

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah

Rusmiyati

Rusmiyati adalah Guru pada SMA Negeri 3 Banda Aceh, Indonesia

Email : rusmiyatimy@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah pada siswa SMA Negeri 3 Banda Aceh. Teknik Pengumpulan Data dokumentasi, Observasi dan Tes. Analisis data menggunakan analisa deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan dan memaparkan data hasil belajar siswa antara kondisi awal dengan siklus 1, membandingkan dan memaparkan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa serta tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *make a match modifikasi* antara siklus 1 dan siklus 2. Untuk menghitung data kuantitatif, peneliti menghitungnya dengan cara menghitung persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan partisipasi siswa mengalami peningkatan dan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas. aktivitas guru pada siklus I maupun siklus II dinilai baik. Hal ini dipandang sesuai dengan kenyataan, dimana aktivitas guru banyak berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing para siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Adapun kendala yang ditemukan pada siklus I adalah siswa masih terlihat bingung dengan langkah-langkah penerapan model *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* yang dijelaskan guru, dikarenakan ini adalah kali pertama guru menerapkan model ini sehingga perlu beberapa kali pengulangan dalam menjelaskan atau melakukan demontrasi penerapan langkah-langkah *Make A Match* tersebut oleh guru sehingga banyak menyita waktu, sedangkan alokasi waktu untuk setiap pertemuan hanya 2x45 menit dengan materi yang lumayan luas.

Kata kunci : *kartu domin, prstasi belaja, sejarah*

PENDAHULUAN

Semakin majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluasnya cakrawala manusia dalam berbagai bidang pengetahuan sehingga setiap generasi penerus harus belajar lebih banyak untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini membawa implikasi pada lapangan pendidikan yang menuntut sistem pendidikan dan pelatihan yang dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan efesien. Untuk itu dirasakan perlunya sistem baru dalam mengkomunikasikan segala macam pengetahuan dan pesan, baik secara verbal maupun

non-verbal, Sutikno dan fathurrahman 2004. Sehingga peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan IPTEK. Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan rasional seefektif dan seefisien mungkin sebagai jawaban dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam usaha menciptakan masa depan yang baik. Untuk itu pendidikan perlu dikelola dengan baik. Menurut Lawrence A. Cremin yang dikutip oleh Masdudi & Nasehudin 2009, pendidikan adalah sebuah upaya yang cermat, sistematis, berkesinambungan untuk melahirkan, menularkan dan memperoleh pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan dan perasaan-perasaan dalam setiap kegiatan belajar yang dihasilkan dari kegiatan tersebut baik langsung maupun tidak langsung, baik disengaja maupun tidak. Salah satu faktor yang paling penting adalah tujuan pendidikan itu sendiri yang kelak dicapai oleh peserta didik.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan bertugas mempertahankan, menanamkan dan mengembangkan kelangsungan berfungsinya nilai-nilai pada masyarakat. Sejalan dengan tuntutan kemajuan dan modernisasi kehidupan masyarakat akibat pengaruh kebudayaan yang meningkat, pendidikan memberikan kelenturan (fleksibilitas) perkembangan nilai-nilai dalam ruang lingkup konfigurasinya.

Masdudi & Nasehudin (2009) menjelaskan bahwa dengan demikian tujuan pendidikan disamping menginternalisasikan (menanamkan dalam pribadi) nilai-nilai yang luas, juga mengembangkan anak didik agar mampu melakukan pengalaman nilai-nilai itu secara dinamis dan fleksibel dalam batas-batas konfigurasinya. Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut tidaklah mudah. Banyak kendala-kendala yang harus dihadapi. Meskipun demikian berbagai upaya pembaharuan pendidikan terus dilaksanakan baik dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran maupun dalam penggunaan media pembelajarannya.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru merupakan komponen yang mempunyai kedudukan dan peranan penting sehingga dari sudut pembaharuan pendidikan manapun guru merupakan kunci utama keberhasilan pendidikan. Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, guru diharapkan menjadi guru yang kreatif serta mampu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Suasana kelas yang interaktif tentu memerlukan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa mengikuti pelajaran harus di dasari oleh keinginan dari dalam diri siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Bentuk keterlibatan diantaranya bertanya, menyampaikan pendapat, memperhatikan pelajaran, mengerjakan soal-soal dan mencari sumber-sumber

materi dari berbagai referensi lain untuk memperkaya apa yang disampaikan guru di sekolah.

Belajar merupakan proses untuk memperoleh prestasi hasil belajar. Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Belajar juga dapat diperoleh melalui pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.

Gagne dalam Hasibuan 2006, mengemukakan, ada lima macam kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar, yaitu:

- (1) Ketrampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- (2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berfikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- (3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- (4) Ketrampilan motorik yang diperoleh disekolah, antara lain ketrampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
- (5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang, atau kejadian.

