

BAB II

KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai suatu kompetensi, keterampilan dan sikap¹. Belajar dimulai sejak manusia itu lahir hingga akhir hayat. Belajar mempunyai keuntungan baik bagi pribadi atau individu maupun bagi masyarakat karena apa yang didapat manusia secara individu dapat diterapkan atau ditransmisikan ke masyarakat. Sedangkan menurut Hilgard dan Bower dalam Baharuddin, belajar (*to learn*) memiliki arti : 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*, 2) *to fix in the mind or memory, memorize*, 3) *to acquire through experience*, 4) *to become informed of to find out*². Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian 1) untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui pengalaman atau belajar, 2) untuk memperbaiki pikiran, memori atau menghafal, 3) untuk memperoleh pengalaman, 4) belajar mendatangkan informasi untuk diketahui. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku yang terjadi kepada seseorang baik yang terlihat dari interaksi yang terjadi melalui pengalaman yang diperoleh dan menjadi daya ingat.

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2008), h. 11

² *Ibid.*, h. 13

Menurut Witherington dalam Sukmadinata, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan³. Hal ini mengisyaratkan adanya perwujudan ketika siswa sudah mengalami proses belajar berupa perubahan dan terbentuknya keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari sesuatu serta membutuhkan proses berkala dan waktu yang tidak singkat⁴. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas yang baik bagi proses pendidikan. Jadi, pembelajaran adalah suatu sistem yang ditandai dengan pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat membentuk dan mempengaruhi pembelajaran. Beberapa hal yang dapat merangsang timbulnya motivasi belajar aktif:

1. Penampilan guru yang hangat
2. Peserta didik yang mengetahui maksud dan tujuan pembelajaran
3. Tersediannya fasilitas dan sumber belajar
4. Agar peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, perlu dipilih jenis kegiatan atau tugas yang menarik dan menyenangkan yang hendaknya dilakukan secara variasi⁵

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila terdapat alat ukur yang digunakan sebagai bukti keberhasilan pembelajaran. Alat ukur tersebut adalah

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), h. 155

⁴ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta : Kencana, 2008), h. 51

⁵ Masnur Muslih, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pemahaman dan Pengembangan*, (Malang : Bumi Aksara, 2007), h. 151

item tes yang digunakan sebagai alat penentu hasil belajar yang diperoleh siswa. Alat ukur tersebut dapat berupa *pre test* dan *post test*. *Pre test* yaitu tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan dilakukannya *pre test* adalah untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki siswa mengenai materi yang diajarkan. Sedangkan *post test* yaitu tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Fungsi *post test* adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok⁶.

Sejarah adalah salah satu cabang dari ilmu sosial. Menurut Kuntowijoyo, sejarah adalah merekonstruksi masa lalu⁷. Sejarah adalah cerita mengenai peristiwa masa lampau yang telah terjadi dan memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Sedangkan menurut Kartodirdjo mengatakan bahwa Sejarah dalam arti subjektif adalah suatu konstruk bangunan yang disusun penulis sebagai suatu kesatuan cerita dan mencakup fakta-fakta terangkai. Dalam arti objektif, Sejarah menunjuk pada peristiwa dalam aktualisasinya yang tidak terulang lagi⁸.

Pelajaran sejarah umumnya menceritakan mengenai peristiwa masa lampau yang telah terjadi. Gambaran peristiwa yang telah terjadi diberi penjelasan tentang peristiwa yang telah berlalu. Tujuan dan manfaat mempelajari Sejarah menurut Isjoni mengutip Tamburaka antara lain :

⁶ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2007), hh. 351-352

⁷ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta : Benteng Budaya. 2005), h. 18

⁸ Sartono Kartodirdjo, *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 1998), h. 4

Pertama untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik yang positif maupun yang negatif untuk dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali. Kedua, untuk mengetahui dan menguasai hukum-hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya untuk mengatasi persoalan-persoalan hidup saat sekarang dan yang akan datang. Ketiga, menumbuhkan kedewasaan berpikir, memiliki visi atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan⁹.

Jadi, pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menanamkan moral, semangat dan wawasan kepribadian bangsa untuk dijadikan sebagai pelajaran hidup untuk bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan sehingga manusia tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang terjadi pada masa lampau dan mengambil hikmah dari masa lampau untuk melihat masa depan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa dan nasionalisme.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran terlihat pada hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu hasil perubahan yang terjadi setelah pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi saja¹⁰. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur apakah tujuan pembelajaran yang diajarkan tercapai atau tidak. Karena hasil belajar tersebut merupakan tolak ukur guru apakah seorang guru berhasil mengajarkan materi secara tuntas atau tidak. Menurut taksonomi Bloom, ada tiga domain yang terlihat apabila siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, yaitu :

1. ranah kognitif (*cognitive domain*)
2. ranah afektif (*affective domain*)
3. ranah psikomotor (*psychomotor domain*)¹¹

⁹ Isjoni, *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2007), h. 18

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar : 2009), h. 7

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta : Bumi Aksara, 2008), h.

