angket yang sudah diberikan baik tentang Metode *Make a match* dan Hasil belajar, keduanya memiliki pengaruh yang sangat

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



signifikan sehingga peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh *Metode Make a Match* terhadap hasil Belajar pai mata pelajaran Fiqih. Hal ini pun kemudian peneliti buktikan dengan menggunakan koefisien Determinasi. Sehingga diperoleh pengaruh antara metode *Make a Match* terhadap Hasil belajar PAI Mata Pelajaran Fiqih di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang.

Koefisien Determinasi (R² atau R-square) besar pengaruh antar variabel X dengan variabel Y yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,374. Hal ini menunjukkan adanya relevansi pengaruh Metode (X) terhadap hasil belajar di Mis guppi NO.12 Lubuk Kembang (Y). Arah pengaruh yang positif (tidak ada tanda negatif pada angka 0,374) menunjukkan semakin besar Pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil belajar di Mis Guppi No.12 Lubuk kembang demikian pula sebaliknya.

Angka *R square (R²)* adalah 0,918. Angka tersebut menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan variabel pengaruh metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar adalah sebesar 0,918.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui dua bagian, yaitu deskripsi tiap variabel dan hasil analisis korelasi antar variabel. Hasil analisis tiap variabel disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Tiap Variabel

Variabel	Rentang Skor	Klasifikasi Skor
Pengaruh Metode <i>Make a Match</i>	Minimal = 35 Maksimal = 73	Sangat tinggi = 6 %
		Tinggi = 20%
		Sedang = 40%
		Rendah = 30%
		Sangat rendah = 4%
Hasil Belajar	Minimal = 44 Maksimal = 80	Sangat tinggi = 0%
		Tinggi = 33%
		Sedang = 30%
		Rendah = 34%
		Sangat rendah = 3%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa rentang skor Pengaruh Metode *Make a Match* antara 35 dan 73 dan sebagian besar yaitu 40% berada pada klasifikasi skor sedang. Rentang skor Hasil Belajar antara 44 dan 80, dan sebagian besar yaitu sebanyak 34% berada pada

klasifikasi skor rendah analisis tiap variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Metode *Make a Match*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Metode *Make a Match* adalah kuat atau tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t_{hitung} sebesar $0,4779 > t_{tabel} 0,161$.

Hasil statistik ini menunjukkan bahwa Pengaruh Metode *Make a Match* yang dilaksanakan telah sesuai dengan proses sistematika yang seharusnya dilaksanakan. Dengan adanya interaksi, pengelolaan kelas yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dari awal pembukaan hingga kegiatan akhir pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil Belajar masih belum mencapai tingkat yang lemah atau rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t_{hitung} sebesar 0,28 sedangkan $t_{tabel} 0,161$. Dari perhitungan statistik tersebut dapat diketahui bahwasanya minat belajar siswa masih kurang. Banyak siswa yang lebih suka belajar dengan proses-proses lain karena menurut mereka pembelajaran dengan proses monarki sangat afektif dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk belajar dan proses pembelajaran tidak menjadi pasif.

3. Pengaruh Metode *Make a Match* (X) dengan Hasil Belajar (Y)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dengan Pengaruh metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,918.

Dari hasil koefisien korelasi tersebut dapat diketahui bahwa Pengaruh Metode *Make a Match* maupun Hasil Belajar, keduanya memiliki pengaruh yang sangat signifikan sehingga peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajarsiswa Di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang. Kemudian dibuktikan menggunakan koefisien Determinasi. Sehingga diperoleh pengaruh antara Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Di Mis Guppi No.12 Lubuk kembang.



Koefisien Determinasi (R^2 atau *R-square*) besar pengaruh antar variabel X dengan variabel Y yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,918. Hal ini menunjukkan adanya relevansi Pengaruh Metode *Make a Match* (X) terhadap Hasil belajar (Y). Arah pengaruh yang positif (tidak ada tanda negatif pada angka 0,918) menunjukkan semakin besar Pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar, demikian pula sebaliknya.

Angka *R square* (R^2) adalah 0,918. Angka tersebut menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan variabel Pengaruh Metode *Make a Match* terhadap Hasil Belajar adalah sebesar 0,918.

Jadi Proses Pembelajaran memiliki peran yang cukup penting, orang yang memiliki tingkat Pengaruh Metode *Make a Match* yang baik akan memiliki Hasil Belajar yang lebih baik, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan

PENUTUP

Kesimpulan

Dari penelitian maka dapat diketahui bahwa pengaruh Metode *Make a Match* untuk meningkatkan Hasil belajar PAI Mata Pelajaran Fiqih di Mis Guppi No.12 Lubuk Kembang sangat signifikan sehingga diperlukan adanya kesadaran diri dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran metodologi yang dilaksanakan. Kita ketahui bahwasanya merupakan Proses Pembelajaran kunci untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa .

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jamalludin Abdullah Ali, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia, 1999
- [2] Irawan Suhartono, *Metodelogi Penelitian Sosial Suatu Tehnik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial Dan Ilmu Sosial Liannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995
- [3] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010