

## **BAB II**

### **METODE *MAKE A MATCH* DAN HASIL BELAJAR**

#### **A. Metode *Make a Match*, Hasil Belajar dan Pembelajaran Sejarah**

##### **1. Metode *Make a Match***

###### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pada dasarnya berarti cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Oleh karena tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka langkah-langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Menurut Hamdani (2011:80) menyatakan bahwa: “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Sedangkan menurut Ahmadi dan Prasetya (2005:52) menyatakan bahwa: “Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur”. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok/klasikan, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Lebih lanjut menurut Ahmadi dan Prasetya (2005:53) di dalam penggunaan metode syarat-syarat yang harus selalu diperhatikan sebagai berikut:

- 1) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat, atau gairah belajar siswa.
- 2) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- 3) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya.
- 4) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan).

- 5) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- 6) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat mentiadakan penyajian yang bersifat verbalitas dan menggantinya dengan pengalaman atau situasi yang nyata dan bertujuan.
- 7) Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat menanamkan dan metode mengajar yang dipergunakan harus dapat mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Dari penjelasan diatas maka penelitian ini mencoba untuk menggunakan metode *make a match* dengan tujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru mata pelajaran sejarah. Maka diharapkan dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 11 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya.

#### b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran ditujukan untuk bimbingan belajar dan memungkinkan setiap individu siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Metode pembelajaran menekankan proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Menurut Hamdani (2011:83) mengatakan bahwa terdapat beberapa metode mengajar, yakni sebagai berikut:

- 1) Metode ceramah;
- 2) Metode tanya jawab;
- 3) Metode diskusi (diskusi kelompok);
- 4) Metode demonstrasi dan eksperimen;
- 5) Metode tugas belajar dan resitasi;
- 6) Metode kerja kelompok;
- 7) Metode sosiodrama (*role playing*);

- 8) Metode pemecahan masalah (*problem solving*);
- 9) Metode sistem regu;
- 10) Metode karyawisata (*field-trip*);
- 11) Metode manusia sumber (*resource person*);
- 12) Metode survei masyarakat;
- 13) Metode simulasi;
- 14) Metode studi kasus;
- 15) Metode tutorial;
- 16) Metode curah gagasan;
- 17) Metode studi bebas;
- 18) Metode kelompok tanpa pemimpin;
- 19) Metode latihan (*drill*);
- 20) Metode latihan kepekaan.

Selanjutnya Zuldafrial (2012:53-65) mengatakan bahwa terdapat beberapa metode pembelajaran yang lazim dipergunakan dalam interaksi belajar mengajar, yaitu:

- a) Metode ceramah  
Metode ceramah adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara memberikan penerangan dan penuturan secara lisan oleh seorang guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada sekelompok siswa.
- b) Metode diskusi  
Metode diskusi adalah metode mengemukakan pendapat dalam musyawarah untuk mufakat.
- c) Metode demonstrasi dan eksperiment  
Metode demonstrasi dan eksperiment merupakan metode interaksi edukatif yang sangat efektif dalam menolong para pelajar mencari jawaban atas pertanyaan.
- d) Metode pemberian tugas  
Metode pemberian tugas adalah suatu metode mengajar-belajar dimana guru memberikan tugas tertentu, siswa mengerjakan atau mempelajari tugas tersebut, kemudian mempertanggung jawabkannya.
- e) Metode karyawisata  
Metode karyawisata sebagai metode mengajar-belajar siswa dibawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu, dengan maksud untuk belajar.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa metode pembelajaran bervariasi yang digunakan oleh guru seperti metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan eksperimen, pemberian tugas, dan karyawisata dapat

membangkitkan motivasi atau minat belajar siswa tanpa terkucali metode *make a match*.

c. Pengertian Metode *Make a Match*

Metode *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan metode pembelajaran *make a match*, dimana bisa memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang sudah ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa akan antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok”. Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengar dan guru menerangkan di depan kelas saja namun diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Rusman (2014:223-224) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”. Sedangkan menurut Warsono dan Hariyanto (2012:222) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu mendorong siswa untuk berpikir secara analitis melihat kecocokan suatu konsep dengan konsep yang lain”. Lebih lanjut menurut Sugiyanto (2010:44) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat

usia anak didik. Lebih lanjut lagi menurut Ngalimun (2013:176) menyatakan bahwa:

Metode *make a match* adalah metode dengan menggunakan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Selanjutnya menurut Suprijono (2012:94) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* adalah metode pembelajaran dengan kartu-kartu, kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2015:55) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Kemudian menurut Huda (2014:135) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan dan bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas”.