Berdasarkan taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori antara lain ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya yaitu :

1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan, 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu penerimaan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*) dan karakteristikasi (*characterization*), 3) Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik yaitu gerak refleks (*reflex movements*), gerak fundamental dasar (*basic-fundamental movements*), kemampuan perseptual (*perceptual abilities*), gerak terampil (*skilled movements*) dan komunikasi wajar (*non-discursive communication*)¹².

Keberhasilan belajar siswa yang terjadi di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh guru yang mengajar di dalam kelas. Guru di dalam kelas bertindak sebagai salah satu sumber belajar. Oleh karena itu, guru harus dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengembangkan daya kreatif atau potensi yang dimiliki guru melalui model pembelajaran yang inovatif. Menurut Suryasubrata hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Ada beberapa hal yang termasuk faktor internal adalah kecerdasan, bakat, keterampilan, minat, motivasi, kondisi fisik, dan mental. Faktor eksternal, adalah kondisi di luar individu siswa yang mempengaruhi belajarnya. Yang termasuk faktor eksternal adalah lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat¹³.

Menurut Sukmadinata hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

¹² M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hh. 106-108

¹³ <http://awan965.wordpress.com/2008/12/20/ktsp-pengembangan-model-pembelajaran/> di akses pada tanggal 24 feb 2011 14.40 WIB

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik¹⁴.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah yaitu suatu tingkat keberhasilan, penguasaan materi atau pemahaman siswa dalam pelajaran sejarah yang dapat menanamkan moral dan wawasan siswa dalam mengembangkan perilaku siswa ke arah yang lebih baik yang tidak hanya digunakan sebagai tolak ukur ketuntasan siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik dalam setiap pelajaran tetapi juga digunakan dalam melihat kemampuan yang dimiliki siswa dalam bentuk nilai setelah melalui pembelajaran. Batasan dalam penelitian ini hasil belajar sejarah di lihat dari nilai *post test* yang dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan di dalam kelas tempat dilakukannya penelitian.

2. Hakikat Model Pembelajaran *Make a Match*

Model adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan¹⁵. Sedangkan pembelajaran menurut Gagne dalam Siregar dan Nara adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal¹⁶. Jadi, dalam pembelajaran, model dapat diartikan sebagai suatu rancangan yang dibuat, direncanakan dan digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran. Tindakan

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *op. cit*, h. 102

¹⁵ Saiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 62

¹⁶ Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2007), h. 10

pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas sangat beragam karena kegiatan pembelajaran melibatkan banyak hal baik guru, siswa dan sarana prasarana yang ada dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan di kelas antara guru dan siswa harus membuat siswa belajar dilihat dari keaktifan siswa yang dapat membuat siswa menjadi mandiri dan dapat bertanggung jawab akan perilakunya di kelas sehingga tercapai perubahan yang spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Pembelajaran tidak hanya didukung oleh guru dan siswa, material-material yang ada juga dapat mendukung pembelajaran seperti buku-buku, papan tulis, spidol, lcd, film, laptop dan audio serta untuk mengarahkan pembelajaran dapat berjalan lancar guru menggunakan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kalender pendidikan, metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, jadwal pembelajaran dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar¹⁷. Kegiatan ini dibuat, dirancang dan dilakukan semata-mata agar tujuan dari pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan harapan. Pembelajaran juga tidak terlepas dari keaktifan siswa. Dari keaktifan tersebut siswa dapat lebih mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melakukan pendekatan yang kondusif, seperti :

¹⁷ *Ibid.*, h.11

1) *self esteem approach* yaitu pendekatan yang menekankan pada pengembangan kesadaran akan harga diri, 2) *creative approach*, yaitu pendekatan dengan menggunakan metode *problem solving*, *brain storming*, *inquiry* dan *role playing*, 3) *value clarification and moral development approach*, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengembangan pribadi dan himanistic, 4) *multiple talent approach*, yaitu pendekatan yang mengupayakan pengembangan seluruh potensi siswa, 5) *pictorial riddle approach*, yaitu pendekatan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa melalui diskusi kelompok kecil¹⁸.

Jadi, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru yang dirancang untuk membelajarkan siswa yang menjadikan siswa belajar dengan berbagai elemen yang ada dalam proses belajar baik guru maupun siswa.

