

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH  
MATERI PERADABAN AWAL MASYARAKAT DI DUNIA YANG  
BERPENGARUH TERHADAP PERADABAN DI INDONESIA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA KELAS X 3 SMA NEGERI 4 BARABAI  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Riswiyani**

SMA Negeri 4 Barabai  
riswi\_yani893@yahoo.com

**Abstract:**

*The aims of this research is to find out activities and learning outcomes of History major grade 3 of SMAN 4 Barabai. This research was classroom action research ( PTK )that used qualitative approach. The techniques for collecting data were observation to the students learning activities and teacher activities in teaching and learning. Meanwhile, the learning outcomes taken from the pretest and posttest scores, and also questionnaires which are given to students after the lessons in order to get their responses. As the result, showed that the students' learning activities have been increasing in the first cycle with 84% and in the second cycle with 92%. The learning outcomes have been increasing in the first cycle with 83.3% and in the second cycle with 95.8%. The individual learning completeness has been increasing which is seen from the average learning outcomes, and positive responses are shown by the students during the lessons using make-a-match learning model.*

**Key Word:** Activity, Learning Outcome of History, Make-a-match model.

**PENDAHULUAN**

Berdasarkan kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, salah satu kompetensi dasar (KD) yang diharapkan akan dimiliki siswa SMA kelas X pada semester genap adalah Memahami Peradaban Masyarakat di Dunia yang berpengaruh Terhadap Peradaban Awal Masyarakat di Indonesia. Namun dari pengalaman yang lalu bahwa faktanya siswa kelas X cukup mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut. Akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar sejarah siswa pada materi ini yang dirasa kurang memuaskan. Berdasarkan hasil tes dan pengamatan selama pembelajaran sejarah bahwa di kelas X ditemukan keaktifan dalam proses pembelajaran sejarah masih rendah dan nilai ketuntasannya juga masih kurang, yaitu hanya 55% sampai 80% siswa yang hasil belajarnya tuntas, sedangkan siswa yang mencapai nilai kurang dari 70 sekitar 45% sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan observasi dan informasi ditemukan ada 45% pembelajaran sejarah yang disampaikan guru kurang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya tingkat keberhasilan, motivasi dan rasa ingin tahu anak yang masih rendah. Kondisi ini harus diperbaiki dalam pembelajaran agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat peneliti berinisiatif melakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar dengan mengadakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Suharsimi, 2007: 3). Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu pendekatan yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat dipahami dan disenangi serta dapat menjadi bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin memberikan suatu alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut, sebagai alternatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran kooperatif menjadi pilihan peneliti karena menurut Joyce dan Weil (2011: 77) model pembelajaran ini mengindikasikan bahwa susunan kooperatif jauh lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan personal, sosial dan akademik siswa dan tidak berlebihan jika pembelajaran kooperatif berpotensi meningkatkan seluruh dimensi pembelajaran. Model pembelajaran ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis, dan kemampuan membantu teman. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kelas x 3. 2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran make a match pada siswa kelas x 3 SMAN 4 Barabai.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Barabai Kabupaten HST. Subjek penelitian adalah kelas X 3 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Prosedur penelitian tindakan ini terdiri dari 2 siklus dengan setiap siklus meliputi : Perencanaan, tindakan, observasi dan analisis serta refleksi sebagai mana model penelitian yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto.

Variabel Yang Diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan aktivitas pembelajaran. Keterlaksanaan aktivitas dalam pembelajaran merupakan keterampilan sosial siswa yang diperoleh dan dilihat dari perilaku siswa.

2. Hasil Belajar Siswa setelah kegiatan belajar mengajar (KBM). Hasil belajar siswa adalah skor yang diperoleh siswa dari uji awal (*pretest*), dan tes hasil belajar yang dilaksanakan disetiap akhir pembelajaran (*posttest*), yang dinyatakan dengan kategori tuntas dan tidak tuntas.
3. Respon Siswa merupakan tanggapan atau balasan terhadap rangsangan atau stimulus, tolak ukur dalam respon siswa terhadap penggunaan model *make a match* pada pelajaran sejarah dikategorikan menjadi setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah seperangkat tes/soal tertulis, lembar observasi dan angket respon.

