

**BAB II**  
**HASIL BELAJAR SISWA DAN MODEL PEMBELAJARAN**  
**KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA**  
**MATA PELAJARAN SEJARAH**

**A. Hasil Belajar**

**1. Pengertian Belajar**

Menurut Purwanto (2014:38) mengemukakan bahwa: “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Sejalan dengan itu, Gagne (dalam Suprijono,2012:1) mengemukakan: “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas, perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Menurut Suprijono (2012:11) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan”. Menurut Agung (2013:98) berpendapat bahwa “Belajar merupakan tahap perubahan sebelum tingkah laku individu yang relative tetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau usaha yang berlangsung untuk mencapai perubahan dalam menambah ilmu pengetahuan.

**2. Tujuan Belajar**

Menurut Sardiman (2011:28-29). Menyatakan tujuan belajar sebagai berikut yaitu:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan.
- b. Penanaman konsep dan keterampilan. Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani.
- c. Pembentukan sikap. Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih baik hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan dalam

mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model”.

Tujuan belajar adalah ingin mendapatkan sesuatu pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai. Tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Purwanto (2014:44) mengemukakan: “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil dapat dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014:45) menyatakan bahwa : “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Sedangkan menurut Purwanto (2014:46) menyatakan bahwa : “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar”.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2014:6) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah yaitu : “Ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik”. Berdasarkan pendapat di atas akan dijelaskan lebih rinci tentang ranah hasil belajar.

#### a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi

meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Bloom (dalam Purwanto, 2014:50) mengemukakan :  
 “Membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi”. Enam tingkat dari hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Hafalan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini fakta dipanggil kembali persis ketika di simpan.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya.
- 3) Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya kedalam unsur-unsur.
- 5) Kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah dimana kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian kedalam kesatuan.
- 6) Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

#### b. Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2011:30) menyatakan beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar sebagai berikut yaitu:

- 1) *Receiving/attending* yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, *control*, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini

mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sitem nilai, dan lain-lain.
- 5) Karakteritik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Sejalan dengan itu, Krathwohl (dalam Purwanto, 2014:51-52) membagi ranah hasil belajar afektif menjadi lima tingkatan yaitu:

- 1) Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*at-tending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
- 2) Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi.
- 3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
- 4) Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam prilaku.
- 5) Internisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang telah diorganisasikan agar tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam kehidupan sehari-hari.

#### c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang rendah.

Menurut Sudjana (2011:30-31), menyatakan bahwa : "Ada enam tingkatan keterampilan yakni sebagai berikut :

- 1) Gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan *auditif motions*, dan lain-lain.
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Harrow (dalam Purwanto, 2014:52) Mengemukakan: "Hasil belajar Psikomotorik dapat di klasifikasikan menjadi enam yakni sebagai berikut:

- 1) Persepsi (*perceptions*) adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
- 2) Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan meniru gerakan yang dicontokan.
- 4) Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada contoh.
- 5) Gerakan kompleks (*adaptacions*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
- 6) Kreatifitas (*originations*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi gerakan-gerakan baru yang original.

Berdasarkan ketiga ranah hasil belajar aspek-aspek tersebut bahwa penilaian hasil belajar mata pelajaran sejarah harus dilakukan secara terus menerus agar siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik yang pada akhirnya akan membentuk kepribadian kearah yang lebih baik. dan sebagai guru dapat merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun bukan tes.

## **B. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match***

### **1. Model Pembelajaran**

Menurut Kurningsih (2016:18) mengemukakan bahwa: “Model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran”. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan di gunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas, Arends (dalam Suprijono, 2014:46).

Joyce & Weill (dalam Rusman, 2014:132) mengemukakan bahwa:

“Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau lainnya”.

Sejalan dengan itu, Suprijono (2011:45-46) mengemukakan bahwa:

“Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya terhadap tingkat operasional di kelas, Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas maupun langkah-langkahnya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan bahwa, model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

Menurut Rusman (2014:136) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.

- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- f. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model yang dipilihnya.

## 2. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Anita Lie (dalam Agung, 2012:80) mengemukakan bahwa: “Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk berkerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan”. Sejalan dengan itu, Agung (2012:82) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asah, asih dan asuh untuk menghindari kesinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan sebagai latihan hidup di masyarakat”.

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:30) mengemukakan bahwa: “Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan”. Rusman (2014:202) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan bahwa, pembelajaran kooveratif adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada pembagian kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama dalam proses pendidikan. Dalam pembelajaran *cooveratif* guru menciptakan suasana yang saling membutuhkan. Hubungan ini disebut ketergantungan positif. Menurut Sugianto (dalam Agung, 2012:81) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran kooveratif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait, elemen-elemen itu adalah : 1) saling ketergantungan positif, 2) Interaksi tatap muka, 3) akuntabilitas individu dan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan”.

