

## **BAB II**

### **HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPRATIVE LEARNING TIPE MAKE-A MATCH**

#### **A. Hasil Belajar Siswa**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar menurut Sugihartono dkk (2007:74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar sebagai perubahan yang kreatif permanen karena adanya pengalaman. Reber 1988 (dalam Sugihartono dkk 2007:74) mendefenisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relative langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar dan pembelajaran menurut Nunuk Suryadi dkk (2012:1) belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan menurut Agus Suprijono (2009:3) belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya.

Selanjutnya menurut Rusman (2014:1) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa . perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain.

Menurut Nana Sudjana (2009:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Menurut Zuldafrial (2012:10) Hasil belajar adalah kegiatan untuk menentukan mutu proses dan hasil belajar dalam suatu satuan pendidikan melalui proses pengumpulan dan pengolahan informasi berkaitan dengan proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes dan non tes.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Agus Suprijono 2009:5), hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom (dalam Agus Suprijono 2009:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan),

*analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotr juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran yang dimana terdapat berbagai macam aspek penilaian, hasil belajar siswa yang diperoleh secara individu maupun kelompok dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes dan non tes dan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar.

## **2. Jenis-jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar ditunjukkan dalam jenis nilai meliputi berbagai aspek penilaian antara lain kognitif, afektif, dan psikomotoris (Nana Sudjana 2009:23-31) kriteria ketiga tersebut meliputi :

- a. Kognitif terdiri dari :
  - 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
  - 2) Pemahaman, yaitu kemampuan menangkap arti dan makna hal yang telah dipelajari.
  - 3) Aplikasi, yaitu kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
  - 4) Analisis, yaitu kemampuan merinci satu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
  - 5) Sintesis, yaitu kemampuan membentuk pendapat tentang hal berdasarkan kriteris tertentu.
  
- b. Afektif terdiri dari :
  - 1) Penerimaan, yaitu kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
  - 2) Responding, reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
  - 3) Penilaian dan penentuan sikap, yaitu menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
  - 4) Organisasi, perkembangan dari nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
  - 5) Karakteristik nilai, keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
  
- c. Psikomotoris terdiri dari :
  - 1) Gerak refleks, keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
  - 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
  - 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
  - 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
  - 5) Gerak-gerakan Skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
  - 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresip dan interpretatif.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar sebagai proses atau aktivitas yang dipengaruhi oleh banyak sekali faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar Menurut Slameto

(2010:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa digolongkan menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor internal terdiri dari 3 kelompok yaitu :
  - 1) Faktor jasmaniah meliputi kondisi kesehatan, dan cacat tubuh siswa
  - 2) Faktor Psikologi meliputi tingkat kecerdasan, pemusatan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan belajar siswa.
  - 3) Faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani yang dialami siswa.
- b. Faktor eksternal terdiri dari 3 kelompok yaitu :
  - 1) Faktor Keluarga
  - 2) Faktor Sekolah
  - 3) Faktor Masyarakat

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Sedangkan faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar.

#### **4. Pengukuran Hasil Belajar**

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugihartono dkk 2007:129) pengukuran sebagai suatu tindakan untuk mengidentifikasi besar-kecilnya gejala. Hadari Nawawi (2012:133) pengukuran berarti usaha untuk mengetahui suatu keadaan berupa kecerdasan, kecakapan nyata (achievement) dalam bidang tertentu, panjang, berat dan lain-lain dibandingkan dengan norma tertentu.

## **B. Model *Cooprative Learning Tipe Make-a Match***

### **1. Pengertian Model *Cooprative Learning Tipe Make-a Match***

*Cooprative Learning* berasal dari kata *cooprative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin 1995 (dalam Isjoni 2013:15) mengemukakan, “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooprative learning* adalah suatu model-pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok- kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Slavin 1995 (dalam Isjoni 2013:17) menyebutkan *cooprative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*pear teaching*). Dalam melakukan proses belajar – mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

*Cooprative learning* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan

tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Istilah *cooprative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran *cooperative*. Menurut Jhonson & Jhonson (Isjoni 2013:17) *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa didalam kelas kedalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Djahiri.

Menurut Anita Lie (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012:80) pembelajaran *cooprative* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa.

Dalam pembelajaran *cooprative*, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan ini disebut saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui: 1) saling ketergantungan mencapai tujuan, 2) saling ketergantungan melaksanakan tugas, 3) saling ketergantungan bahan atau sumber, 4) saling ketergantungan peran dan saling ketergantungan hasil atau hadiah. Pembelajaran *cooprative* menciptakan interaksi yang asah, asih dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*). Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga sesama siswa.