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil dalam Trianto adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, kurikuler dan lain-lain¹⁹. Guru dalam proses pembelajaran di kelas bukan hanya mengajar tetapi guru dituntut untuk membuat atau menciptakan sesuatu hal baru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kondusif dan menyenangkan. Tuntutan itulah yang membuat guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung pembelajaran. Jadi, model pembelajaran adalah suatu rancangan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan baik dan dapat membantu siswa untuk mendapatkan dan memperoleh informasi yang mudah dimengerti siswa sehingga terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

¹⁸ Kunandar, *op.cit*, hh. 352-353

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hh. 53-54

Ciri-ciri dari model pembelajaran antara lain adalah 1) memiliki prosedur yang sistematis, 2) hasil belajar diterapkan secara khusus, 3) penetapan secara khusus, 4) ukuran keberhasilan dan 5) interaksi dengan lingkungan²⁰. Dari ciri-ciri di atas terlihat bahwa model pembelajaran tersusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menjadi suatu pendukung untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan di dalam kelas. Menurut SS Chauhan dalam Wahab model pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut :

1) sebagai pedoman. Pedoman tersebut menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Pedoman atau rencana pengajaran diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mengajar menjadi suatu yang ilmiah, terencana dan kegiatan yang bertujuan. 2) sebagai pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum untuk satuan kelas yang berbeda dalam pendidikan. 3) menetapkan bahan-bahan pengajaran. Untuk menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa. 4) membantu perbaikan dalam mengajar untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan keefektifan mengajar²¹.

Model pembelajaran *make a match* adalah tipe pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dengan kehidupan nyata sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran²². *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan kelompok kecil dalam pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai bagian dari satu sistem. Menurut

²⁰ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung : Alfabeta, 2007) , h. 54

²¹ *Ibid.*, h. 55

²² Etin Solihatini dan Rahardjo, *Cooperative learning Analisis Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), h. 5

Lie, *Cooperative Learning* adalah sebuah sistem pengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur²³. Ada lima elemen dasar yang menjadi cakupan bagi pembelajaran kooperatif, yaitu :

1. saling ketergantungan positif yaitu pandangan bahwa seseorang adalah berkaitan dengan orang lain dalam satu cara, seseorang tidak akan berhasil jika anggota kelompok yang lain juga tidak berhasil.
2. hubungan timbal balik berhadap-hadapan. Situasi siswa memecahkan masalah, mendiskusikan antara siswa dengan yang lain sifat dasar konsep yang dipelajari.
3. tanggung jawab individu yaitu ada tanggung jawab bila kinerja individu siswa dinilai dan hasilnya memberikan umpan balik terhadap kelompok dan individu siswa yang pintar.
4. keterampilan bekerjasama yaitu mencakup kepemimpinan, pengambilan keputusan, membangun komunikasi dan keterampilan diperlukan bagi siswa untuk bekerjasama secara produktif.
5. pembentukan kelompok akan tercipta bila kelompok berdiskusi bagaimana mereka mencapai sasaran mereka dan mempertahankan hubungan kerjasama secara efektif diantara sesama anggota kelompok²⁴.

Jadi, model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang membantu siswa untuk bekerja sama

²³ Anita Lie, *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 12

²⁴ Syafaruddin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Ciputat Press, 2005), hh. 202-204

sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur dan mengembangkan sikap sosial siswa serta berpikir kritis.

Model pembelajaran *make a match* telah disosialisasikan oleh Departemen Pendidikan Nasional sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah. Menurut Rusman, model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran. Model ini didesain untuk meningkatkan rasa kerjasama siswa terhadap sesama²⁵, siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) 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, 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, 7) Demikian seterusnya, 8) Kesimpulan/penutup²⁶

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang diterapkan kepada siswa berpotensi membangkitkan semangat belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik²⁷. Model pembelajaran *make a match* mengajarkan untuk saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah atau pertanyaan. Dari

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung : Rajawali Pers, 2008), h. 223

²⁶ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo : Mas Media Buana Pustaka, 2009), h. 121

²⁷ Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta : Yuma Pustaka, 2010), h. 49

hubungan kerja sama yang terjalin terbangun kebersamaan dan keadaan yang saling membutuhkan antar sesama siswa. Model pembelajaran *make a match* juga menggunakan peraturan, peraturan tersebut dibuat dan diberlakukan oleh guru di kelas untuk menghindari kecurangan antar sesama kelompok lain yang terkadang bisa merugikan kelompok lainnya.

Dari uraian di atas model pembelajaran kooperatif model pembelajaran *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya 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. Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, model pembelajaran *make a match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu : 1) diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, 2) waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, 3) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai²⁸.

