

## BAB II

### UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* PADA MATERI SEJARAH KOMPUTER

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Misalnya, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, Winkel (Purwanto, 2011: 45). Purwanto, (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku manusia akibat belajar. Agus Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sudjana ( Dalam Fredi, 2013:23), mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami proses belajar,

perubahan itu mencakup perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Ketiga ranah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif, berkenaan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi dan intermalisasi.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada lima aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan (*refleks*) keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerak keterampilan konflik, dan gerakan ekspresif interoretatif.

Ketiga ranah diatas harus menjadi objek dalam pembelajaran, terutama ranah kognitif. Hal ini disebabkan karena melalui ranah kognitif guru dengan mudah mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran yang disajikan. Yang dimana dalam menentukan hasil belajar siswa peneliti menggunakan tes formatif, karena tes formatif ini dilaksanakan pada akhir proses belajar-mengajar yang disampaikan oleh pendidik, sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa serta juga dapat mengetahui hasil belajar siswa mengenai materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Serta dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang lebih tinggi yakni evaluasi. Menurut Bloom (dalam Hamzah B. Uno 2012:56) menjelaskan ranah kognitif terdiri dari atas enam katagori, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan seseorang dalam menghafal, mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang telah diterimanya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimannya.
- 3) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut slameto (dalam Fredi 2013:25) mengatakan bahwa “ Faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu.

### a. Faktor intern

- 1) Faktor jasmaniah, misalnya kesehatan dan cacat
- 2) Faktor psikologis, misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, misalnya kelelahan jasmani, tubuh cendrung baring, kelelahan rohani, adanya kelesuan dan kebosanan.

### b. Faktor ekstern

- 1) Faktor keluarga, misalnya siswa belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah, sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, interaksi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah.

- 3) Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang mempengaruhi belajar siswa. Pengaruh ini karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu kegiatan siswa dalam belajar, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi sosial (Huda, 2015:29). Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* Rusman (2011 : 202). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2011:4). Dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bertanggung jawab atas di mana siswa saling berinteraksi dalam kelompok kecil untuk mengerjakan tugas demi mencapai tujuan.

Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks diantara anggota kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan diantara siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran juga lebih baik digunakan dalam model ini, siswa diajak untuk lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran serta dapat saling membantu antar teman. Siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena untuk mendorong siswa agar dapat bekerjasama dengan baik dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.

Dalam pembelajaran kooperatif ini peran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran kooperatif. Peran guru dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

a. Fasilitator

Sebagai fasilitator guru harus memiliki sikap sebagai berikut :

- 1) Mampu menciptakan suasana kelompok yang nyaman dan menyenangkan,
- 2) Mendorong siswa mengungkapkan gagasannya,
- 3) Menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar mereka,
- 4) Membina siswa,
- 5) Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat.

b. Mediator

Guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani materi pelajaran yang sedang dibahas melalui pembelajaran kooperatif dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan serta menyediakan sarana pembelajaran agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan.

c. *Director-motivator*

Guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi dan membantu kelancaran diskusi. Guru berperan sebagai pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi.

d. *Evaluator*

Guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung tidak hanya pada hasil, namun lebih ditekankan pada proses pembelajaran (Isjoni, 2011 : 92-93).

Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif sudah banyak tertanam dalam teori-teori belajar saat ini. Pembelajaran kooperatif telah menjadi satu paradigma tersendiri. Adapun lima perspektif teoritis yang mendasari pembelajaran kooperatif (Huda, 2015:29), yaitu sebagai berikut.

- a. Perspektif motivasional, aktivitas pembelajaran dapat menciptakan suatu kondisi yang di dalamnya setiap kelompok berkeyakinan bahwa mereka bisa sukses mencapai tujuan.
- b. Perspektif kohesi sosial, dimaknai sebagai suatu kondisi di mana setiap anggota kelompok saling membantu satu sama lain untuk sama-sama sukses.
- c. Perspektif kognitif, berupaya mendalami segala hal yang berkaitan dengan pikiran manusia untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana mereka berpikir dan belajar.