Metode pembelajaran *make a match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Metode pembelajaran *make a match* sangat cocok digunakan oleh guru untuk melakukan ulasan kembali terhadap konsep yang telah diajarkan dengan tujuan dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengar dan guru menerangkan di depan kelas saja namun diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Huda (2014:127) menyatakan bahwa: “Sebuah penelitian menyebutkan bahwa belajar berpasangan secara terstruktur ternyata dapat menjadi metode efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa”.

d. Tujuan Metode *Make a Match*

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran sangat mempengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran. Tujuan dari metode *make a match* menurut Miftahul Huda (2014:251) antara lain:

- 1) Pendalaman materi, yaitu siswa melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban. Guru membekali siswa dengan materi yang akan dilatihkan, dengan cara guru menjelaskan materi terlebih dahulu atau guru memberikan tugas pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum menerapkan metode *make a match*.
- 2) Penggalan materi, yaitu guru tidak perlu membekali siswa dengan materi, karena siswa sendiri yang akan membekali dirinya sendiri. Guru menulis pokok-pokok materi pada potongan kertas, kemudian guru membagikan potongan kertas tersebut kepada siswa secara acak. Guru meminta siswa untuk mencocokkan potongan kertas tersebut menjadi satu materi utuh. Siswa yang sudah menemukan pasangannya secara otomatis menjadi satu kelompok. Setiap kelompok bekerjasama menyusun materi secara utuh, kemudian setiap kelompok melakukan presentasi. Guru menekankan agar semua kelompok memberikan tanggapan pada kelompok yang sedang presentasi.
- 3) Selingan, yaitu menggunakan metode *make a match* hanya sesekali saja untuk pendalaman materi.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:222) menyatakan bahwa: “Implikasi terhadap pengaturan kelas pada metode *make a match* yaitu fasilitator mengatur kelas sedemikian rupa sehingga ada ruang yang cukup bagi siswa untuk berkeliling dalam ruangan kelas”.

e. Persiapan Penerapan Metode *Make a Match*

Setiap pembelajaran memerlukan persiapan agar memperoleh tujuan yang ingin dicapai, tidak terkecuali metode *make a match*. Beberapa persiapan yang harus dilakukan sebelum penerapan metode *make a match* menurut Huda (2014: 251-252), adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.

- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

f. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Make a Match*

Perlu direncanakan agar langkah-langkah pelaksanaan metode *make a match* terlaksana dengan baik. Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *make a match* menurut Huda (2014:252-253), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- 3) Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Sintak pelaksanaan metode *make a match* akan dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**  
Sintak Pelaksanaan Metode *Make a Match*

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.	Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi atau mempelajari materi di rumah.
2.	Guru membagi siswa dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan.	Siswa memisahkan diri menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan B. Siswa saling berhadap-hadapan.
3.	Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B.	Masing-masing siswa mendapat satu kartu jawaban atau kartu soal.
4.	Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada siswa.	Siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang didapatkan.
5.	Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat pada kertas yang telah dipersiapkan.	Siswa kelompok A mencari pasangan dikelompok B yang cocok dengan kartu yang didupkannya. Siswa melapor kepada guru telah menemukan pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegangnya.
6.	Guru memberitahu kepada siswa bila waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.	Siswa harus menemukan pasangan kartunya sebelum waktu yang ditentukan guru habis. Siswa yang merasa belum menemukan pasangan kartunya berkumpul tersendiri.
7.	Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan	Siswa melakukan presentasi sesuai pasangan yang dipanggil guru. Siswa pasangan lain atau siswa yang tidak mendapatkan pasangan harus memberikan



	dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.	tanggapan yang ditunjuk langsung oleh guru apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8.	Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	Siswa mendengarkan jawaban dari guru, apakah jawaban pasangan yang telah presentasi benar atau salah.
9.	Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.	Siswa maju kedepan melakukan presentasi sesuai dengan pasangan yang dipanggil guru. Semua siswa melakukan presentasi.

g. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Make a Match*

Tidak ada metode pembelajaran terbaik, setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Terdapat kelebihan dan kelemahan metode *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015:56-57), yaitu:

Kelebihan metode *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kelemahan metode pembelajaran *make a match*, yaitu:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai .
- 4) Dalam kelas dengan murid yang banyak ( $\leq 30$  siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan buah dari proses belajar. Menurut Berelson dan Steiner (Abdul Rachmad Abror, 1993:66) menyatakan bahwa: *Learning: Change in behavior result from previous behavior in similar situations.* (Belajar dalam pengertian yang lebih luas mengacu pada akibat-akibat yang ditimbulkan oleh pengalaman, baik secara langsung maupun secara simbolik, terhadap tingkahlaku berikutnya). Sedangkan menurut Zuldafrial (2012:9) menyatakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses perubahan. Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan lahir tetapi juga perubahan batin, tidak hanya perubahan tingkah lakunya yang nampak tetapi juga perubahan-perubahan itu bukan perubahan yang negative tetapi perubahan yang positif yaitu perubahan yang menuju kearah kemajuan atau kearah perbaikan.

Selanjutnya menurut Cronbach (Hamdani, 2011:20) menyatakan bahwa: *“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”*. (Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil pengalaman). Lebih lanjut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) menyatakan bahwa: “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks”. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Lebih lanjut lagi menurut Spears (Hamdani, 2011:20) mengatakan bahwa: *“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”*. (Belajar adalah megamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk).

Hal yang sama juga dikemukakan Geoch (Hamdani, 2011:21) menyatakan bahwa: *“Learning is a change in performance as a result of practice”*. (Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai

hasil praktik). Kemudian menurut Hamdani (2011:21) menyatakan bahwa: “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya”. Menurut Hamalik (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:15) mengemukakan bahwa: “Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa”. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan hasil pembelajaran. Menurut Purwanto (2014:44-45) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar terdiri dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Sedangkan menurut Winkel (Purwanto, 2014:45) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Lebih lanjut menurut Aman (2011:75) mengatakan bahwa: “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dan perbedaan dalam cara berpikir, merasakan, dan kemampuan untuk bertindak serta mendapat pengalaman dalam proses belajar mengajar”. Lebih lanjut lagi menurut Purwanto (2014:34) menyatakan bahwa: “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan”. Kemudian menurut Abdurrahman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) mengemukakan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah

melalui kegiatan belajar”. Hal senada dikemukakan Briggs (Ekawarna, 2013:69) menyatakan bahwa:

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*scholastic achievement*” atau “*academic achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.

Hal senada juga dikemukakan Jihad dan Haris (2013:14) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Sementara menurut Dick dan Raiser (Ekawarna, 2013:69) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam, yaitu: pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap”. Kemudian juga menurut Sudjana (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:15) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah gambaran akhir kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dengan nilai yang berbentuk angka. Hasil belajar siswa merupakan keberhasilan siswa melaksanakan tugasnya sebagai seorang peserta didik yang dapat dinilai dalam bentuk angka. Menurut Bloom (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:140) menyatakan bahwa: “Ada tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

#### 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup mental (otak). Ranah kognitif menurut Bloom, dkk terdiri dari enam jenis perilaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:26-27) sebagai berikut:

- a) *Pengetahuan*, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b) *Pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) *Penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d) *Analisis*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e) *Sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f) *Evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria ketuntasan. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

## 2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif menurut Krathwohl dan Bloom, dkk terdiri dari lima perilaku-perilaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:27-29) sebagai berikut:

- a) *Penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya, kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.
- b) *Partisipasi*, yang mencakup kerelaan, kesediaan, memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya, mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) *Penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya, menerima suatu pendapat orang lain.
- d) *Organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya, menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.
- e) *Pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