Kelima hasil belajar tersebut di atas menyarankan, bahkan mempersyaratkan kondisi-kondisi belajar tertentu sehingga dapat dijabarkan strategi pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya Sudjana 2009 berpendapat bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar. Hasil belajar tersebut bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisa, memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja. Dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan penilaian perbuatan.

Penilaian Terhadap Hasil Belajar

Suatu hasil belajar dapat dikategorikan berhasil jika hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gagne dalam Sudjana 2009, membagi lima macam hasil belajar, yaitu informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan ketrampilan motoris. Konsep Gagne pada dasarnya sesuai dengan konsep taksonomi Bloom, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sudjana 2009 menjelaskan bahwa “Hasil belajar dalam ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan merupakan hasil belajar paling awal yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat hafalan seperti rumus, definisi, istilah, perundangan, dan lainnya. Setelah pengetahuan, tingkat berikutnya adalah pemahaman yang terdiri dari pemahaman terjemahan arti sebenarnya, pemahaman penafsiran dengan menghubungkan suatu pemahaman dengan pemahaman sebelumnya, dan pemahaman ekstrapolasi yang berupa

pemahaman terhadap makna di balik pemahaman yang tampak. Tahapan kognitif aplikasi berupa penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus, yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Tahap aplikasi dapat diterapkan untuk menjelaskan suatu gejala baru berdasarkan gejala yang telah diketahui sebelumnya. Tahap analisis merupakan tahap memilah suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Dengan analisis diharapkan siswa mempunyai pemahaman yang komprehensif dan terpadu sehingga mampu mengaplikasikannya pada situasi baru yang kreatif. Pada tahap evaluasi siswa telah mampu membuat suatu keputusan tentang nilai berdasarkan tujuan, gagasan, metode dan lain-lain.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Make and match merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Fathurrohman 2015 menyebutkan bahwa salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mendapatkan kartunya diberi poin.

Rusman 2014 menjelaskan langkah-langkah penerapan model *Make A Match* sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan 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 diberi poin
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan

Berdasarkan proses belajar mengajar, siswa akan tertuntut untuk lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Berdasarkan penjelasan diatas, dengan metode mencari kartu ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukan dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

Pelajaran Sejarah

Setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik yang membedakan dari mata pelajaran yang lain. Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran sejarah. Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut :

- Sejarah terkait dengan masa lampau
- Masa lampau berisi peristiwa, dan

Rusmiyati, Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Modifikasi (Kartu Domino) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,

- Setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali.

Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi. Sementara materi pokok pembelajaran sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Karena itu dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu. Sejarah bersifat kronologis. Oleh karena itu dalam mengorganisasikan materi pokok pembelajaran sejarah haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.

Kuntowijoyo 1995 mengungkapkan bahwa “Dari SD, SLTP, SLTA dan mungkin tahun-tahun pertama di PT sejarah merupakan mata ajaran yang harus diambil. Untuk SD, sejarah dapat dibicarakan dengan pendekatan estetis. Artinya, sejarah diberikan semata-mata untuk menanamkan rasa cinta kepada perjuangan, pahlawan, tanah air, dan bangsa. Untuk SLTP, sejarah hendaklah diberikan dengan pendekatan etis. Kepada siswa harus ditanamkan pengertian bahwa mereka hidup bersama orang, masyarakat, dan kebudayaan lain, baik yang dulu maupun yang sekarang. Kepada anak-anak SLTA yang sudah bernalar itu, sejarah harus diberikan secara kritis. Mereka diharapkan sudah bisa berpikir mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang telah terjadi, dan kemana arah kejadian-kejadian itu. Di tingkat universitas, sejarah diberikan secara akademis. Biasanya akan diajarkan sejarah perubahan masyarakat, supaya mahasiswa (1) mempunyai gambaran tentang latar belakang masyarakat yang sedang dibicarakan, (2) mempunyai gambaran tentang kesinambungan dan perubahan, dan (3) dapat mengantisipasi perubahan yang akan terjadi agar supaya dengan ilmunya mereka dapat melihat perkembangan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mempelajari sejarah itu lebih dari sekedar mengetahui hal-hal yang terjadi pada masa lalu, apalagi menghafal peristiwa dan angka-angka belaka. Presiden pertama kita, Ir. Soekarno pernah berucap, “Jangan sekali-kali melupakan sejarah karena bangsa yang besar adalah bangsa yang dapat memahami sejarahnya sendiri”. Pesan ini kemudian lebih dikenal dengan ungkapan “Jas Merah” “(Jangan sekali-kali melupakan sejarah)”. Sejarah adalah guru kehidupan. Sejarah menjadi guru kehidupan karena sejarah mengandung pelajaran-pelajaran moral dan politik, sejarah membuat kita mengenal bangsa kita sendiri dan bangsa-bangsa lain secara lebih dekat, sejarah memperkuat identitas kita sebagai bangsa, dan sejarah membantu kita berpikir holistik dan multiperspektif dalam memandang suatu peristiwa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengajaran sejarah bagi siswa adalah sebagai berikut.