Menurut Anita Lie, (dalam Isjoni 2014:77) Teknik mencari pasangan (*make-a match*) Dikembangkan Loma Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

## **2. Tujuan Model *Cooperative Learning Tipe Make-a Match***

Menurut Isjoni (2013:27), Pelaksanaan *cooperative learning* membutuhkan partisipasi kerja sama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Tujuan pembelajaran *cooperative* menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan

kelompoknya. Model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas (dalam Tukiran Taniredja dkk 2014:60) tujuan pertama pembelajaran *cooperative*, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran *cooperative* memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. Tujuan penting ketiga dari pembelajaran *cooperative* ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan idea atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

### **3. Peran Guru Dalam Pelaksanaan *Cooperative Learning Tipe Make-a Match***

Menurut Isjoni (2003:62), peran guru dalam pelaksanaan *cooperative learning tipe Make-a Match* adalah sebagai fasilitator, mediator, director-motivator, dan evaluator. Sebagai fasilitator guru mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, sebagai mediator guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui *cooperative*

*learnig*, sebagai director motivator guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, dan sebagai evaluator guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sedangkan menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012:80) guru berperan sebagai sosok yang dapat menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan.

#### **4. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning Tipe Make-a Match***

Pembelajaran sejarah menggunakan model *cooperative learning* tipe *make-a match* dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa pendapat para ahli Pertama Model *Cooprative Learning Tipe Make-a Match*, Menurut Lorna Curran, 1994 (dalam Sigit Mangun Wardoyo 2013:60) membagikan ada 6 langkah yaitu :

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

Kedua, Miftahul Huda (2014:135). Langkah-langkah dalam model *cooperative learning tipe make-a match* yaitu :

- d. Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes ujian).
- e. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- f. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

g. Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan.

Ketiga, Hisyam Zaini dkk (2008:67). Langkah-langkah dalam model *cooperative learning tipe make-a match* yaitu :

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperloleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa *make-a match* merupakan langkah-langkah *cooperative learning tipe make-a match*, sedangkan peneliti memilih langkah-langkah menurut Miftahul Huda (2014:135) dan melakukan langkah-langkah *model cooperative learning tipe make-a match* dalam pembelajaran Sejarah kelas XII SMA St.Fransiskus Asisi Pontianak.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan model *Cooperative Learning Tipe Make-a Match*

Adapun Kelebihan dan Kekurangannya Menurut Miftahul Huda (2013: 253-254) adalah, Kelebihan sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangannya sebagai berikut:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

## C. Pengertian Pembelajaran Sejarah

### 1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungan, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan. Menurut Isjoni (2007:11) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi. Sejarah adalah masa mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.

Menurut Hugiono (dalam Isjoni, 2007:18) menyatakan 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. Selanjutnya menurut Moh. Ali (Aam Abdillah: 2012 :13) mengungkapkan bahwa sejarah adalah :

- a. Jumlah perubahan, kejadian atau peristiwa dalam kenyataan sekitar kita
- b. Cerita tentang perubahan, kejadian atau peristiwa dalam kenyataan disekitar kita.
- c. Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan ,kejadian, dan atau peristiwa dalam kenyataan disekitar kita.

Menurut Kohar (2008:46) sejarah merupakan salah satu komponen ilmu-ilmu sosial. Tujuan utama pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah memperkenalkan kepada anak-anak masa lampau dan masa sekarang serta lingkungan geografis dan lingkungan sosial mereka.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran sejarah telah diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai integral dari mata pelajaran sejarah, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah atas diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

## **2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Sejarah**

Sejarah yang memuat pengetahuan tentang peristiwa perjuangan masa lampau dapat merupakan sumber pelajaran yang mencerminkan penerapan berbagai nilai. Isjoni (2007: 36) mengatakan bahwa :

Kehidupan nasionalisme Indonesia dilahirkan dalam kancah perjuangan perintis kemerdekaan masa kolonial dan diteruskan pejuang fisik selama revolusi menuntun suatu kontinuitas dimasa depan, karena prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya masih memerlukan pemantapan atau perelisasian selama proses *nation-building* di Indonesia masih berjalan terus.

Sejarah selalu dikaitkan dengan pernyataan peristiwa atau kejadian masa lampau. Selaku sebuah peristiwa, sejarah memberikan sesuatu keadaan yang sebetulnya terjadi, berbeda dengan dogeng, yaitu juga berbentuk cerita, kejadian-kejadian yang dimunculkan dalam dogeng hanya merupakan hayalan penyusun cerita tersebut. Dalam cerita sejarah sumbernya adalah kejadian masa silam berdasarkan peninggalan sejarah. Peninggalan itu berupa hasil perbuatan manusia sebagai makhluk sosial.