Sejalan dengan itu, Rusman (2014:213) mengemukakan bahwa:

“Dalam pembelajaran Kooperatif ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran walaupun prinsip dasar dalam pembelajaran Kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut adalah sebagai berikut: (1) *STAD*, (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation*, (4) *Make a Match*, (5) *TGT*, (6) *Struktural*”.

Berdasarkan penelitian ini bentuk metode *Kooperatif* yang digunakan adalah metode *Make a Match*. Alasan peneliti menggunakan bentuk metode *Make a Match* karena peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match***

Menurut Rusman (2014:233) mengemukakan bahwa: “Teknik mengajar mencari pasangan dikembangkan oleh Larana Curran, salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal satu konsep atau topik dalam susunan yang menyenangkan”. Sejalan dengan itu, Menurut Agung (2013:88) mengemukakan bahwa : ”Tehnik ini bisa digunakan dalam semua pelajaran dan tingkat usia peserta didik”. Metode ini hampir sama dengan metode-metode kooperatif yang lainnya. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, yang dimaksud dengan metode *Make a Match* dalam penelitian ini adalah di mana siswa dikelompokkan untuk mencari pasangan kartu secara bersama-sama dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Kerja kelompok dalam metode *Make a Match* akan berdaya guna dan berhasil apabila kelompok tersebut mempunyai tujuan tertentu, setiap anggota kelompok sadar dan mampu menghayati peran sertanya, Serta mau memberikan pertisipasi sesuai dengan tujuan

kelompoknya. Kelompok adalah kumpulan dua orang atau lebih untuk suatu tujuan. Dalam metode *make a match* ini kelompok dibuat secara heterogen.

#### 4. Langkah-Langkah Model *Make a Match*

Pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah selalu ditemukan sejumlah siswa yang mengalami kesulitan belajar dan hal ini harus ditangani yaitu salah satu caranya metode *Make a Match*. Menurut Rusman (2014:223-224) Prosedur metode pembelajaran *Make a Match* meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
- e. Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan.

Dari pendapat di atas, maka dapat dijelaskan langkah-langkah penerapan model *Make a Match* untuk mempermudah penerapan metode *Make a Match*, menurut Ambarwati (2008:18) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Awal
  - 1) Guru mempersiapkan konsep atau topik yang cocok untuk sesi review.
  - 2) Guru mempersiapkan kertas karton yang berbeda warna untuk membuat kartu soal dan kartu jawaban.
  - 3) kartu soal dan kartu jawaban dipotong segi empat (seukuran kartu remi).
  - 4) Guru menulis pertanyaan pada kartu soal dan jawaban pertanyaan Pada kartu jawaban.
  - 5) Kartu soal dan jawaban di buat dalam jumlah yang sama agar bisa dipasangkan.
- b. Tahap Inti

- 1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok mendapat kartu soal dan satu kelompok mendapat kartu jawaban.
  - 2) Setiap siswa mendapatkan kartu sesuai kelompok.
  - 3) Setiap siswa yang mendapatkan sebuah kartu baik soal maupun jawaban, memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang mereka pegang.
  - 4) Setiap siswa mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
  - 5) Pasangan siswa yang sudah dapatkan mencocokkan kartunya kemudian duduk saling berdekatan.
  - 6) Siswa yang tidak dapat menemukan pasangan kartunya berkumpul di kelompok sendiri.
  - 7) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dari pasangan kartu tersebut.
  - 8) Pasangan siswa mempersentasikan topik yang diperolehnya, yang ditanggapi oleh kelompok lain.
  - 9) Setelah satu babak, kartu kemudian dikumpulkan dan dikocok kembali, agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- c. Tahap Akhir
- 1) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah di ajarkan.
  - 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang paham dengan materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian ini langkah yang akan dilakukan adalah peneliti mengidentifikasi kelas siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan meminta data tes hasil belajar dari guru mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Ketapang, kemudian nilai hasil belajar siswa diidentifikasi untuk mengetahui siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Setelah mengetahui kesulitan belajar siswa maka peneliti menetapkan cara mengatasi kesulitan belajar siswa. Adapun cara yang digunakan adalah metode *make a match*. Setelah perlakuan metode *make a match* diberikan langkah selanjutnya adalah memberikan soal tes akhir atau post-test.