### 3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak. Ranah psikomotor menurut Simpson terdiri dari tujuh jenis perilaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:29-30) sebagai berikut:

- a) *Persepsi*, yang mencakup kemampuan memilah-milah (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, pemilihan warna angka 6 (enam) dan 9 (sembilan), huruf b dan d.
- b) *Kesiapan*, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya, posisi star lomba lari.
- c) *Gerakan terbimbing*, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniru. Misalnya, meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.
- d) *Gerakan yang terbiasa*, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.
- e) *Gerakan kompleks*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat. Misalnya, bongkar-pasang peralatan secara tepat.
- f) *Penyesuaian pola gerakan*, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding.
- g) *Kreativitas*, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atau dasar prakarsa sendiri. Misalnya, kemampuan membuat tari kreasi baru.

#### b. Aspek-aspek Belajar

Aspek-aspek yang terdapat dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagaimana dikemukakan oleh J. L. Mursell (Zuldafrial, 2012:7-8) menyatakan sebagai berikut:

*It has revealed a number or specific or emphasis in the general orientation more define:*

- 1) *Learning is essentially purposive. It is meaningful in the sense that it matters to the learner.*
- 2) *The basic process of learning is one of exploration and discovery, not of routine repetition.*

- 3) *The out come or result achieved by learning is always the emergence of insight or under standing or intelegible respond.*
- 4) *That result is not tied to the situation in which it was achieved, burt can be used also in other situation.*

Sesuai dengan pendapat J. L. Mursell, maka aspek-aspek yang terdapat dalam kegiatan proses belajar adalah:

- 1) Bahwa belajar itu bertujuan. Adanya tujuan itu akan nyata apabila murid dihadapkan masalah. Ia bertujuan memecahkan masalah itu. Ia terlibat dalam pemecahan masalah itu.
- 2) Bahwa belajar itu prosesnya berlangsung dengan penyelidikan dan penemuan, bukan berlangsung secara ripitif. Seorang yang belajar perlu dihadapkan pada sesuatu masalah. Untuk dapat memecahkan masalah itu perlu adanya penyelidikan dan penemuan pemecahan.
- 3) Bahwa hasil belajar adalah munculnya pemahaman, munculnya pengertian, munculnya respond yang berakal.
- 4) Bahwa hasil belajar itu tidak hanya terikat pada situasi munculnya pemahaman saja, tetapi dapat digunakan pada situasi lain.

#### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses interaksi atau hubungan timbal balik antara individu dan lingkungannya. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Darmawan dan Permasih (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:140-141) secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
  - a) Faktor intelek terdiri atas:
    - (1) Faktor potensial, yaitu inteligensi dan bakat.
    - (2) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.

- b) Faktor non-intektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.

3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

- a) Faktor sosial yang terdiri atas:
    - (1) Faktor lingkungan keluarga.
    - (2) Faktor lingkungan sekolah.
    - (3) Faktor lingkungan masyarakat.
    - (4) Faktor kelompok.
  - b) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, dan sebagainya.
  - c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
  - d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.
- d. Bentuk Tes Hasil Belajar

Tes adalah suatu alat yang disusun secara sistematis untuk mengukur sikap dan perilaku yang menjadi satu kesatuan pernyataan.

Menurut Purwanto (2014:63) menyatakan bahwa: “Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya”. Sedangkan menurut Webster’s Collegiate (Purwanto, 2014:64) mengemukakan bahwa: “Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Menurut Purwanto (2014:66) mengemukakan bahwa:

Tes hasil belajar (THB) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut.

THB (tes hasil belajar) dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. “Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran, THB dapat dibagi menjadi empat macam yaitu tes formatif, tes sumatif, tes



diagnostik dan tes penempatan”. Menurut Gronlund dan Linn (Purwanto 2014:67-69) sebagai berikut:

1) Tes Formatif

Kata formatif berasal dari kata dalam bahasa Inggris “*to form*” yang berarti membentuk. Tes formatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar mengajar. Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

2) Tes Sumatif

Kata sumatif berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu “*sum*” yang artinya jumlah atau total. Tes sumatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti semester. Setelah semua materi selesai disampaikan, maka evaluasi dilakukan atas perubahan perilaku yang terbentuk pada siswa setelah memperoleh semua materi pelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengukuran tes sumatif. Dalam praktik pengajaran tes sumatif dikenal sebagai ujian akhir semester tergantung satuan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi.