1. Secara unik memuaskan rasa ingin tahu anak tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya yang dapat menumbuhkan kegairahan dan kekaguman
2. Mewariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap sastra, seni serta cara hidup orang lain.
3. Melatih tertib intelektual yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting, antara propaganda dan kebenaran.
4. Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan sekarang dan masa yang akan datang.

5. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah atau pertentangan dunia masa kini.

Banyak permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran Sejarah. Permasalahan-permasalahan yang terjadi antara lain kurangnya motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Kondisi ini terutama terjadi di SMA Negeri 3 Banda Aceh pada kelas XII IPA 7. Rendahnya motivasi belajar siswa pada kelas XII IPA 7 dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang ramai sendiri ketika guru sedang berbicara di depan kelas, siswa tidak serius saat diberi tugas oleh guru, dan kurangnya minat siswa dalam bertanya pada guru. Kemudian hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dilihat dari rendahnya nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Sejarah.

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu siswa takut atau malu bertanya pada guru. Padahal bertanya merupakan suatu hal yang penting untuk memperjelas atau memperdalam pemahaman materi. Takut atau enggan siswa dalam bertanya disebabkan oleh beberapa hal, antara lain takut dimarahi guru dan kurang dekatnya hubungan antara guru dengan siswa yang menyebabkan siswa kurang nyaman. Pada saat seperti ini siswa lebih memilih bertanya pada temannya, hubungan yang dekat antar siswa menimbulkan rasa nyaman dan menyebabkan siswa tidak takut atau malu untuk bertanya pada temannya sendiri. Sebab-sebab rendahnya hasil belajar yang telah diuraikan terjadi pada kelas XII IPA 7, sehingga membuat kelas ini mempunyai nilai rata-rata paling rendah dibanding kelas yang lain.

Pembelajaran Sejarah sangat erat kaitannya dengan berbagai fenomena sosial di masyarakat. Pembelajaran Sejarah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, isu-isu sosial yang sangat penting untuk dipelajari. Sejarah adalah studi keilmuan tentang segala sesuatu yang telah dialami manusia di waktu lampau dan yang telah meninggalkan jejak-jejaknya di waktu sekarang.

Hasil belajar yang rendah merupakan masalah yang harus cepat diselesaikan agar tercipta SDM yang berkualitas. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran teams game tournament dalam kegiatan pembelajaran Sejarah. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match modifikasi* merupakan model pembelajaran yang mengarah pada siswa (*student center*) sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan sesuai keinginannya. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mendapatkan kartunya diberi poin. Tentu saja ini akan menyenangkan, terlebih dengan dimodifikasi seperti bermain kartu domino sehingga akan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar sejarah. Sehingga dengan metode mencari kartu ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukan dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

Berdasarkan realita tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Dalam Penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPA 7 SMA N 3 Banda Aceh yang terdiri dari 32 siswa dengan komposisi 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, disamping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang silabus mata pelajaran Sejarah, nilai rata-rata mata pelajaran Sejarah siswa kelas XII IPA 7 pada tengah semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018, buku atau materi pelajaran Sejarah, daftar siswa kelas XII IPA 7, serta foto dokumentasi proses belajar mengajar.

Menurut Aqib 2019, foto digunakan untuk mendokumentasikan data tentang peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Setiap kegiatan yang terjadi di kelas baik yang dilakukan oleh guru, siswa maupun observer didokumentasikan dengan foto. Alat elektronik ini dapat membantu peneliti dalam mendeskripsikan kegiatan selama penelitian tindakan kelas.

Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya, Slameto 1986. Menurut Sudjana 2009, observasi dapat mengukur atau menilai proses belajar, misalnya tingkah laku siswa dan guru pada saat proses belajar mengajar. Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan setiap siklus, untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa. Lembar pengamatan guru digunakan oleh observer pada waktu guru melaksanakan proses pembelajaran dan lembar aktivitas siswa yang dilengkapi dengan penilaian sikap siswa digunakan oleh observer untuk memantau kegiatan siswa pada waktu melakukan kegiatan pembelajaran.

