

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian teori

##### 1. Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Make A Match*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Make A Match*

Menurut Rusman (2011, h. 223) menyatakan, “ Model *Cooperatif Tipe Make A Match* ( membuat pasangan ) Merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran *cooperative*”. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curan (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik , dalam suasana yang menyenangkan.

Anita Lie ( 2008, h. 56) “ Model *Cooperatif Tipe Make A Match* ( membuat pasangan ) Merupakan teknik belajar yang member kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan oranglain. Teknik ini dapat digunakan dalam semua pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik”

Suyanto ( 2009, h. 56 ) “ Model *Cooperatif Tipe Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya”.

Isjoni ( 2007, h. 77 ) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Komalasari ( 2010, h. 85) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Miftahul Huda (2012, h. 135) menyatakan, “model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan, selain itu model pembelajaran *make a match* melatih siswa untuk aktif, kreatif dalam pembelajaran sehingga materi mudah dipahami dan bertahan lama.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match***

Tujuan dari pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Menurut Fachrudin (2009, h. 168) menyatakan bahwa siswa dilatih berfikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi social.

Benny (2009, h. 111) menyatakan bahwa Tujuan model pembelajaran *Make a Match* yaitu untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik.

Miftahul Huda ( 2013, h. 251 ) mengatakan bahwa tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk : (1) pendalaman materi ; (2) penggalan materi ; dan (3) sebagai selingan.

Adapun persiapan yang harus dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Menurut Miftahul Huda ( 20013, h. 251) yaitu:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlah tergantung pada tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. (akan lebih baik kartu jawaban dan kartu pertanyaan berbeda warna).
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.
- 4) Menyediakan lembar untuk mencatat pasangan –pasangan yang berhasil sekaligus untuk pensekoran presentasi.

Tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar

siswa dapat meningkat . Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* guru harus mempersiapkan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu guru harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

**c. Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match***

Rusman (2011, h. 233) Menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran *make a match* yaitu : (1)mengajak siswa bermain sambil belajar; (2)membuat siswa menjadi aktif,kreatif dan inovatif; (3)memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temanya; dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Karakteristik model pembelajaran *make a match* yaitu membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif selain itu model pembelajaran *make a match* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**d. Unsur Model Pembelajaran *Make A Match***

Dalam model pembelajaran *make a match* mengandung unsure permainan. Dalam proses pembelajaran dengan model model pembelajaran *make a match* ini siswa akan belajar sambil bermain sesuai dengan topik yang telah ditentukan oleh siswa yaitu tentang tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

e. Sintaks model Pembelajaran *Make A Match*

Tabel 2.1

Fase-fase	Prilaku Guru
Fase pertama : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan menyiapkan peserta didik	Menyiapkan peserta didik Menyampaikan tujuan pembelajaran
Fase kedua: <i>Presente information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase ketiga : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar	Memberi penjelasan kepada peserta didik tentang tatacara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase keempat: <i>Asist teamwork and study</i> Membantu kerja tim dalam belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugas
Fase kelima: <i>Provide recognition</i> Memberi penghargaan	Menguju pengetahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran atau meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.
	Menyiapkan cara untuk mengakui usaha dari presentasi individu maupun kelompok.

Sumber : [Http//Novideswira.blogspot.com](http://Novideswira.blogspot.com)

**f. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match***

Adapun Langkah-langkah Model pembelajaran *Make A Match* ini menurut Rusman (2011, h. 223-233) 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/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/penutup

Langkah-langkah Model pembelajaran *Make A Match* yang pertama guru harus menyiapkan materi yang sesuai dengan model Model pembelajaran *Make A Match*, guru harus menyiapkan media pembelajaran seperti gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan guru harus membuat kartu pertanyaan dan jawaban yang akan dibagi kepada tiap-tiap siswa, guru menginformasikan bagaimana cara belajar dengan Model pembelajaran *Make A Match*, setelah menginformasikan cara-cara tersebut guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan pemantauan guru siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.

**g. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match***

Kelebihan dan kelemahan model kooperatif tipe *Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013, h. 253-254) adalah :

### 1) Kelebihan Model Make A Match

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

### 2) Kelemahan Model Make A Match

- a) Jika strategi ini tidak di persiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d) Guru harus hati-hati pada saat member hukuman pada siswa yang tidak dapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Model Make A Match mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan model ini yaitu dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat melatih kedisiplinan siswa dalam proses belajar, sedangkan kelemahan model ini adalah harus dipersiapkan dengan matang, jika model ini tidak dipersiapkan dengan matang maka akan banyak waktu yang terbuang selain itu, kelemahan model ini juga jika dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan kejenuhan kepada siswa.