### **1. Prosedur Pengolahan dan Analisis data terdiri dari:**

#### a. Pengumpulan dan kategorisasi data :

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Tes, teknik tes dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar siswa yaitu evaluasi di akhir siklus. Dalam penelitian ini soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda. Siklus I terdiri dari 10 soal yang masing-masing memperoleh nilai 10, siklus II terdiri dari 10 soal yang masing-masing juga memperoleh nilai 10.
- (2) Observasi, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai aktifitas siswa dalam belajar dan aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*.
- (3) Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan model kooperatif tipe *make a match*. Dalam hal ini peneliti menggunakan nilai ulangan blok siswa dan foto-foto dan video pelaksanaan penelitian sebagai tanda bukti.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat dilihat dari nilai tes hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match*. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis melalui statistik deskriptif dan tehnik presentase. Kategorisasi Data merupakan data pengamatan aktivitas yang diinterpretasikan dengan angka/nilai/skor dan data yang lainnya adalah data hasil belajar.

#### b. Validasi:

##### 1) Validitas aktivitas siswa

Dalam penelitian ini aktivitas siswa dilihat dengan mengamati beberapa perilaku deskriptor yang memperlihatkan keaktifan, penilaian aktivitas peserta didik dilaksanakan

pada saat KBM berlangsung dan dinilai dengan menggunakan pengamatan. Aktivitas yang diamati meliputi: Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, interaksi siswa dengan guru, interaksi antar peserta didik, interaksi selama pembelajaran *make a match*, aktivitas peserta didik dalam kelas dan partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembahasan.

## 2) Validitas Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai tersebut di interpretasikan ke nilai KKM yang telah ditentukan. Untuk mempresentasikan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut (Sudijono,2005) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**P** = angka persentase    **f** = frekuensi yang sedang dicari    **N** = banyaknya responden

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Siklus 1

#### a. Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu menyusun instrumen penelitian yang berorientasi pada pelaksanaan strategi pembelajaran *make a match*.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus pertama ini rancangan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada pokok bahasan Peradaban Awal Masyarakat di Dunia yang Berpengaruh Terhadap Peradaban di Indonesia. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran di siapkan kartu soal dan kartu jawaban sebagai media dalam proses permainan mencari pasangan, instrumen penilaian seperti soal dan kunci jawaban, menyiapkan kertas – kertas kecil berbentuk bintang apabila siswa lebih awal menemukan kartu jawaban yang benar dan diakhir pembelajaran siswa yang paling banyak mengumpulkan poin akan diberikan penghargaan, ini merupakan aplikasi dari pembelajaran model *make a match*.

#### c. Observasi

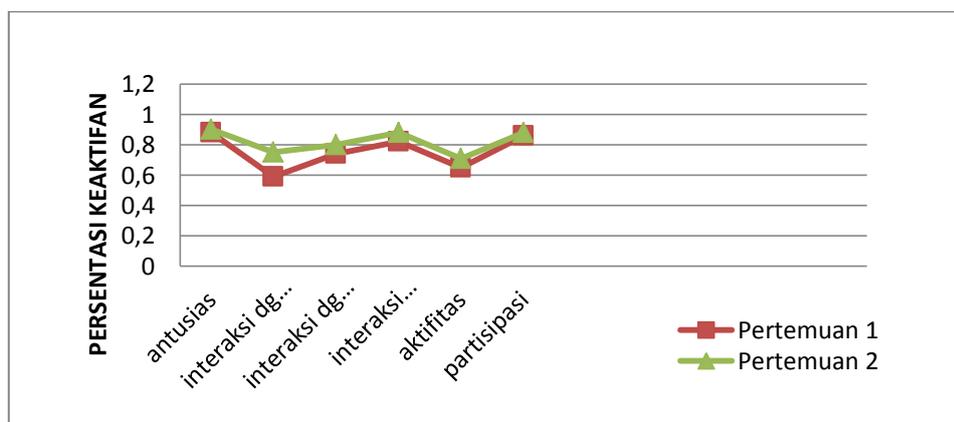
Hasil pengamatan siklus 1 dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan, diperoleh hasil sebagai berikut, Penilaian keaktifan berdasarkan kriteria terdapat pada :

**Tabel 1.1**  
**Hasil penilaian aktivitas pada siklus 1**

Rentang skor	Kriteria	%	Jlh siswa
$8.5 + 1,5 (2.8) \leq 13 \leq 8.5 + 3.0 (2.8)$ $12.8 \leq 13 \leq 17$	Amat Baik	58	14
$8.5 + 2.8 \leq \text{Nilai} < 8.5 + 1,5 (2.8)$ $11.3 \leq \text{Nilai} \leq 12.8$	Baik	25	6
$8.5 - 1,5 (2.8) \leq \text{Nilai} < 8.5 + 2.8$ $4.2 \leq \text{Nilai} \leq 11.3$	Cukup	17	4
$8.5 - 3 (2.8) \leq \text{Nilai} < 8.5 + 1,5 (2.8)$	Kurang	-	

$M_i = \text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} - \text{Skor min})$      $SD_i = \text{Standar Deviasi Ideal} = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{Skor min})$