##### **5. Kelebihan Dan Kelemahan Model *Make a Match***

Kelebihan model *Make a Match* menurut Kurningsih (2016:56), diantaranya sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- e. Kerjasama antara sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Disamping mempunyai kelebihan, model pembelajaran *Make a match* juga mempunyai sedikit kelemahan. Menurut Kurningsih (2016:57) adalah sebagai berikut:

- a. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Guru perlu persiapan dan alat yang memadai.
- d. Pada kelas dengan murid yang banyak jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.

### **C. Pelajaran Sejarah**

Menurut Burckhardt (dalam Kochhar, 2008:2) mengemukakan bahwa: “Sejarah merupakan catatan tentang suatu masa yang ditemukan dan di pandang bermanfaat oleh generasi dari Zaman yang lain”. Sedangkan menurut Miller (dalam Kochhar, 2008:2) mengemukakan bahwa: “Catatan hidup manusia bagaikan samudra ; orang datang dan pergi, mengisahkan perkembangan dan kejatuhan dan inilah yang disebut sejarah”. Sedangkan dengan kata Yunani untuk sejarah yakni “Historia” yang berarti informasi” atau “penelitian yang ditunjukkan untuk memperoleh kebenaran”.

Dalam kamus bahasa Indonesia oleh Poerwadarminta (dalam Hamid, 2011:4), disebutkan bahwa sejarah mengandung tiga pengetahuan yaitu:

- 1) Kesusasteraan lama: sil silah , asal-usul.
- 2) Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

3) Ilmu pengetahuan, cerita pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

Berdasarkan uraian di atas dapat di paparkan bahwa sejarah merupakan norma atau kisah yang ditinggalkan tentang apa yang telah dilakukan oleh laki-laki dan perempuan bagi orang lain. Baik kisah kesenangan maupun penderitaan, yang memberikan sumbangan bagi peradapan manusia yang membawa kemajuan.

### 1. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian halnya dengan mata pelajaran sejarah, sebagai mana yang termuat dalam petunjuk teknis pengembangan silabus dan contoh/model silabus SMA/MA mata pelajaran sejarah mengenai karakteristik mata pelajaran sejarah. Menurut badan standar nasional pendidikan (BSNP) antara lain 10

- a. Sejarah terkait dengan masa lampau.
- b. Sejarah bersifat kronologis
- c. Sejarah ada tiga unsur penting, yakni manusia, ruang dan waktu.
- d. Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah.
- e. Sejarah ada prinsip sebab-akibat.
- f. Sejarah pada hakikatnya adalah suatu peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama dan keyakinan.
- g. Pelajaran sejarah di SMA adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar sekolah.
- h. Pembelajaran sejarah di sekolah, termasuk di SMA, di lihat dari tujuan dan penggunaannya, dapat dibedakan atas sejarah empiris dan sejarah normatif.
- i. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritis-logis dengan pendekatan historis-sosiologis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di jelaskan bahwa karakteristik pelajaran sejarah menyangkut pembelajaran mengenai suatu peristiwa yang telah terjadi, menyangkut berbagai macam aspek-aspek dalam kehidupan dan bersifat kronologis.

## 2. Fungsi Belajar Sejarah

Fungsi pengajaran sejarah menurut Depdiknas 2003 (dalam Isjoni, 2007:71-72) adalah untuk menyadarkan siswa akan 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.

Menurut Cleaf (dalam Isjoni, 2007:34-35) mengemukakan bahwa : *“History should help children developed an understanding and appreciation of their heritage and traditions. Children should the be able to compare the progress of their nation nation with other nation”* (Pembelajaran sejarah dan pemahaman tentang sejarah akan dapat membantu anak-anak mengembangkan pengertian dan penghargaan tentang warisan dan tradisi-tradisi mereka, anak-anak kemudian akan mampu membandingkan kemajuan negaranya dengan negara lain).

Selain mempunyai fungsi sebagai mana telah disebutkan di atas. Sejarah juga mempunyai kegunaan. Menurut Hariyono (dalam Rizal, 2012 : 35-36). Kegunaan sejarah antara lain sebagai berikut :

### a. Sebagai Pelajaran.

Banyak manusia yang belajar dari sejarah. Belajar dari pengalaman yang pernah dilakukan. Pengalaman tidak hanya terbatas pada pengalaman yang dialaminya sendiri, melainkan juga pengalaman generasi sebelumnya.

### b. Sebagai Inspirasi

Sebagai kisah sejarah dapat memberikan inspirasi pada pembaca dan atau pendengarnya, Contohnya belajar dari kebangkitan nasional yang dipelopori oleh berdirinya organisasi perjuangan yang modern di awal abad XX.