## **h. Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Model Pembelajaran**

### ***Cooperatif Learning Tipe Mak A Match***

Motivasi sangat erat kaitanya dengan keberhasilan belajar yang dicapai siswa, sehingga guru berupaya untuk meningkatkan motivasi siswa melalui proses-proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satunya dengan menerapkan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Mak A Match*.

Menurut Rusman (2011, h. 235) “Faktor yang mempengaruhi keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Mak A Match* adalah :

- 1) Tujuan  
Tujuan merupakan pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Guru  
Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah.
- 3) Peserta Didik  
Peserta didik adalah yang secara sengaja datang kesekolah. Anak didi menyenangi pelajaran tertentu dan kurang menyenangi pelajaran yang lain adalah perilaku anak yang bermula dari sikap mereka dari minat yang berlainan. Hal ini dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar peserta didik.
- 4) Media Ajar  
Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media ajar, media yang digunakan dalam model pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Mak A Match* adalah kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Tanpa media tersebut, model pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Mak A Match* tidak akan berhasil dicapai dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 5) Kegiatan Pengajaran  
Pola umum kegiatan pengajaran ada;ah terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dengan bahan ajar dan perantaranya.



**i. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Teknik Make A Match* Pada Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

**1) Kompetensi Dasar Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

**2) Indikator Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

a) Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

b) Menyebutkan dan menjelaskan peran tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

**3) Tujuan Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

Setelah mempelajari materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, siswa diharapkan dapat :

a) Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

b) Menjelaskan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

- c) Mendeskripsikan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

**4) Materi Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

- a) Raja Mulawarman
- b) Raja Purnawarman
- c) Raja Hayam Wuruk
- d) Raja Balaputradewa
- e) sultan Iskandar Muda
- f) Sultan Hanyokrokusumo
- g) Sultan Hasanudin
- h) Sultan Agreng Tirtayasa

**5) Bahan Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.

- a) Raja Mulawarnan

raja mulawarman adalah raja dari kerajan Hindu pertamadi Indonesia, yaitu kerajaan kutai. Raja Mulawarman dikenal sebagai seorang raja yang bijaksana. Selama masa pemerintahanya, rakyat kerajaan kutai hidup makmur dan sejahtera. raja mulawarman adalah seorang

pemeluk agama Hindu yang taat dan menyembah Dewa Shiwa.

b) Raja Punawarman

Raja Punawarman merupakan raja yang terkenal dari Kerajaan Tarumanegara. selama masa pemerintahannya, kerajaan trauma Negara berhasil membuat saluran air yang berfungsi untuk mengairi lahan pertanian dan mencegah banjir. Beliau juga dikenal sebagai raja yang bijaksana. Raja Purnawarman memeluk agama Hindu dan menyembah Dewa Wisnu.

c) Raja Hayam Wuruk

Raja Hayam Wuruk adalah raja Majapahit yang paling terkenal. Pada masa pemerintahannya, dengan di damping oleh Gajah Mada, kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya dan menguasai seluruh wilayah Nusantara, ditambah tumasik (Singapura) dan Semanjung Malaya.

d) Raja Balaputradewa

Raja Balaputradewa merupakan raja yang terkenal dari kerajaan Sriwijaya. Beliau berhasil membawa kerajaan Sriwijaya mencapai kerajaannya dan dikenal sebagai kerajaan Maritim yang kuat dan pusat perdagangan di Asia Tenggara. Kerajaan Sriwijaya juga dikenal sebagai pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha.

## e) Sultan Iskandar Muda

Sultan Iskandar Muda memerintah kerajaan Aceh pada tahun 1607 sampai 1636. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Aceh mencapai puncak kerajaannya dan memiliki wilayah kekuasaan hingga ke Semenanjung Malaya. Tata pemerintahan masyarakat Aceh yang di kembangkan oleh Sultan Iskandar muda masih berlaku hingga sekarang. Beliau wafat tahun 1636.