Model pembelajaran *make a match* diterapkan di kelas sebagai *review* (mengulang) materi yang telah diajarkan. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan beberapa babak. Model pembelajaran *make a match* tidak hanya dapat digunakan pada kelompok kecil tapi dalam kelompok besar. Tapi, apabila diterapkan di dalam kelompok besar, guru sebagai manager atau pengendali di kelas harus dapat mengontrol siswa pada saat siswa mencari pasangan dari tiap pertanyaan. Setiap

²⁸ <http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/> di akses pada tanggal 24 feb 2011 14.33 WIB

siswa mempunyai tugas untuk menjawab dan membahas satu pertanyaan dan jawaban. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dari materi. Hal ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih banyak dengan mendapatkan pengetahuan yang telah dijabarkan oleh siswa lainnya. Model pembelajaran *make a match* mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa yang ditunjukkan dengan efektivitas yang tinggi bagi perolehan hasil belajar siswa pada penguasaan materi yang dipelajari. Jadi, kesimpulan model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran *cooperative learning* yang digunakan di dalam kelas untuk mendukung materi yang diajarkan dengan menggunakan teknik *review* dengan mencari pasangan jawaban dari setiap pertanyaan dengan suasana yang menyenangkan.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan untuk penelitian ini tesis dari Tunggul Utomo Siswo dengan judul “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode *Make a Match* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas 1 Wuryantoro Tahun Pelajaran 2009/2010” dari Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengaruh persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar ekonomi siswa; 2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa; 3) pengaruh persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* dan motivasi

belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan penarikan kesimpulan melalui analisis statistik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Wuryantoro, yaitu sekitar 192 siswa yang terdiri dari 6 kelas dan setiap kelas terdiri dari 32 siswa. Sampel diambil sebanyak adalah 120 orang siswa dengan teknik proporsional random sampling. Data yang diperlukan diperoleh melalui angket dan dokumentasi. Angket sebelumnya diujicobakan dan diuji validitas serta diuji reliabilitas.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda, uji F, uji t, uji R², dan sumbangan relatif dan efektif. Hasil analisis regresi memperoleh persamaan garis regresi: $\hat{Y} = 15,410 + 1,959.X_1 + 0,798.X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi dapat disimpulkan bahwa: 1) Persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Wuryantorotahun pelajaran 2009/2010. Hal ini terbukti dari hasil analisis regresi yang memperoleh nilai t hitung sebesar 7,561 diterima pada taraf signifikansi 5 persen, (2) Motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Wuryantoro tahun pelajaran 2009/2010. Hal ini terbukti dari hasil analisis regresi yang memperoleh nilai t hitung sebesar 6,749 diterima pada taraf signifikansi 5 persen, (3) Persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* dan

motivasi belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Wuryantoro tahun pelajaran 2009/2010.

Hal ini terbukti dari hasil analisis regresi yang memperoleh nilai F hitung sebesar 88,801 diterima pada taraf signifikansi 5 persen, (4) Persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match* memberikan sumbangan efektif sebesar 32,6 persen, dan motivasi belajar siswa memberikan sumbangan efektif sebesar 27,7 persen terhadap hasil belajar ekonomi. Secara keseluruhan persepsi siswa tentang metode pembelajaran *make a match*, dan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 60,3 persen.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran interaksi antara kedua belah pihak yakni guru dan siswa sangatlah terkait. Karena interaksi antara keduanya akan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif. Interaksi yang tercipta juga harus didukung oleh model pembelajaran yang inovatif agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Pelajaran sejarah merupakan salah satu pelajaran yang menumbuhkan rasa nasionalisme yang berguna untuk membentuk kepribadian bangsa dan menciptakan generasi penerus bangsa karena itulah peranan guru sejarah sangatlah penting agar siswa dapat mengerti dan memahami akan arti sejarah.

Dengan demikian, guru sejarah diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif untuk dapat menyampaikan materi melalui model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas agar siswa dapat mengerti dengan mudah.

Guru sejarah adalah salah satu faktor utama dalam upaya meningkatkan hasil belajar sejarah siswa yang didukung dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran sejarah. Ketepatan pemilihan model pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran sejarah yang disampaikan oleh guru yang terlihat pada hasil belajar. Salah satu bentuk kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran sejarah adalah melalui model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas karena membuat siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan menuntut siswa untuk lebih aktif bekerja sama.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* bertujuan agar siswa lebih aktif dalam bekerja sama sesama kelompok untuk mengingat dan mengulang kembali materi pelajaran yang disampaikan yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar sejarah. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 99 Jakarta.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut : “ Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Sejarah siswa SMA Negeri 99 Jakarta “.