- d. Perspektif perkembangan, untuk memecahkan masalah mandiri dengan bantuan orang lain yang lebih dewasa atau dengan berkolaborasi bersama pasangan yang lebih mampu.
- e. Perspektif elaborasi kognitif, untuk penambahan informasi baru dan restrukturasi informasi yang sudah ada.

## 2. Unsur-Unsur dalam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang saling terkait. Anita Lie (2010:31) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran gotong royong yang memiliki lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan, yaitu :

### a. Saling ketergantungan positif

Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dengan cara ini mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain bisa berhasil, sehingga setiap siswa akan mempunyai kesempatan untuk memberikan sumbangan pikiran.

### b. Tanggung Jawab Perorangan

Guru membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan. Dengan cara demikian siswa tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dengan jelas dan mudah, rekan-rekan dalam satu

kelompok akan menuntutnya untuk melaksanakan tugas tidak menghambat yang lainnya.

c. Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

d. Komunikasi Antar Anggota

Unsur juga mengkehendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit dengan cara-cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa menyinggung perasaan orang tersebut.

e. Evaluasi Proses Kelompok

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kejasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama lebih efektif. Format evaluasi bisa bermacam-macam tergantung pada tingkat pendidikan siswa

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur penting dalam pembelajaran kooperatif adalah :

- a. Adanya tanggung jawab antar anggota kelompok.
- b. Adanya tenggang rasa dan saling menghargai antara anggota kelompok dalam belajar sehingga tercipta komunikasi yang baik.



- c. Adanya rasa kebersamaan dalam belajar sehingga setiap siswa bisa memahami makna dan hasil belajar mereka.
- d. Adanya presentasi hasil kerjasama anantara anggota kelompok yang kemudian hasil itu akan menentukan mereka terhadap evaluasi/penghargaan dari guru.

### **3. Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha –usaha kelompok maupun individu (Rusman, 2010: 211). Urutan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif yang telah diuraikan oleh Muslimin Ibrahim, dkk(2000: 10) dapat dilihat pada tabel :

## Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase -1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok koperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasi hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik supaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

(Muslimin Ibrahim, dkk 2000: 10)

Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat 14 teknik mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Anita Lie, 2002: 53), yaitu :

- a. Mencari pasangan (*Make a Match*)
- b. Bertukar pasangan
- c. Berpikir-berpasangan-berempat (*Think Pare Share*)
- d. Berkirim salam dan soal
- e. Kepala bernomor (*Numbered Head*)
- f. Kepala bernomor struktur
- g. Dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stay*)
- h. Keliling kelompok
- i. Kancing Gemerincing
- j. Keliling kelas
- k. Lingkaran kecil lingkaran besar
- l. Tari bamboo
- m. *Jigsaw*
- n. Bercerita Berpasangan (*Paired Storytelling*)

Dalam penelitian ini dilakukan penerapan pemebelajaran kooperatif teknik tipe *Make A Match* pada materi sejarah komputer kelas VII MTs Ushuluddin Singkawang. Model pembelajaran *Make A Match* ini dipilih karena dinilai sesuai untuk diterapkan dalam materi sejarah komputeryang dapat membawa siswa semakin aktif dalam belajar dan suasana yang menyenangkan.

#### 4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

Anita Lie (2012 :21) menyebutkan ada beberapa manfaat proses pembelajaran kooperatif, antara lain L

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk bekerja sama dengan siswa lain.

- b. Siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan.
- c. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat.
- d. Meningkatkan motivasi, harga diri, dan sikap positif.
- e. Mengurangi kecemasan siswa (kurang percaya diri)
- f. Meningkatkan prestasi belajar siswa .