## f) Sultan Agung Hanyokrokusumo

Sultan Agung Hanyokrokusumo adalah Raja Kerajaan Mataram Islam. Beliau dilahirkan di Yogyakarta pada tahun 1591. Pada usia 22 tahun, ia diangkat menjadi Raja Mataram. Pada masa itu, Belanda sudah menguasai beberapa wilayah Indonesia, antara lain Jakarta.

Ia tidak senang melihat kerajaan belanda. Pada tahun 1628, Sultan Agung mengirim tentara Mataram untuk menyerang Batavia (Jakarta). Sayangnya, usaha itu gagal karena belanda memiliki persenjatan yang lebih lengkap. Pada tahun 1629, Sultan agung kembali menyerang Batavia, namun usahanya kembali gagal.

## g) Sultan Hasanudin

Sultan hasanudin adalah raja kerajaan Gowa-Tallo (Makasar). Beliau dilahirkan dimakasar pada tahun 1631

dengan nama Muhamad Bakir. Pada masa pemerintahannya, ia berusaha merangkul raja-raja kecil di Indonesia Timur untuk menentang Belanda.

Pada tahun 1660, terjadi perang antara Gowa dengan Belanda. Karena penghianatan Raja Aru Palaka dari Bone, Sultan Hasanudin kalah dari Belanda. Karena keberaniannya menentang Belanda, ia dijuluki ‘ayam Jantan dari Timur’.

h) Sultan Ageng Tirtayasa.

Sultan Ageng Tirtayasa dilahirkan di Banten pada tahun 1631. Pada waktu kecil, ia bernama Abdul Fath Abdulfatah. Pada saat itu, di Banten terdapat sebuah kantor dagang Belanda. Sultan Ageng sangat geram terhadap Belanda. Ia pun berusaha memajukan perdagangan Banten sehingga Belanda mengalami kerugian. Rakyat Banten diperintahkannya untuk menyerang Belanda secara gerilya. Pada tahun 1655, dua buah kapal Belanda berhasil dirusak oleh rakyat Banten. Akibatnya, hubungan antara Banten dan Belanda menjadi tegang.

Belanda mulai menjalankan politik adu domba. Sultan Haji, putranya berhasil dipengaruhi Belanda sehingga memusuhi ayahnya sendiri. Pada tahun 1680, pecahlah perang antara Sultan Ageng Tirtayasa dengan Belanda yang dibantu Sultan Haji. Karena kekuatan tidak seimbang,

pasukan Sultang ageng Tirtayasa mengalami kekalahan. Pada tahun 1683, Sultan ageng Tirtayasa tertangkap dan di penjarakan di Jakarta. Pada tahun 1692, Sultan ageng Tirtayasa meninggal dunia dalam penjara. Jasadnya dimakamkan didekat Masjid Agung Banten.

#### **6) Metode Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia.**

Metode yang digunakan pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia adalah sebagai berikut :

##### a) Diskusi

Pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia siswa dibantu oleh guru untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya agar terjadi interaksi antar siswa.

##### b) demonstrasi/presentasi

setelah berdiskusi siswa melakukan demonstrasi/presentasi kelompok yaitu mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya masing-masing.

##### c) Tanya jawab

Setelah presentasi kelompok siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab baik dengan guru maupun dengan teman yang lain mengenai materi yang telah dipelajari

d) Tugas/evaluasi

Setelah proses belajar selesai guru memberikan evaluasi kepada siswa mengenai materi yang telah di ajarkan yaitu tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di indonesia

**7) Media Yang Digunakan Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia Dengan Model Pembelajaran *Cooperatif Tipe Make A Match*.**

- a) Kartu jawaban dan kartu pertanyaan materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-buddha



- b) Gambar tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-buddha







**8) Langkah-langkah Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia Dengan Model Pembelajaran *Cooperatif Tipe Make A Match*.**

- a) Guru menyiapkan kelas untuk pembelajaran
- b) Guru menempelkan gambar di papan tulis
- c) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- d) Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada setiap kelompok materi
- e) Guru menjelaskan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia

**2. Hasil Belajar**

**a. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009, h. 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan tingkahlaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, h. 3-

4) juga menyebutkan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h. 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif sebagai berikut :

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang terkecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup kedalam beberapa ranah kognitif. Ranah kognitif terbagi kedalam enam tingkatan yaitu pengetahuan(C1), pemahaman(C2), penerapan(3), analisis(C4), sintesis(C5) dan evaluasi(C6).