3) Tes Diagnostik

Evaluasi hasil belajar mempunyai fungsi diagnostik. Tes hasil belajar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi diagnostik adalah tes diagnostik. Dalam evaluasi diagnostik, tes hasil belajar digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami masalah dan menelusuri jenis masalah yang dihadapi. Berdasarkan pemahaman mengenai siswa bermasalah dan masalahnya guru dapat mengusahakan pemecahan masalah yang tepat sesuai dengan masalah.

4) Tes Penempatan

Tes penempatan (*placement test*) adalah pengumpulan data tes hasil belajar yang diperlukan untuk menempatkan siswa dalam kelompok siswa sesuai dengan minat dan bakatnya. Pengelompokan dilakukan agar pemberian pelayanan pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan minat dan bakat siswa.

Sebagai pribadi, setiap siswa bersifat unik dan mempunyai kebutuhan pembelajaran yang khas, sehingga memerlukan layanan pembelajaran yang bersifat individual. Untuk kepentingan

pembelajaran, siswa dengan karakter individual yang khas itu dapat dikelompokkan sesuai dengan kedekatan minat dan bakatnya. Untuk kepentingan penempatan siswa, tes hasil belajar memberikan data yang diperlukan untuk menempatkan siswa ke dalam kelas yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

e. Komponen Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar mempunyai beberapa komponen. Menurut Purwanto (2014:73-75) menyatakan bahwa: “Pada tes hasil belajar berbentuk esai, komponen dapat berupa perangkat soal, petunjuk pengerjaan dan soal. Lebih dari itu, tes objektif mempunyai sejumlah komponen selain yang ada dalam tes esai, yaitu pilihan ganda, kunci jawaban dan pengecoh”. Masing-masing komponen dibahas sebagai berikut:

1) Perangkat soal

Perangkat soal adalah keseluruhan butir pertanyaan atau pernyataan berikut segala kelengkapannya.

2) Petunjuk pengerjaan

Petunjuk pengerjaan mendeskripsikan detail petunjuk yang harus dilakukan dalam mengerjakan soal, misalnya memberikan tanda silang, melingkari, memberikan jawaban singkat dan sebagainya.

3) Butir soal

Soal merupakan pertanyaan atau pernyataan yang menimbulkan situasi masalah yang harus dipecahkan oleh siswa. Penguasaan siswa diketahui dari kemampuannya membuat pecahan masalah. Satuan untuk soal adalah butir, sehingga tiap item pertanyaan atau pernyataan dikenal sebagai butir soal.

4) Pilihan

Soal objektif adalah soal yang segala kemungkinan jawaban telah disediakan dan tugas peserta tes adalah memilih satu pilihan yang merupakan jawaban atas pertanyaan. Sejumlah alternatif yang ditawarkan dinamakan pilihan (*options*).

5) Kunci jawaban

Kunci jawaban (*key*) adalah pilihan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam soal.

6) Pengecoh

Pengecoh (*distractor*) adalah pilihan yang bukan merupakan kunci jawaban. Misalnya pada soal objektif jenis benar-salah, bila kunci jawabannya adalah salah maka benar merupakan pengecoh. Pada soal objektif pilihan ganda dengan empat pilihan a, b, c, d

dan kunci jawabannya adalah c maka a, b, d merupakan pengecoh.

Berdasarkan komponen di atas dapat disimpulkan bahwa komponen tes hasil belajar terdiri atas perangkat soal, petunjuk pengerjaan, butir soal, pilihan, kunci jawaban dan pengecoh.

### 3. Pembelajaran Sejarah

#### a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar. Menurut Davis (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:133) menyatakan bahwa: “*Learning system* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan, dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan”. Sedangkan menurut Meier (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:133) mengemukakan bahwa: “Semua pembelajaran manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), penampilan hasil (*performance*)”.