Tes

Tes sebagai alat penilaian disusun berupa butir-butir soal yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan atau tindakan, Sudjana 2009. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa, terutama aspek kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Awalnya tes dilaksanakan berupa Preetes guna mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik pada kelas XII IPA 7 mengenai materi. Selanjutnya tes dilaksanakan pada akhir siklus berupa soal postes. Tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur belajar siswa, Slameto 1986. Bentuk tes yang peneliti pilih untuk pengumpulan data adalah tes tertulis bentuk uraian ganda. Tes

bentuk pilihan ganda merupakan bentuk soal yang jawabannya dapat dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan.

Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah data-data diperoleh adalah menganalisis serta mengolah data. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisa deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan dan memaparkan data hasil belajar siswa antara kondisi awal dengan siklus 1, membandingkan dan memaparkan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa serta tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *make a match* modifikasi antara siklus 1 dan siklus 2. Untuk menghitung data kuantitatif, peneliti menghitungnya dengan cara menghitung persentase ketuntasan klasikal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan awal dimana sebelum penelitian ini dilaksanakan, menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang dirumuskan oleh peneliti sendiri yang sekaligus bertindak sebagai guru pengajar. Adapun yang menjadi permasalahan yaitu masih ada siswa kurang memperhatikan, terjadi keributan dikelas, siswa sering terlihat mengantuk dan kurang fokus terhadap mata pelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar. Hal ini terjadi karena penggunaan metode dan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga terkesan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XII IPA 7.

Siklus I dilakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan dengan waktu 2x 45 menit untuk pertemuan pertama tanggal 27 September 2019 dan 2x45 menit untuk pertemuan kedua pada tanggal 4 Oktober 2019. Dilaksanakan setiap hari Jumat sesuai dengan jadwal pada rostes pelajaran SMAN 3 Banda Aceh dengan materi pembelajaran tentang *Perkembangan Kehidupan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia pada Masa Demokrasi Terpimpin*. Adapun pelaksanaan siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut.

Perencanaan

Kegiatan *pembelajaran* yang dilakukan pada siklus 1 adalah menyiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam penelitian ini, hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam penyampaian materi pembelajaran. Adapun perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah berupa: silabus mata pelajaran Sejarah Indonesia (lampiran 3), RPP (lampiran 4), media pembelajaran berupa Slide Power Point dan video (lampiran 5), Lembar Kerja Siswa (lampiran 6), soal pre test (lampiran 7), soal post test (lampiran 8), yang telah dirancang sedemikian rupa sesuai materi pembelajaran yang akan disajikan.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pada pertemuan pertama ini hari Jumat, tanggal 27 September 2019 materi pokok yang diberikan dalam belajar Sejarah adalah mengenai K.D 3.4 yaitu tentang Perkembangan Kehidupan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia Pada Masa Demokrasi Terpimpin. Tindakan dalam proses pembelajaran dibagi dalam tiga kegiatan, yaitu:

Kegiatan Awal

Selama pelaksanaan pembelajaran peneliti ditemani oleh 1 orang guru mata pelajaran Sejarah yang bertugas sebagai pengamat, tugas pengamat mengamati dan menilai kegiatan guru dan kegiatan peserta didik di dalam kelas penelitian. Kegiatan awal ini diawali dengan memberi salam kepada peserta didik, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik (lampiran 9), dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. Kemudian guru melakukan apersepsi, yaitu menghubungkan pembelajaran yang telah dipelajari siswa dengan materi baru yang akan disampaikan, atau dengan menggali pengetahuan siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Dalam kegiatan ini, guru sebagai pemberi tindakan mengulas kembali *Perkembangan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia Masa Demokrasi Liberal* yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu *Perkembangan Kehidupan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia Pada Masa Demokrasi Terpimpin*.

Kegiatan Inti

Pada tahap ini kegiatan inti adalah melakukan aktivitas penting sebagai dasar pembelajaran meliputi kegiatan sbb.

- Peserta didik mengamati video mengenai materi Perkembangan Kehidupan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia Pada Masa Demokrasi Terpimpin yang disajikan oleh guru.
- Peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai materi perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa demokrasi terpimpin.
- Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen, dengan menggunakan media undian yang beranggotakan 6 orang siswa (lampiran 10)
- Setiap kelompok per individu diberikan beberapa *Kartu Domino* yang telah tercantum potongan pertanyaan dan jawaban.
- Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- Setiap siswa yang memegang kartu saling bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk menyusun lembaran-lembaran kartu yang mereka miliki menjadi satuan soal dan jawaban yang saling berkaitan atau jawaban yang cocok satu sama lain..
- Tiap kelompok diminta mencatat potongan pernyataan yang telah tepat disusun menurut kelompok nya masing-masing.
- Setiap kelompok mengumpulkan bahan temuan tentang tugasnya melalui berbagai sumber seperti internet, buku pegangan, dan lainnya.
- Hasil presentasi siswa tersebut kemudian digabung dan dikumpulkan pada guru dalam bentuk laporan kelompok.