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang

mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan ( C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar melalui dari aspek sikap dan pengetahuan. Untuk memperoleh data hasil belajar pada aspek pengetahuan, maka peneliti menggunakan tes yang diberikan kepada siswa setiap di akhir pembelajaran.

#### **b. Ciri-ciri Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2002, h. 24) membagi beberapa ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita
- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani
- 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring

Dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri hasil belajar pada segi pengetahuan yaitu terlihat pada hasil tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung dimana siswa dapat mengisi tes dengan benar, sedangkan dari sikap cirri-ciri hasil belajar menunjukkan pada bagaimana siswa mengerjakan soal tes. Dari kedua cirri-ciri tersebut akan menimbulkan dampak pada proses pengajaran.

#### **c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu:

### **1) Faktor Intern**

Faktor intern (dalam diri siswa) yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat, perhatian, dan motivasi dapat dikondisikan oleh guru. Kecakapan dapat dikelompokkan berdasarkan kecepatan belajar: yakni sangat cepat, sedang, dan lambat. Demikian pula pengelompokan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau harus dibantu dengan alat/media.

### **2) Faktor Ekstern**

Faktor ekstern (luar diri siswa) yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya adalah lingkungan fisik dan non-fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan social budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. "Guru merupakan factor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru". Sri Anita W, dkk (2007:, h. 27). Strategi Pembelajaran di SD.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Guru sangat berpengaruh pada hasil belajar, dilihat dari proses dan persiapan guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya guru harus mempersiapkan terlebih dahulu baik materi, media dan alat bantu lainnya sehingga hasil belajar siswa tidak terpengaruhi oleh ketidaksiapan guru mengajar.

#### **d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Menurut Purwanto (2004, h. 104) mengatakan, “ Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan factor penting, bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa”.

Slameto (2003, h. 73) mengatakan bahwa teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi sifat buruknya juga, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orangtua dan pendidikan harus bijaksana.

Roestiyah (1989, h. 156) mengemukakan bahwa tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar”. Dengan demikian maka perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik, agar mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal. Kebiasaan baik tersebut sebaiknya dilakukan atau diterapkan oleh guru terlebih dahulu karena guru adalah contoh yang patut digugu dan ditiru oleh siswa.

#### **e. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

- 1) Menilai pencapaian potensi peserta didik.
- 2) Memperbaiki proses pembelajaran
- 3) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa
- 4) Mendiagnosis hasil belajar
- 5) Memberikan umpan balik/perbaiki proses belajar mengajar
- 6) Memotifasi belajar siswa
- 7) Penentuan kenaikan kelas

#### **f. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar**

Ada dua pendekatan yang digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar yaitu :

##### 1) Penilaian yang mengacu kepada norma

Interprestasi hasil penilaian peserta didik dikaitkan dengan hasil penilaian seluruh peserta didik yang dinilai dengan alat penilaian yang sama. jadi hasil hasil seluruh peserta didik digunakan sebagai acuan.

##### 2) Penilaian yang mengacu kepada criteria

Ahmad Sudrajat (<https://www./akhmadsudrajatwordpress.com>)  
Interprestasi hasil penilaian bergantung pada apakah atau sejauh manaseorang peserta didik mencapai atau menguasai kriteria atau patokan kriteria yang telah ditentukan.Kriteria atau patokan itu dirumuskan dalam kompetensi atau hasil belajar dalam kurikulum berbasis kompetensi.

#### **g. Macam-macam Penilaian Hasil Belajar**

Berbagai macam teknik penilaian dapat dilakukan secara komplementer (saling melengkapi) sesuai kompetensi yang dinilai. Teknik penilaian yang dimaksud antara lain : Tes, observasi penilaian dll.

Menurut Permendiknas No 20 tahun 2007 Tentang Standar Penilaian pendidikan. Didalam permendiknas tersebut, dijelaskan mengenai teknik penilaian hasil belajar yaitu :

- 1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat pengembangan peserta didik.
- 2) Teknik tes berupa tes tertulis, tes lisan dan tes praktik atau tes kinerja.
- 3) Teknik observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan atau diluar pembelajaran berlangsung.
- 4) Teknik penugasan baik perseorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas rumah atau proyek.