Manfaat proses pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie diatas dalam penerapannya dikelas yaitu :

- a. Dengan pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam bekerja sama dengan orang lain.
- b. Siswa lebih dapat menghargai segala bentuk perbedaan, dimulai dari dalam kelompok.
- c. Siswa dapat berpartisipasi dengan lebih leluasa didalam kelompoknya, dengan mengeluarkan pendapat dan menerima pendapat teman lain tanpa harus dikontrol oleh guru.
- d. Belajar dengan teman sebaya dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa malu jika tidak bisa yang membuat motivasi belajar meningkat.
- e. Siswa yang kurang percaya diri jika mengungkapkan pendapat kepada guru dan dalam kondisi terbuka, akan lebih mudah mengungkapkan pendapat dan lebih percaya diri jika dalam kelompok kecil
- f. Manfaat yang terakhir meningkatkan prestasu belajar karena anggota kelompok yang kemampuannya kurang dapat dibantu oleh anggota yang kemampuannya sedang, dan tinggi dalam menyelesaikan soal kelompok.

Dari pendapat tersebut maka ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan manfaat dimana manusia belajar dari pengalaman mereka dan berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar terampil dalam proses belajar mengajar yang lebih membuat siswa lebih percaya diri sehingga berdampak pada hasil belajarnya yaitu adanya peningkatan.

## 5. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan. Hal ini sebagaimana pendapat Nurasma (2006:14) yang mengungkapkan bahwa

pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mencapai hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Trianto (2010:58) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan sebagai berikut.

a. Hasil belajar akademik

Dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat bertukar pendapat dan saling mengajari satu sama lain. Hal ini dapat menguntungkan semua siswa, baik yang berprestasi tinggi maupun berprestasi rendah karena mereka dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan dalam kelompok sehingga akan meningkatkan prestasi akademik mereka.

b. Toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa dengan latar belakang prestasi akademik, budaya, kelompok sosial maupun ras untuk belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Dengan penerapan pembelajaran kooperatif siswa akan dilatih keterampilan sosialnya dengan cara mengemukakan pendapat, menerima saran dari teman, serta bekerjasama dalam mencari pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam kelompoknya saat proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakang.

Dari beberapa teori para ahli dapat disimpulkan tujuan pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mencapai hasil belajar.

### C. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a match* adalah model pembelajaran berkelompok yang dalam pelaksanaannya diminta untuk mencari pasangan dari kartu-kartu soal/jawaban yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya. Dengan

waktu yang telah ditentukan, siswa yang paling cepat mencocokkan kartu soal/jawaban sebelum waktu yang telah ditentukan berakhir akan diberi point. Kemudian beberapa kelompok akan diminta mempresentasikan kartu mereka yang mereka dapat dan jika benar maka kelompok tersebut diberi point tambahan. Berdasarkan kegiatan proses belajar mengajar, siswa nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan metode pencarian kartu ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat didalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

Pada saat guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep/topik tentang mencari pikiran utama dan pikiran penjelas dalam wacana untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Setelah guru membagikan kartu-kartu kepada siswa tampak sebagian siswa bersemangat dan termotivasi untuk mengambil kartu soal. Setelah siswa mendapatkan kartu soal, masing-masing tampak memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

Kelompok dengan pasangannya ingin saling mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu (kartu soal atau kartu jawaban) yang dimilikinya. Disini lah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa didalam kelompok untuk membahas kembali soal dan jawaban. Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa. Pada penerapan metode *make a match*, peneliti memperoleh beberapa temuan bahwa metode *make a match* dapat memupuk

kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*, dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekaligus pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana” pembelajaran kopperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok”.

Dalam interaksi belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan baik. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh. Perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Make-A Match (Mencari Pasangan)*. Model pembelajaran *Make A Match* sangat cocok digunakan oleh guru untuk melakukan *review* terhadap konsep yang telah diajarkannya dengan tujuan dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan di depan kelas saja namun diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran 1994 (dalam Kurniasih I 2015:55) mengatakan bahwa “Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Rusman (2010 : 223) model *Make A Match* ( mencari pasangan) yaitu “ siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan” sehingga metode ini menuntut aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa berbuat, berbicara, mendengar, membaca, menulis, bertanya kepada kawan, kemudian memecahkan masalahnya dan merangkum konsep yang diperoleh.