- Guru bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi tentang indikator dan keseluruhan.
- Guru memberikan apresiasi terhadap keaktifan siswa.

Kegiatan Penutup

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan melakukan refleksi mengenai hal apa saja yang belum dipahami siswa dan hal apa yang paling berkesan bagi siswa dalam pertemuan ini

Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Deskripsi tindakan siklus I diperoleh dengan mengamati proses pembelajaran sejarah dengan materi mengenai perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa demokrasi terpimpin menggunakan model pembelajaran *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, baik untuk peserta didik maupun untuk guru (lampiran 12 dan 13) yang dilakukan oleh observer. Objek pengamatannya difokuskan kepada bagaimana cara guru menerapkan model *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* dalam menyampaikan materi, dan kinerja siswa dalam aktivitas pembelajaran melalui model *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)*. Data observasi kinerja siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil Observasi Kinerja Guru

Pada pertemuan pertama di siklus I, kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan guru memperlihatkan video tentang *Kebijakan-Kebijakan Pemerintah Dalam Bidang Politik Dan Ekonomi Masa Demokrasi Terpimpin*. Selanjutnya bertanya jawab dengan siswa mengenai isi mengenai kebijakan-kebijakan tersebut. Setelah itu guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 6 orang setiap kelompoknya dengan cara diundi. Kemudian guru menyiapkan kartu yang akan digunakan dalam kegiatan *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* dan memperlihatkan kepada siswa. Selanjutnya guru menjelaskan tata cara kegiatan *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* yang akan dilakukan dan memberi contoh dalam menggunakan kartu-kartu yang akan dipasangkan. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang sudah didesain sedemikian rupa hingga berbentuk seperti kartu domino sebanyak 14 kartu untuk setiap kelompok yang berisi tentang materi mengenai kebijakan politik dan ekonomi masa demokrasi terpimpin tersebut.

Setelah masing-masing kelompok selesai menemukan dan memasang kartu-kartu domino tersebut. Setiap kelompok yang dapat paling cepat menemukan jawaban/soal kartu, membacakan kembali isi kartu yang mereka pasang agar siswa lain dapat mengetahui materi yang berhasil dipasangkan oleh mereka. Setelah semua pasangan siswa membacakan kembali isi kartu yang berhasil mereka pasang, guru membacakan dan menyimpulkan kembali materi dari kartu yang berhasil dipasangkan oleh setiap pasangan siswa.

Selanjutnya pada pertemuan kedua siklus I, guru mengintruksikan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok yang telah diundi pada pertemuan I, guna melanjutkan

kegiatan pembelajaran dengan penerapan model Make A Match modifikasi. Guru tidak menjelaskan kembali tata cara karena siswa sudah paham berdasarkan kegiatan di pertemuan pertama. Pada babak II ini, kartu dikocok agar tiap kelompok mendapat kartu yang berbeda dari babak sebelumnya. 3 kelompok yang telah mendapat kartu domino tentang sub materi kebijakan politik masa demokrasi terpimpin diberikan kartu domino mengenai sub materi kebijakan ekonomi masa demokrasi terpimpin dan sebaliknya, 3 kelompok lagi mendapat kartu domino tentang sub materi tentang kebijakan politik masa demokrasi terpimpin. Guru membacakan dan menyimpulkan kembali materi dari kartu yang berhasil dipasangkan oleh setiap kelompok.

Hasil Observasi Kinerja Siswa

Pada tindakan siklus I di pertemuan pertama, siswa telah mengetahui hanya mengetahui kapan sistem pemerintahan demokrasi terpimpin dilaksanakan di Indonesia. Materi pada pertemuan pertama adalah perkembangan politik dan ekonomi bangsa Indonesia masa demokrasi terpimpin. Setelah memperhatikan video tentang kebijakan-kebijakan politik dan ekonomi yang diterapkan masa demokrasi terpimpin, siswa kemudian memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah penerapan model pembelajaran Make A Match dan kemudian siswa menyatakan cukup mengerti tentang cara menggunakan kartu untuk kegiatan *Make a Match modifikasi* ini. Siswa dibagi kedalam 6 kelompok yang terdiri dari 6 orang setiap kelompoknya dengan cara diundi. Kemudian siswa didalam kelompok diberikan kartu soal dan kartu jawaban yang sudah didesain sedemikian rupa hingga berbentuk seperti kartu domino sebanyak 14 kartu untuk setiap kelompok yang berisi tentang materi mengenai kebijakan politik dan ekonomi masa demokrasi terpimpin tersebut. Selanjutnya setiap siswa didalam kelompok saling bekerjasama untuk menemukan jawaban yang terdapat pada setiap kartu domino pada kartu domino lainnya dan memasangkan kartu-kartu domino tersebut. Setiap kelompok yang paling cepat menemukan jawaban/soal kartu, membacakan kembali isi kartu yang mereka pasang agar siswa lain dapat mengetahui materi yang berhasil dipasangkan oleh mereka.