Lebih lanjut menurut Jihad dan Haris (2013:11) menyatakan bahwa: “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Lebih lanjut lagi menurut Suherman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:11) menyatakan bahwa: “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi

antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Sementara menurut Usman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:11) menyatakan bahwa:

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama, pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif yang mencapai tertentu.

Sejarah berasal dari bahasa Yunani, “*kistoris*” yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian dengan cara melihat dan mendengar. Selain itu berasal dari bahasa Arab, “*syajarah*” atau “*syajaratun*” yang artinya pohon kehidupan, silsilah, asal-usul, atau keturunan. Menurut Burckhardt (S. K. Kochhar, 2008:2) menyatakan bahwa: “Sejarah merupakan catatan tentang suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman yang lain. Sedangkan menurut Marc Bloch (S. K. Kochhar, 2008:2) mengatakan bahwa: “Sejarah merupakan ilmu tentang manusia dalam lingkup waktu”. Kemudian menurut Agung dan Wahyuni (2013:55) mengemukakan bahwa: “Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini”. Lebih lanjut menurut Taufik Abdulah (Aman, 2011:68) mengatakan bahwa:

Pembelajaran sejarah bukanlah rentetan peristiwa yang kering dan partikularistik, yang berhenti pada dirinya, seakan-akan partikel masing-masing berada dalam kevakuman. Sejarah tidak bisa ditampilkan sebagai rentetan “suatu peristiwa yang diikuti peristiwa lain”, sehingga hal demikian ini baru dapat disebut kronologi.

Lebih lanjut lagi menurut Hugiono dan Poerwantana (Isjoni, 2007:18) mengemukakan bahwa: “Sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami manusia, disusun secara

ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Hal yang sama juga dikemukakan Amy Von Heyking (Isjoni, 2007:18-19) mengatakan bahwa:

Sejarah bukanlah cerita masa lampau, dan bukan pula catatan peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu, melainkan sebuah bentuk kegiatan inquiry yang menolong kita membangun sebuah pemahaman dari kehidupan kita baik secara individual maupun kolektif dalam waktu tertentu.

Dari beberapa pengertian pembelajaran sejarah diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mempelajari masa lampau, masa kini, masa yang akan datang dan segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadinya proses pembelajaran sejarah pada siswa.

#### b. Hakikat Sejarah

Hakikat sejarah menurut Kochhar (2008:3-6) mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Sejarah adalah ilmu tentang manusia.
- 2) Sejarah mengkaji manusia dalam lingkup waktu.
- 3) Sejarah juga mengkaji manusia dalam lingkup ruang.
- 4) Sejarah menjelaskan masa kini.
- 5) Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan.
- 6) Sejarah merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif.
- 7) Kontinuitas dan keterkaitan adalah hal yang sangat penting dalam sejarah.

#### c. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Peraturan Mendiknass No. 22 tahun 2006 Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran sejarah di SMA secara rinci memiliki 5 tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (Aman, 2011:58-59) sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Kelima tujuan tersebut pada prinsipnya memiliki tujuan penting untuk membentuk dan mengembangkan 3 kecakapan peserta didik, yaitu kemampuan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme.

#### d. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Generasi muda selayaknya belajar sejarah, sebab sejarah itu tempat suatu bangsa berangkat. Tamburaka (Isjoni, 2007:34) menyatakan sekurang-kurangnya ada tiga manfaat mempelajari sejarah sebagai berikut:

- 1) *Pertama*, untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun negatif untuk dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali.
- 2) *Kedua*, untuk mengetahui dan dapat menguasai hukum-hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya bagi mengatasi persoalan-persoalan hidup saat sekarang dan yang akan datang.
- 3) *Ketiga*, menumbuhkan kedewasaan berpikir, memiliki visi atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

#### e. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Sejarah memiliki fungsi religius, pedagogik dan teladan. Fungsi sejarah dirumuskan Siswoyo (Isjoni, 2007:36) sebagai berikut:

- 1) Sejarah sebagai pegelaran dari kehendak Tuhan mempunyai nilai vital, orang akan menjadi yakin dan sadar bahwa segala sesuatu pada hekekatnya ada pada-Nya.