Menurut Siswoyo (Isjoni :2007: 37) menyatakan bahwa fungsi sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Sejarah sebagai pegelaran dari kehendak Tuhan mempunyai nilai vital, orang akan menjadi yakin dan sadar bahwa segala sesuatu pada hakekatnya ada pada-Nya.
- b. Dari sejarah diperoleh suatu norma tentang baik dan buruk, dan sebab itu mempunyai teachability dan inspirer, sehingga sejarah mempunyai pengaruh bagi pembentukan watak dan probadi.
- c. Sejarah memperkenalkan hidup nyata dengan menyatakan personal dan nilai sosial, sejarah mengungkapkan gambaran tingkah laku, cara hidup serta cita-cita dan pelakunya.
- d. Sejarah jiwa besar dan pahlawan menanamkan rasa cinta tanah air, nasionalisme, patriotisme dan watak-watak yang kuat.
- e. Sejarah dalam lingkungan tata tertib intelektual dapat membuka pintu kebijakan, daya kritik yang dalam melatih untuk teliti dalam pengertian memisahkan yang tak penting membedakan propaganda dengan kebenaran.
- f. Sejarah mengembangkan pengertian yang luas tentang warisan budaya umat manusia.
- g. Sejarah memberikan gambaran tentang keadaan sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan dari berbagai bangsa di dunia.,



- h. Sejarah mempunyai fungsi pedagogis dan merupakan alat bagi pendidikan membutuhkan pedoman atau pegangan yang dapat digunakan untuk mencapai cita-cita Pendidikan Nasional.

Menurut Kohar (2008:51) Tujuan Intruksional dalam pembelajaran sejarah Di Sekolah Menengah Atasa adalah :

- a. Meningkatkan Pemahaman terhadap Proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini.
- b. Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia.
- c. Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbang dengan berbagai cara terhadap peradaban manusia secara keseluruhan. Sumbangan tersebut sudah seharusnya dipahami dan dihargai. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para siswa.
- d. Memperkokoh pemahaman bahwa interaksi saling menguntungkan antar berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan hidup manusia.
- e. Memberikan kemudahan kepada siswa yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitanya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa fungsi dan tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menyiapkan peserta didik untuk lebih mengerti makna yang terkandung dalam sejarah.

### **3. Manfaat Pembelajaran Sejarah**

Mempelajari sejarah berarti mempelajari hubungan antara masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang. Jika tidak bisa memprediksinya atau menelaah lebih lanjut gagasan-gagasan yang telah dikemukakan oleh para sejarawan maka akan salah sarannya.

Melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang

Depdiknas dan fatimahwati dalam Isjoni(2007:72)

Menurut ismaun dan Fatimahwati dalam Isjoni (2007:72), tujuan memahami pembelajaran sejarah adalah untuk:

- a. Mampu memahami sejarah
- b. Memiliki kesadaran sejarah
- c. Memiliki wawasan sejarah

Hill dalam Isjoni (2007:39) menyatakan bahwa dengan mempelajari sejarah siswa akan mendapatkan beberapa manfaat , antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Secara unik memuaskan rasa ingin tahu dari anak tentang orang lain , kehidupan tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya, yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
- b. Lewat pembelajaran sejarah dapat di wariskan kebudayaan dari umat manusia,penghargaan terhadap sastra, seni sastra cara hidup orang lain.

- c. Melatih tertib intelektual , yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi,menimbang bukti,memisahkan yang penting dari yang tidak penting.
- d. Melalui pembelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- e. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah atau pertentangan dunia masa kini.
- f. Mengajar siswa untuk berfikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah,dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang
- g. Mengajar siswa untuk berfikir kreatif
- h. Untuk menjelaskan masa sekarang (bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kotemporer).
- i. Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- j. Menikmati sejarah.
- k. Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan belajar sejarah itu banyak manfaatnya apabila dipelajari dengan sungguh-sungguh makna yang terdapat di dalam sejarah itu sendiri.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Liza Kurnia Safitri (2013), yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Diklat Pelayanan Makan dan Minum Di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *cooprative learning* tipe *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Yogyakarta pada tahun 2013/2014.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Widyatun (2012), yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif didasarkan atas Falsah Homo Homini dengan menggunakan metode *make a match*” . Dalam Peneletian tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua penelitian diatas cukup relevan karena kedua penelitian mengungkap efektivitas penerapan model *cooprative learning* tipe *make-a match* (mencari pasangan) yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran model *cooprative learning* tipe *make-a match* (mencari pasangan) lebih lanjut.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Menurut Sugiono (2013:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Cooprative Learning Tipe Make-a Match*”.