Ada dua macam teknik dalam penilaian pendidikan yang dapat digunakan dalam melaksanakan evaluasi yaitu teknik tes dan teknik non tes.

a) Teknik Tes

Teknik tes berupa tes lisan, tertulis dan perbuatan. Tes lisan dilakukan dalam bentuk pertanyaan lisan di kelas yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas secara langsung atau pada akhir pembelajaran. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik pertanyaan maupun jawaban, sedangkan tes perbuatan atau tes unjuk kerja adalah tes yang dilakukan dengan jawaban menggunakan tindakan atau perbuatan.

b) Teknik non Tes

Teknik non tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi bidang afektif atau psikomotorik. hal ini bisa dilakukan dengan cara menggunakan :

(1) Angket

Angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. angket berfungsi sebagai alat pengumpul data. data tersebut berupa data keadaan atau data diri , pengalaman, pengetahuan , sikap, pendapat mengenai suatu hal.

## (2) Observasi

Observasi merupakan teknik non-tes yang mengintegrasikan data tentang sikap dan kepribadian siswa dalam proses belajarnya. Teknik ini dilakukan secara langsung . Data yang diperoleh dijadikan bahan penilaian.

## **h. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

### 1) Jenis Penilaian Berdasarkan Cakupan kompetensi yang diukur

Sebagaimana dijelaskan dalam PP. Nomor 19 Tahun 2005 bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik terdiri dari ulangan harian, UTS,UAS dan UKK.

- a) Ulangan harian adalah salah satu jenis evaluasi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam periode tertentu guna mengukur ketercapaian suatu Kompetensi Dasar (KD). Ulangan harian dapat berupa tes maupun non tes.



- b) UTS adalah singkatan dari Ujian Tengah Semester, Yang diselenggarakan pada pertengahan semester yaitu setelah dilaksanakannya proses belajar mengajar selama tiga bulan.
- c) UAS adalah singkatan dari Ujian Akhir Semester. Ujian ini dilakukan setiap enam bulan.
- d) UKK adalah Ujian Kenaikan kelas dimana ujian ini akan menentukan naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi. Ukk dilakukan pada saat menjelang kenaikan kelas atau pada akhir tahun pembelajaran.

## 2) Jenis Penilaian Berdasarkan sasaran

Jenis penilaian berdasarkan sasaran dapat diklasifikasikan atas penilaian individual dan penilaian kelompok.

### a) Penilaian Individual

Penilaian individual adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai kecapaian kompetensi atau hasil belajar secara perorangan. Penilaian perorangan harus memperhatikan nilai *universal* seperti disiplin, tekun, jujur, cermat, teliti, tanggung jawab, teliti, dll.

### b) Penilaian Kelompok

penilaian kelompok adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara kelompok. Penilaian kelompok perlu memperhatikan

penilaian universal seperti kerjasama, menghargai pendapat oranglain dll.

**i. Penilaian Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Di Indonesia**

Penilaian Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu Buddha dan Islam Di Indonesia adalah dengan cara tes lisan dan tes tertulis. Teslisan dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu setelah mengerjakan tugas

**B. Penelitian Yang Relevan**

Dari beberapa penelitian yang relevan terdapat perbedaan dan persamaan diantaranya :

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Tindakan yang Relevan**

No	Peneliti	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Has Lusi Lestari	Penerapan model kooperatif tipe <i>make a match</i> untuk meningkatkan kemampuan berbalas pantun/ Tahun 2012/2013	Dengan teknik <i>Make a Match</i> siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajarpun meningkat	Sama-sama meningkatkan hasil belajar	Pada materi pembelajaran
2	Adi wiguna	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV/ 2014	Dengan menggunakan model kooperatif	Sama-sama meningkatkan hasil	Pada materi pembelajaran

			tipe <i>make a match</i> maka hasil belajar siswa meningkat	belajar	
3	Firda Mailista	Penerapan Model Make A Match pada materi alat pernafasan pada manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V/2012/2013	Dengan menggunakan model Make A Match siswa lebih mudah memahami pelajaran dan hasil belajarpun meningkat.	Sama-sama meningkatkan hasil belajar	Pada materi pembelajaran

### C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal hasil belajar dan perubahan sikap siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang pada Pembelajaran IPS materi tentang tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia yang rendah. Permasalahan yang terjadi adalah penggunaan model yang bersifat konvensional dan tidak sesuai dengan materi pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun.