#### **D. Kelebihan model pembelajaran *make a match*.**

Pembelajaran kooperatif 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 diseluruh siswa

#### **E. Kelemahan model pembelajaran *make a match***

Disamping manfaat yang dirasakan oleh siswa, model pembelajaran metode *make a match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu :

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

#### **F. Teknis pelaksanaan model pembelajaran *make a match***

Adapun teknis pelaksanaan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review , satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang

4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya misalnya : pemegang kartu yang bertuliskan “ kepercayaan kepada tuhan “ akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “ uud 45 “
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya ( tidak dapat menemukan kartu soal atau jawaban ) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran

#### **G. Materi Sejarah Komputer**

Di zaman yang semakin maju ini sangat diperlukan sistem informasi yang tepat dan akurat. Apalagi di dalam dunia kerja sangat dibutuhkan pengolahan data secara cepat, tepat, efektif, dan koefisien. Kemampuan mengolah data dan menggunakan informasi secara efektif merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan, baik perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Diantara teknologi informasi yang hampir disetiap tempat kita temukan adalah computer. Sekarang computer sangat berkembang pesat hampir setiap tahun computer selalu mengalami perkembangan. Orang bisa menggunakan computer dimana saja dirumah, dikafe, disekolah, dan ditempat lainnya. Sedangkan model dan design dari computer itu sendiri juga mengalami perkembangan. Saat ini, komputer sudah semakin canggih. Tetapi, sebelumnya komputer tidak sekecil, secanggih, sekeren dan seringan sekarang.

Kehadiran komputer yang sekarang dianggap canggih ini tidak begitu saja muncul dengan tiba-tiba. Karena, teknologi dari alat-alat yang paling sederhana,

dikembangkan setahap demi setahap sampai hadirnya komputer. Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Materi yang diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan penerapan KTSP yang telah dikembangkan. Dimana pengertian KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Konsep Dasar KTSP Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15) dikemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan.

Tujuan KTSP Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum. Secara khusus tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk: 1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemadiriian dan inisiatif sekolah dalam

mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia. 2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam mengembangkan kurikulum melalui pengembalian keputusan bersama. 3. Meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan yang akan dicapai. Memahami tujuan di atas, KTSP dapat dipandang sebagai suatu pola pendekatan baru dalam pengembangan kurikulum dalam konteks otonomi daerah yang sedang digulirkan dewasa ini. Oleh karena itu, KTSP perlu diterapkan oleh setiap satuan pendidikan, terutama berkaitan dengan tujuh hal sebagai berikut. 1. Sekolah lebih mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman bagi dirinya sehingga dia dapat menoptimalkan pemanfaatan sumberdaya yang tersedia untuk memajukan lembaganya. 2. Sekolah lebih mengetahui kebutuhan lembaganya, khususnya input pendidikan yang akan dikembangkan dan didayagunakan dalam proses pendidikan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. 3. Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh sekolah lebih cocok untuk memenuhi kebutuhan sekolah karena pihak sekolahlah yang paling tahu apa yang terbaik bagi sekolahnya. 4. Keterlibatan semua warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum menciptakan transparansi dan demokrasi yang sehat, serta lebih efisien dan efektif bilamana dikontrol oleh masyarakat sekitar. 5. Sekolah dapat bertanggung jawab tentang mutu pendidikan masing-masing kepada pemerintah, orangtua peserta didik, dan masyarakat pada umumnya, sehingga dia akan berupaya semaksimal mungkin untuk melaksanakannya dan mencapai sasaran KTSP. 6. Sekolah dapat melakukan persaingan yang sehat dengan sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya-