### c. Sebagai Rekreasi.

Kegunaan sejarah sebagai kisah dapat memberi suatu hiburan yang segar. Melalui penulisan kisah sejarah dapat menarik pembaca agar dapat merasa terhibur. Melalui gaya tulisan yang hidup dan komunikatif beberapa sejarawan terasa mampu menghipnotis pembaca. Pembaca terasa senang membaca buku tulisannya. Konsekuensi dari rasa dan daya tarik tersebut pembaca menjadi senang. Membaca menjadi media hiburan dan rekreasi. Membaca telah menjadi bagian dari kesenangan. Membaca telah dirasakan sebagai suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk rekreasi.

Dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk membangun kepribadian dan sikap mental siswa, Serta untuk menyadarkan akan pentingnya sejarah sebagai sebuah pengalaman manusia.

### 3. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Menurut Hill, (dalam Isjoni, 2007:39-40) mengemukakan bahwa dengan mempelajari sejarah siswa akan mendapatkan beberapa manfaat, 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 diwariskan kebudayaan dari umat manusia, pembelajaran terhadap sastra, seni saeta cara hidup orang lain.
- c. Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspersi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting.
- d. Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan Zaman sekarang dengan masa lampau.
- e. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/pertentangan dunia masa kini.
- f. Mengajar siswa untuk berpikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam, dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.
- g. Mengajar siswa untuk berpikir kreatif.
- h. Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).
- i. Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah dari apa yang terjadi di masa, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan. Menikmati sejarah.
- j. Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

Berdasarkan pendapat di atas, manfaat mempelajari sejarah adalah menimbulkan rasa ingin tahu tentang orang lain, melatih tertib intelektual, dapat membandingkan zaman dulu dan zaman sekarang, mengajar siswa berpikir kreatif dan menjelaskan masa sekarang

bagaimana masa sekarang menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa yang akan datang membantu siswa akrab dengan unsur sejarah serta menikmati sejarah itu sendiri, dengan mempelajari sejarah siswa akan mendapatkan manfaat untuk kearah masa sekarang.

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

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode *Make A Match*, pernah diteliti oleh Suryaningsih (Program studi pendidikan sejarah FIPPS IKIP-PGRI Pontianak) dalam bentuk skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang*". Dalam skripsinya, Suryaningsih membuktikan bahwa penerapan metode "*Make a match*" dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan metode "*Make A Match*" (kelas eksperimen) 75,16 yang tergolong "baik" sedangkan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) yang 60,83 tergolong cukup.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan metode "*Make A Match*" adalah skripsi yang ditulis oleh Gustini (Program studi pendidikan Geografi FIPPS IKIP-PGRI Pontianak) dengan judul "*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Pada Materi Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Capkala Kabupaten Bengkayang*". Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2014. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) rata-rata hasil belajar siswa rendah sebelum diterapkan metode *Make A Match* Pada Materi Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Capkala Kabupaten Bengkayang. (2) rata-rata hasil belajar siswa tinggi setelah diterapkan metode *Make A Match* Pada Materi Biosfer Kelas XI SMA Negeri 1 Capkala Kabupaten Bengkayang. (3) peningkatan hasil belajar siswa

setelah diterapkan metode Make A Match Pada Materi Biosfer Kelas XI SMA Negeri 1 Capkala Kabupaten Bengkayang tergolong baik.

Skripsi lain yang menyajikan tentang metode "*Make A Match*" juga ditulis oleh Agung (Program studi pendidikan Geografi FIPPS IKIP-PGRI Pontianak) dengan judul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Atmosfer di Kelas X Sekolah Menengah Atas Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya*". Dalam penelitiannya, Fransiskus Yakobus Agung menyebutkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah pada penggunaan model "*Make A Match*" dengan hasil belajar siswa dari tahap Pra-tindakan dengan nilai rata-rata siswa 61,7, sedangkan pada tahap siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 77,7.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan metode "*Make A Match*" adalah skripsi yang ditulis oleh Murniwati (Program studi pendidikan Geografi FIPPS IKIP-PGRI Pontianak) dengan judul skripsi "*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Geografi Di Kelas VII SMP Negeri 1 Tujuh Belas Kabupaten Bengkayang*". Dalam penelitiannya, Murniwati menyebutkan bahwa melalui penelitian ini diperoleh hasil belajar siswa pada materi keragaman bentuk muka bumi di kelas VIIB SMP Negeri 1 Tujuh Belas Kabupaten Bengkayang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pra-tindakan, siklus I dan siklus II.