Pada pertemuan kedua di siklus I, siswa masih ingat tata cara kegiatan *Make a Match Modifikasi (Kartu Domino)* sehingga guru tidak mengilangi penjelasan mengenai tata cara kegiatan. Semua siswa lebih aktif dalam memikirkan jawaban dari kartu-kartunya. Semua siswa lebih aktif dalam mencari kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada pada kartu domino tersebut. Setiap siswa didalam kelompok aktif menyusun kesemua kartu hingga tugasnya terselesaikan. Setiap siswa didalam kelompok membacakan kembali materi kartu yang dipasangkannya.

Hasil Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada tindakan siklus I, diketahui bahwa hasil tes pemahaman materi pelajaran sejarah mengenai *Perkembangan Politik Dan Ekonomi Bangsa Indonesia Pada Masa Demokrasi Terpimpin* mengalami peningkatan dibandingkan tes kemampuan awal. Peningkatan tersebut secara rata-rata sudah melebihi dari kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan yaitu 76, walaupun masih beberapa subjek yang belum berhasil memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum. Data hasil belajar yang diperoleh dari pemebrian Post-Test pada

Siklus I siswa kelas XII IPA 7 SMAN 3 Banda Aceh dapat perhatikan tabel perbandingan antara nilai klasikal prasiklus dengan siklus I.

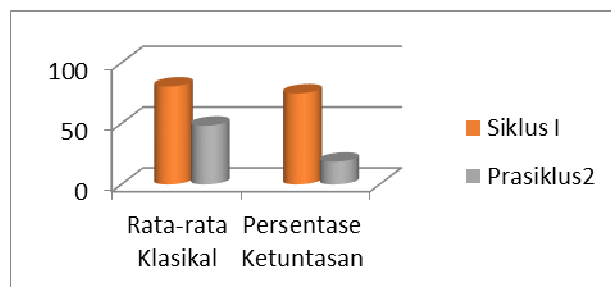
Tabel 1
Nilai Klasikal Pra Siklus dan Siklus I

No	Aspek	Nilai		Peningkatan
		Pra siklus	Siklus 1	
1	Rata-rata klasikal	48,44%	80,63%	32,19%
2	Nilai terendah	20	60	40
3	Nilai tertinggi	80	96	16
4	Persentase ketuntasan (%)	18,75%	75%	56,25%

Nilai pada tabel diatas merupakan hasil belajar siswa kelas XII IPA 7 SMAN 3 Banda Aceh pada siklus I yang sudah menerapkan model pembelajaran *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)*. Nilai hasil belajar siswa pada siklus 1 sudah baik tetapi masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah nilai KKM yaitu ≤ 75 sebanyak 8 orang siswa. Nilai terendah pada siklus I yaitu 60 dan nilai tertinggi 96. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang didapat oleh siswa pada mata pelajaran sejarah adalah 80,63 %. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I (pertama) sebesar 75 %.

Hasil belajar siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Diperoleh hasil untuk nilai terendah 60 dengan peningkatan 40, rata-rata klasikal 80,63%, maka terdapat peningkatan sebesar 37,5 % dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% . Kendati demikian, siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena jumlah subjek yang mencapai KKM secara ketuntasan klasikal belum mencapai 85%, sementara indikator keberhasilan yang sudah ditentukan peneliti, yaitu penelitian tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil jika pada siklus I hasil analisis data menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil tes pra-tindakan dibandingkan hasil tes pasca-tindakan dan nilai tes pasca-tindakan siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal subjek sebesar 85% . Pada siklus I ini, jumlah subjek yang nilainya memenuhi KKM secara ketuntasan klasikal hanya sebesar 75%. Tabel 4 diatas akan tampak lebih jelas dengan grafik berikut ini:

Gambar 1
Grafik Perbandingan Nilai Klasikal Pra Siklus dan Siklus I



Siklus II

Oleh karena indikator yang telah ditetapkan belum tercapai, maka dilanjutkan pada siklus II. Siklus II dilakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit pada tanggal 11 Oktober 2019, dan 2 x 45 menit pada tanggal 18 Oktober 2019. Dilaksanakan pada hari Jumat dengan materi pada K.D yang sama yaitu K.D 3.4 terkait sub materi "Pembahasan Irian Barat".