upaya inovatif dengan dukungan orangtua peserta didik, masyarakat, dan pemerintah daerah setempat. 7. Sekolah dapat secara cepat merespon aspirasi masyarakat dan lingkungan yang berubah dengan cepat, serta mengkomodifikasinya dalam KTSP. Landasan KTSP 1.UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2.PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan 3.Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi 4.Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan 5.Permendiknas No. 24 Tahun 2006 tentang pelaksanaan Permendiknas No. 22 dan 23 Tahun 2006 Ciri-ciri KTSP 1.KTSP memberi kebebasan kepada tiap-tiap sekolah untuk menyelenggarakan program pendidikan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, kemampuan peserta didik, sumber daya yang tersedia dan kekhasan daerah. 2.Orang tua dan masyarakat dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. 3.Guru harus mandiri dan kreatif. 4.Guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode pembelajaran. Sumber: Mulyasa, E. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2007)

Sumber:

Berdasarkan KTSP diatas untuk menyesuaikan materi berdasarkan KTSP maka peneliti menggunakan materi sejarah komputer dalam penelitian ini, dimana pengertian dari komputer itu sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Adakah komputer disekitarmu? Bagi kebanyakan orang, sekarang ini komputer bukan lagi merupakan benda asing. Kamu dapat dengan mudah menemukan benda ini diperkantoran-perkantoran, rumah, atau sekolah. Komputer banyak membantu manusia dalam menyelesaikan

pekerjaannya. Dengan komputer, pekerjaan-pekerjaan manusia dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, termasuk perhitungan.

Pada awalnya, pembuatan komputer ini memang bertujuan untuk manusia dalam hal perhitungan. Seiring dengan perkembangan yang dialaminya, komputer kini memiliki fungsi lebih dari sekedar mesin penghitung. Sehingga, untuk mempelajari sejarah perkembangan komputer, tidak lepas dengan mempelajari sejarah perkembangan alat hitung.

### 1. Alat hitung tradisional

Sejak zaman dahulu, nenek moyang kita telah mengenal perhitungan dan pengolahan data. Mereka melakukan secara manual dengan menggunakan alat sederhana. Sejarah alat hitung secara mekanik dimulai dengan munculnya abakus sekitar 5000 tahun yang lalu di Asia kecil. Abakus dibentuk dari biji-bijian geser yang diatur pada sebuah rak. Para pedagang menggunakan alat ini untuk menghitung transaksi yang mereka lakukan. Sampai saat ini abakus masih digunakan di beberapa tempat.



Gambar 2.1 Abakus

Pada tahun 1642, Blaise Pascal menemukan kalkulator roda numerik yang kemudian dinamai *Pascaline*. Pascal menemukan alat ini pada mulanya hanya untuk membantu ayahnya menghitung pajak. Alat ini

menggunakan delapan roda putar bergerigi untuk menjumlahkan hingga delapan digit. Namun *pascaline* hanya mampu melakukan operasi penjumlahan saja.

Pada tahun 1694, matematikawan dari Jerman, Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) menemukan alat hitung yang dapat melakukan operasi penjumlahan dan perkalian. Alat ini masih menggunakan roda bergerigi. Barulah pada tahun 1820 kalkulator mekanik mulai populer. Hal ini ditandai dengan ditemukannya alat yang bernama *Arithometer*. *Arithometer* ini menyempurnakan temuan pascal maupun Leibniz. Penemu *Arithometer* adalah Charles Xavier Thomas de Colmar. Mesin ini mampu melakukan empat fungsi aritmetik dasar, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Hingga masa perang dunia I, *Arithometer* lebih banyak digunakan.



Gambar 2.2 Blaise Pascal

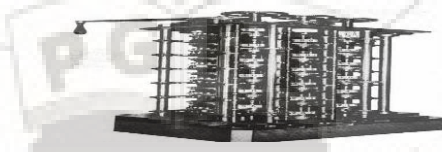


Gambar 2.3 Pascaline

## 2. Gagasan Penciptaan Komputer

Perkembangan komputer diawali dengan adanya gagasan dari Charles Babbage (1791-1871). Profesor matematika Inggris ini membuat suatu mesin yang dapat melakukan perhitungan persamaan differensial pada tahun 1822. Mesin ini menggunakan tenaga uap untuk menyimpan data dan melakukan perhitungan, serta sudah dilengkapi dengan mesin cetak otomatis.