- 2) Dari sejarah diperoleh suatu norma tentang baik dan buruk, dan sebab itu mempunyai *teachability* dan *impact* bagi perkembangan jiwa anak, sejarah dapat dipandang sebagai *educator* dan *inspirer*, sehingga sejarah mempunyai pengaruh bagi pembentukan watak dan pribadi.
- 3) Sejarah memperkenalkan hidup nyata dengan menyatakan persoalan dan nilai sosial, sejarah mengungkapkan gambaran tentang tingkah laku, cara hidup serta cita-cita dan pelakunya.
- 4) Sejarah jiwa besar dan pahlawan menanamkan rasa cinta tanah air, nasionalisme, patriotisme dan watak-watak yang kuat.
- 5) Sejarah dalam lingkungan tata tertib intelektual dapat membuka pintu kebijakan, daya kritik yang dalam melatih untuk teliti dalam pengertian memisahkan yang tak penting dari yang penting, membedakan propaganda dengan kebenaran.
- 6) Sejarah mengembangkan pengertian yang luas tentang warisan budaya umat manusia.
- 7) Sejarah memberikan gambaran tentang keadaan sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan dari berbagai bangsa di dunia.
- 8) Sejarah mempunyai fungsi pedagogis dan merupakan alat bagi pendidikan membutuhkan pedoman atau pegangan yang dapat digunakan untuk mencapai cita-cita Pendidikan Nasional.

#### f. Kegunaan Pembelajaran Sejarah

Arti terpenting pembelajaran sejarah adalah dapat memecahkan masalah masa kini dengan menggunakan masa lampau. Kegunaan pembelajaran sejarah bagi siswa menurut Hill (Isjoni, 2007:39-40) sebagai berikut:

- 1) Secara unik memuaskan rasa ingin tahu dari anak tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya, yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
- 2) Lewat pembelajaran sejarah dapat diwariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap sastra, seni serta cara hidup orang lain.
- 3) Melatih tertib intelektual, yakni ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting, antara propaganda dan kebenaran.
- 4) Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- 5) Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/pertentangan dunia masa kini.
- 6) Mengajar siswa untuk berpikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah, dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.

- 7) Mengajar siswa untuk berpikir kreatif.
- 8) Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).
- 9) Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah hasil dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- 10) Menikmati sejarah.
- 11) Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian menggunakan metode *make a match* sebelumnya pernah dilakukan oleh Sahidin, S.Pd NIM 231100254 dengan judul:

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Geografi Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Materi Jagat Raya Di Kelas X SMA Negeri 1 Nanga Mahap”.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas XA SMA Negeri 1 Nanga Mahap, dengan uraian sebagai berikut:

Jumlah 40 siswa yaitu, 23 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Presentase:

- 1) Pra tindakan = 42,5 %, dengan rata-rata nilai 69,75
- 2) Siklus I = 62,5%, dengan rata-rata nilai 71,75
- 3) Siklus II = 92,5%, dengan rata-rata nilai 83,375

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Sahidin yaitu tempat penelitian dan subyek penelitian (siswa dan guru mata pelajaran). Sahidin di (SMA Negeri 1 Nanga Mahap) dengan jumlah 40 siswa, 23 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan sedangkan peneliti di (SMA Negeri 1 Batu Ampar, Kabupaten Kubu Raya) dengan jumlah 40 siswa, 18 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

## C. Hipotesis Tindakan

Setiap penelitian perlu dirumuskan suatu hipotesis sebagai dugaan sementara mengenai suatu objek/subjek yang akan dibuktikan kebenarannya



melalui suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2014:96) menyatakan bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sedangkan menurut Darmadi (2011:43) menyatakan bahwa: “Hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian dan peristiwa yang sudah atau akan terjadi”. Selanjutnya Setyosari (2010:92) menyatakan bahwa: “Hipotesis adalah harapan yang menyatakan ramalan atau prediksi hasil yang diperoleh melalui penelitian”.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah : “Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *make a match* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya”.