Banyak guru memiliki pandangan bahwa menurunnya aktivitas, motivasi dan prestasi belajar pada siswa itu diakibatkan karena kenakalan atau kekurangan aktivitas siswa ketika pelaksanaan pembelajaran tersebut berlangsung. Dengan kata lain terdapat kesalahan pada diri siswa dalam menerima pembelajaran yang di sampaikan.

Tanpa disadari oleh guru sebenarnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu menurun. Ini akibat dari seorang guru tidak pernah mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran. Seandainya saja guru selalu mengadakan evaluasi pada setiap pembelajarannya mungkin akan ditemukan kekurangan-kekurangan dari cara mengajarnya.

Berdasarkan hal tersebut maka peran guru harus segera mengambil tindakan untuk memperbaiki prestasi belajar siswa yang lebih baik. Atas dasar itulah maka perlu dilakukan upaya perbaikan melalui kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) khususnya pada mata pelajaran IPS.

Kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, akibatnya materi yang disampaikan kurang efisien. Jarangnya menggunakan model pembelajaran mengakibatkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran IPS. Pemikiran siswa sudah terkonsep bahwa pelajaran IPS itu berupa hafalan yang membosankan. Dengan begitu dari awal pembelajaranpun sudah terkonsep pemikiran-pemikiran tersebut, yang menyebabkan mengurangnya motivasi belajar pada pembelajaran IPS.

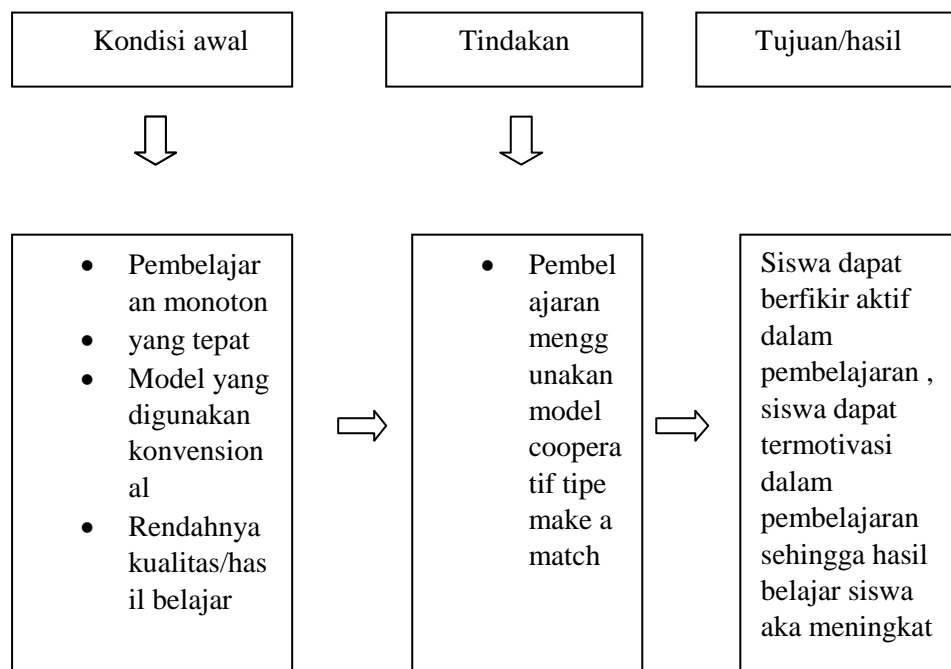
Hal inilah yang terjadi di SDN Cikidang VI Lembang. Salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Cikidang VI Lembang ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, siswa dapat menganalisis materi pembelajaran

yang di tentukan oleh guru, dengan begitu diharapkan motivasi belajar siswa dapat lebih baik lagi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran IPS dapat hasil belajar siswa, hasil belajar siswa meningkat dengan baik.

Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam Gambar 2 dibawah ini



## D. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Menurut Husaini Usman dan Purnomo ( 2008, h. 58 ), “Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan, dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya.”

Asumsi pada penelitian ini adalah :

- a. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan model-model pembelajaran.
- b. Fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* dianggap memadai.

## 2. Hipotesis

Menurut Margono (2004, h. 80) menyatakan, "Hipotesis berasal dari perkataan hipo ( *hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari suatu masalah yang diajukan. Hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan ( *deduced* ) dari teori yang telah ada".

Berdasarkan pengertian hipotesis diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis:

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match*.