Sementara itu asisten Babbage, Augusta Ada King, membantu membuat sebuah program yang dapat menginstruksi komputer dari dalam. Program ini kemudian dikenal dengan istilah ADA. Mesin temuan Babbage ini menggunakan 50.000 komponen dan kartu-kartu berlubang berisi instruktur bagi mesin tersebut. Setelah temuan Babbage tersebut, komputer mengalami perkembangan yang sangat pesat. Berikut orang-orang yang mengikuti jejak Babbage.



Gambar 2.4 Mesin buatan Charles Babbage

### a. Tahun 1889, Herman Hollerith

Ia menemukan mesin untuk membantu sensus penduduk Amerika Serikat. Pada saat itu, perhitungan sensus penduduk memerlukan waktu 7 tahun. Dengan temuan Herman ini perhitungan sensus dapat diselesaikan hanya 6 minggu saja. Mesin Herman masih menggunakan kartu-kartu seperti mesin temuan Babbage.



b. Tahun 1931, Vaannevar Bush

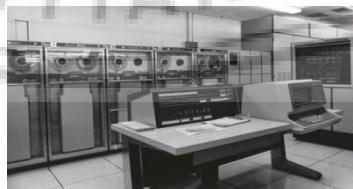
Beliau menemukan kalkulator yang dapat menyelesaikan persamaan diferensial. Karena menggunakan ratusan gerigi dan poros untuk melakukan perhitungan, mesin ini berbentuk besar dan berat.

c. Tahun 1903, John V. Atanassoff dan Clifford Berry

Pada perkembangan berikut, mereka menemukan komputer dengan sistem Aljabar Boolean pada sirkuit elektrik. Sistem ini mengacu pada sistem aljabar menyatakan bahwa setiap persamaan matematis dapat dinyatakan sebagai benar atau salah.

### 3. komputer generasi pertama

Pada zaman dahulu, komputer tidaklah sepraktis sekarang ini. Awalnya komputer berukuran sangat besar bahkan dapat memenuhi ruangan kamar. Komputer jenis ini termasuk dalam komputer generasi pertama. Komputer generasi ini dikembangkan karena lahirnya perang dunia II. Untuk memenangkan perang ini, para ilmuwan dari Jerman dan Inggris berlomba-lomba membuat komputer sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 2.5 UNIVAC 1

Komputer Z3 untuk mendesain pesawat terbang dan peluru kendali. Tahun 1943, Inggris menyelesaikan komputer yang dapat memecahkan kode

rahasia yang dimiliki Jerman. Komputer ini dinamakan Colossus. Tahun 1900-1957, IBM yang bekerja untuk Amerika, menemukan beberapa inovasi komputer. Mark I merupakan komputer relai elektronik. Mark I ini memiliki panjang setengah lapangan bola dan rentang kabel sepanjang 500 mil. Mark I mampu menyelesaikan perhitungan aritmetik dasar persamaan yang lebih kompleks. Inovasi selanjutnya adalah ENIAC. ENIAC merupakan komputer serbaguna yang mempunyai kecepatan 1.000 kali lipat Mark I. Kemudian pada tahun 1945 muncul komputer jenis EDVAC. Dengan sebuah memori yang ada di dalamnya, komputer mampu menampung baik program maupun data. Hal ini memungkinkan komputer berhenti pada suatu saat dan kemudian dapat melanjutkan pekerjaannya kembali. Pada tahun 1951 muncul kembali komputer jenis UNIVAC I. Komputer ini mampu memprediksi dengan benar kemenangan Dwight D. Eisenhower pada pemilihan presiden Amerika tahun 1952.

Komputer pada generasi pertama dapat dibuat untuk tugas atau tujuan tertentu sehingga setiap komputer sulit diprogram dan kecepatannya terbatas.