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Pada tahap ini guru merancang kembali RPP untuk materi yang belum tuntas, yaitu mengenai perkembangan politik masa demokrasi terpimpin yaitu tentang pembebasan Irian Barat serta mengulang kembali seluruh materi mengenai perkembangan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa demokrasi terpimpin serta dampak dari pelaksanaannya, yang dilakukan dengan model pembelajaran *Make A Match Modifikasi* (Kartu Domino). Selain itu, guru harus lebih menguasai keadaan dan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat untuk belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan dapat memecahkan masalah pada setiap persoalan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan perencanaan pada siklus II ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II (Lampiran 14).
- 2) Menyusun Slide pOwer Point (lampiran 15)
- 3) Menyusun soal *post test* dan rubrik penilaian kognitif peserta didik (Lampiran 16).
- 4) Menyiapkan daftar hadir siswa kelas XII IPA 7 (Lampiran 17)
- 5) Menyiapkan lembar observasi seperti pada siklus I

Tindakan

Kegiatan pada pertemuan I Siklus II ini secara garis besar langkah-langkahnya masih sama seperti pada Siklus I namun akan ada sedikit perubahan. Siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I, kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I diharapkan dapat diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II. Adapun kendala yang ditemukan pada siklus I adalah siswa masih terlihat bingung dengan langkah-langkah penerapan model *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* yang dijelaskan guru, dikarenakan ini adalah kali pertama guru menerapkan model ini sehingga perlu beberapa kali pengulangan dalam menjelaskan atau melakukan demonstrasi penerapan langkah-langkah *Make A Match* tersebut oleh guru sehingga banyak menyita waktu, sedangkan alokasi waktu untuk setiap pertemuan hanya 2x45 menit dengan materi yang lumayan luas.

Proses pembelajaran masih dengan menerapkan diskusi melalui model pembelajaran *Make A Match Modifikasi kartu Domino* serta presentasi kelompok. Pada hari Jumat tanggal 11 Oktober 2019 ini, diskusi kelompok dilakukan kembali dengan membahas materi pada K.D yang sama seperti pada Siklus I yang belum sepenuhnya tuntas, yaitu terkait materi K.D. 3.4. *Menganalisis perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa indonesia pada masa demokrasi terpimpin*, namun pada Siklus II ini materi pembelajaran lebih difokuskan pada sub materi *Pembebasan Irian Barat*. Adapun hasil belajar siswa kelas XII IPA 7 SMAN 3 Banda Aceh yang diperoleh dari

pemberian Post-Test pada siklus II (lampiran 18) dapat dilihat pada disajikan sebagai berikut.

Tabel 2
Nilai Klasikal Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Rata-rata klasikal	80,63%	92,63 %	12%
2	Nilai terendah	60	80	20
3	Nilai tertinggi	96	100	4
4	Persentase ketuntasan (%)	75%	100%	25%

Dari siklus II ini diperoleh hasil belajar siswa dengan nilai terendah adalah 80 sehingga terdapat *peningkatan* sebanyak 20 digit, nilai tertinggi 100 dengan peningkatan sebanyak 4 digit, rata-rata klasikal sebesar 92.63 % yang berarti terdapat peningkatan sebesar 12% dengan ketuntasan klasikal meningkat sebanyak 25 % dari 75%, sehingga menjadi 100%. Tabel 2 diatas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 2
Grafik Perbandingan Nilai Klasikal Siklus I dan Siklus II



PEMBAHASAN

Rata-Rata Klasikal dan Ketuntasan Belajar Siswa

Hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan oleh nilai yang sudah diperoleh. Nilai rata-rata klasikal dari tiap siklus dapat dilihat dari tabel 3 berikut:

Tabel 3
Nilai Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

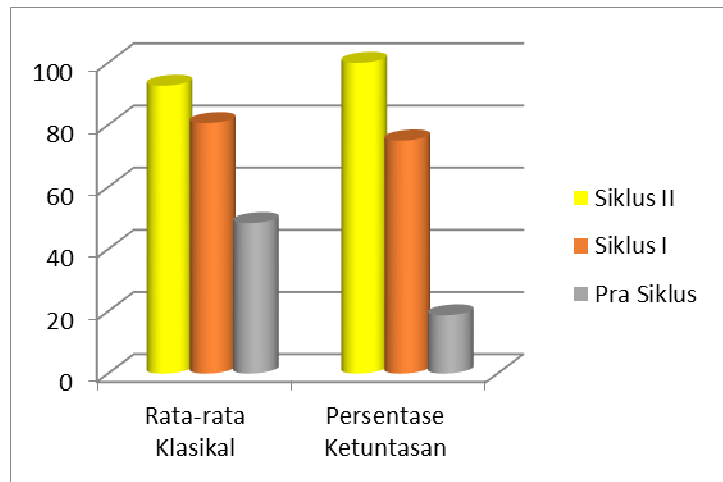
No	Aspek	Nilai		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata klasikal	48,44%	80,63%	92,63%

Rusmiyati, Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Modifikasi (Kartu Domino) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,