#### **4. Komputer Generasi Kedua**

Penemuan transistor tahun 1948 sangat berpengaruh terhadap perkembangan komputer. *Tube Vacuum* yang biasa ada dalam komputer generasi pertama digantikan dengan transistor. Alat inilah yang menyebabkan ukuran komputer generasi kedua menjadi lebih kecil. Kode biner pun kemudian diganti dengan bahasa yang menggunakan singkatan-singkatan. Pada masa ini, bahasa pemrograman mulai bermunculan, seperti *COBOL*,

*FORTRAN* dan sebagainya. Bahasa-bahasa ini menggantikan kode mesin yang rumit menjadi kata-kata, kalimat, dan rumus matematis yang lebih mudah dipahami manusia. Dengan demikian dapat memudahkan manusia untuk memprogram atau mengatur komputer.



Gambar 2.6 CDC 160A

## 5. Komputer Generasi Ketiga

Pada komputer generasi kedua, ternyata penggunaan transistor mempunyai kelemahan. Meskipun bentuk komputer menjadi lebih kecil, tetapi transistor dapat menghasilkan panas yang besar. Hal ini tentu saja akan merusak bagian-bagian dalam komputer. Pada komputer generasi ketiga ini, Jack Kilby berhasil mengkombinasikan tiga komponen elektronik dalam sebuah piringan kecil yang terbuat dari pasir kuarsa. Pada perkembangannya, para ilmuwan berhasil memasukkan lebih banyak lagi program ke dalam sebuah *chip*. Akibatnya, ukuran komputer dapat menjadi lebih kecil lagi. Sistem operasinya juga dapat memungkinkan komputer menjalankan berbagai program berbeda secara serentak.



Gambar 2.7 Percobaan dengan pasir kuarsa

## 6. Komputer Generasi Keempat

Tujuan dari pembuatan komputer generasi keempat adalah untuk mengecilkan ukuran sirkuit dan komponen-komponen elektroniknya. Penggantian komponen tersebut diharapkan dapat membuat komputer menjadi lebih kecil dan fleksibel lagi. Namun, pengecilan ukuran sirkuit ini tidak mengurangi kecepatan kerja komputer, tetapi justru dibuat menjadi lebih cepat lagi. Mulai generasi keempat ini lah dikenal adanya *PC (Personal Computer)* dan komputer yang dapat dimasukkan dalam tas (*notebook* atau *laptop*). Bahkan saat ini sudah ada komputer yang dapat digenggam.



Gambar 2.8 Komputer PC



Gambar 2.9 Notebook

## 7. Komputer Generasi Kelima

Komputer generasi kelima masih dalam tahap pengembangan. Para ahli komputer sedang mengusahakan sebuah komputer yang dapat menerjemahkan bahasa manusia, melakukan percakapan dengan manusia, dan memiliki perasaan seperti manusia.

## H. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tatik Harwining (2010). Dengan judul: “Penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV semester 2 kecamatan Mojo Tengah Kabupaten Wonosobo Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan ketuntasan hasil evaluasi dari tiap siklus pada pembelajaran materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. Peningkatan ketuntasan belajar siswa secara bertahap, dimana pada kondisi awal dengan KKM 60 yang ditentukan sekolah, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 22,72% yaitu dari 22 siswa hanya terdapat 5 siswa yang tuntas dalam belajar dengan rata-rata nilai 53. Pelaksanaan setelah melaksanakan siklus I dan II serta adanya perbaikan, ketuntasan belajar mencapai 100%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Chandra Triwulan Dhany (2012). Dengan judul: “meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas IV A SD Negeri Gentan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV A SD Negeri Gentan Sleman Yogyakarta, baik hasil belajar siswa aspek afektif dapat dilihat dari observasi, pada siklus I 59,375% pada siklus II kategori sangat baik menjadi 75%. Sedangkan aspek kognitif, pada siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 73,6 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,00.

3. Penelitian di atas menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran (*make a match*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang telah diteliti, demikian penulis mengangkat judul peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi sejarah komputer kelas VII Mts Ushuluddin Singkawang.