2	Nilai terendah	20	60	80
3	Nilai tertinggi	80	96	100
4	Persentase ketuntasan	18,75%	75%	100%

Agar lebih mudah lagi untuk dibandingkan, berikut juga penulis tampilkan grafik tentang perbandingan Nilai Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Gambar 3
Grafik Perbandingan Nilai Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Pada grafik 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata klasikal dari Pra Siklus ke Siklus I yaitu dari 48,44% menjadi 80,63%, sehingga peningkatannya sebanyak 32,19%. Dari Siklus I ke siklus II rata-rata klasikal meningkat menjadi 92,63% yang berarti terdapat kenaikan jika dibandingkan dengan siklus I sebesar 12%. Nilai terendah pada Pra Siklus sebesar 20 meningkat menjadi 60 pada siklus I dan siklus II meningkat lagi menjadi 80. Begitu juga untuk perolehan nilai tertinggi, pada Pra Siklus sebesar 76 menjadi 96 pada siklus I dan siklus II meningkat secara signifikan sebesar 100. Peningkatan rata-rata klasikal pada siklus I yang belum mencapai keberhasilan, disebabkan siswa belum terbiasa belajar dengan model *make a match modifikasi (kartu domino)*, dan waktu untuk evaluasi siswa juga relative singkat. Ketuntasan minimum kelas dari tiap siklus juga mengalami peningkatan.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu penelitian tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil jika nilai tes pasca-tindakan siklus menunjukkan ketuntasan klasikal subjek sebesar 85% . Terlihat jelas bahwa pada siklus II ini, persentase ketuntasan klasikal subjek telah jauh lebih besar dari persentase yang ditargetkan yaitu sebesar 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan materi tentang perkembangan kehidupan politik dan ekonomi bangsa Indonesia pada masa demokrasi terpimpin.

KESIMPULAN

Partisipasi Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam dua (2) siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas, menunjukkan bahwa partisipasi atau aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami kenaikan. Siswa sangat antusias menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru dikarenakan model pembelajaran *Make A Match* tersebut telah dimodifikasi menjadi kartu domino yang memang merupakan permainan yang menyenangkan yang banyak digemari oleh tua maupun muda. Ditambah lagi dengan pemberian reward untuk kelompok-kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas kelompoknya dalam mencari dan memasang kartu soal dan kartu jawaban hingga saling berkesinambungan.

Aktivitas Guru

Observasi yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Banda Aceh yang bertindak sebagai observer 1 dan Observer 2, menyatakan bahwa aktivitas atau kegiatan guru selama pembelajaran pada siklus I maupun siklus II dinilai baik. Hal ini dipandang sesuai dengan kenyataan, dimana aktivitas guru banyak berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing para siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang bahwa pembelajaran harus bertumpu pada siswa itu sendiri atau yang sering disebut dengan istilah "Student Center".

Kendala yang Ditemukan

Adapun kendala yang ditemukan pada siklus I adalah siswa masih terlihat bingung dengan langkah-langkah penerapan model *Make A Match Modifikasi (Kartu Domino)* yang dijelaskan guru, dikarenakan ini adalah kali pertama guru menerapkan model ini sehingga perlu beberapa kali pengulangan dalam menjelaskan atau melakukan demonstrasi penerapan langkah-langkah *Make A Match* tersebut oleh guru sehingga banyak menyita waktu, sedangkan alokasi waktu untuk setiap pertemuan hanya 2x45 menit dengan materi yang lumayan luas sehingga proses belajar mengajar sedikit terburu-buru agar semua rencana yang telah disiapkan oleh guru dapat terlaksana. Selain itu, beberapa siswa banyak yang mengajukan pertanyaan di luar materi yang disampaikan sehingga guru harus menjelaskan terlebih dahulu. Sedangkan pada siklus II kendala pada siklus I relatif tidak ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Ali, Muhammad, 2004. *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yayasan Bentang budaya: Yogyakarta

Rusmiyati, Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Modifikasi (Kartu Domino) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,

- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasibuan. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yayasan Bentang budaya: Yogyakarta
- Masdudi & Nasehudin. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. STAIN Press: Cirebon
- Poesponegoro, Marwati Djoened. 1993. *Sejarah Nasional Indonesia VI*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. rajaGrafindo Persada: Jakarta
- Setianto, Yudi. Dkk. 2018. *Modul Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru Sejarah Sma/Smk*. Jakarta: Departemen Sejarah Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Kewarganegaraan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Saptono, Sigit. 2003. *Paparan kuliah Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Semarang:Jurusan Biologi FMIPA UNNES
- Slameto. 1986. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Sudjana, Nana 2009. *Model-model mengajar CBSA*, Bandung:CV. Sinar Baru
- Sutikno, M. Sobry dan Fathurrahman. 2004. *Belajaran dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Rafika Aditama
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.