Pencapaian persentase untuk masing-masing deskriptor keaktifan selama 2 kali pertemuan, diperoleh pencapaian adalah sebagai berikut :



Gambar Keaktifan siswa pada siklus 1

**Tabel 1.2 Keaktifan siswa pada siklus 1**

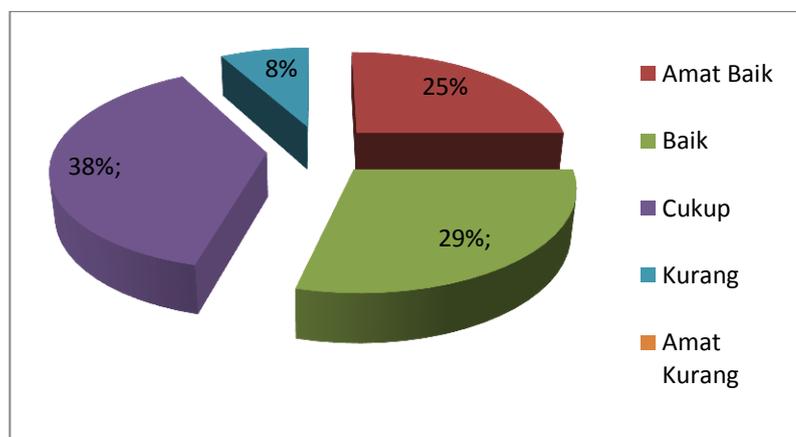
Pertemuan 1	Pertemuan 2
76% (Baik)	84% (Baik)

Tes dilakukan 2 kali dalam siklus 1 yaitu tes awal dan tes akhir siklus, untuk mengetahui peningkatan prestasi/hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan dalam siklus 1 diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 1.3 Hasil Belajar Siswa pada siklus 1**

No	Nilai	Penghargaan	Tes awal		Tes akhir	
			Jlh siswa	Persen tasi	Jlh siswa	Persen tasi

1.	$\geq 90,0$	Amat Baik	0	0%	6	25%
2.	80,0-89,9	Baik	1	4%	7	29%
3.	70,0-79,9	Cukup	7	29%	9	38%
4.	50,1-69,9	Kurang	11	46%	2	8%
5.	$\leq 50,0$	Amat Kurang	5	21%	0	0%



**Gambar: Hasil Belajar setelah siklus 1**

Tabel hasil belajar siswa pada siklus 1 terlihat peningkatan dari tes awal ke tes akhir siklus. Pada tes akhir masih ada siswa dengan nilai kurang sebesar 8% dan siswa yang memperoleh nilai cukup 38% selebihnya masuk ke kriteria baik dan amat baik. Hasil belajar tersebut apabila dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan dengan KKM 70 diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 1.4 Ketuntasan Hasil Belajar pada siklus 1**

Tes	Awal	Akhir
Rata-rata	60.83	75,62
Nilai < 70	16 siswa (66.7 %)	4 siswa (16.7 %)
Nilai $\geq 70$	8 siswa (33.3 %)	20 siswa (83.3 %)

Data diatas menunjukkan bahwa pada akhir siklus 1 telah dicapai rata-rata nilai secara klasikal mencapai 75.62, dan ketuntasannya sebesar 83.3%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah baik, tetapi masih dapat dioptimalkan lagi.

#### **d. Refleksi siklus Pertama**

Pembelajaran siswa dengan model make a match pada siklus pertama dari segi keaktifan maupun dari segi hasil belajar siswa sudah baik dan mencapai indikator keberhasilan. Keaktifan siswa pada siklus 1 mencapai 84% (baik) dan hasil belajar

diakhir siklus 1 mencapai rata-rata klasikal 75.62 (Baik). Hasil-hasil tersebut masih dapat dioptimalkan pada siklus 2.

Hasil pengamatan pada pelaksanaan terdapat beberapa kelemahan prosedur yaitu :

- 1) Waktu siswa mencari pasangan kartunya ada beberapa siswa yang tidak mau memperlihatkan kartunya sebelum dia menemukan pasangannya sehingga kawan yang lain agak tertunda dalam mencari pasangan.
- 2) Pada saat siswa menyampaikan kartu jawaban yang dia temukan guru jangan berperan sebagai moderator, melainkan motivator saja.
- 3) Keberanian siswa umumnya belum tampak baik, saat disuruh bertanya maupun saat guru bertanya. Kelemahan ini akan diperbaiki pada pelaksanaan siklus 2.

## 2. Pelaksanaan siklus 2

### a. Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu menyusun instrumen penelitian yang berorientasi pada pelaksanaan strategi pembelajaran *make a match*.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua ini tahap pelaksanaan proses pembelajaran seperti pada siklus I.

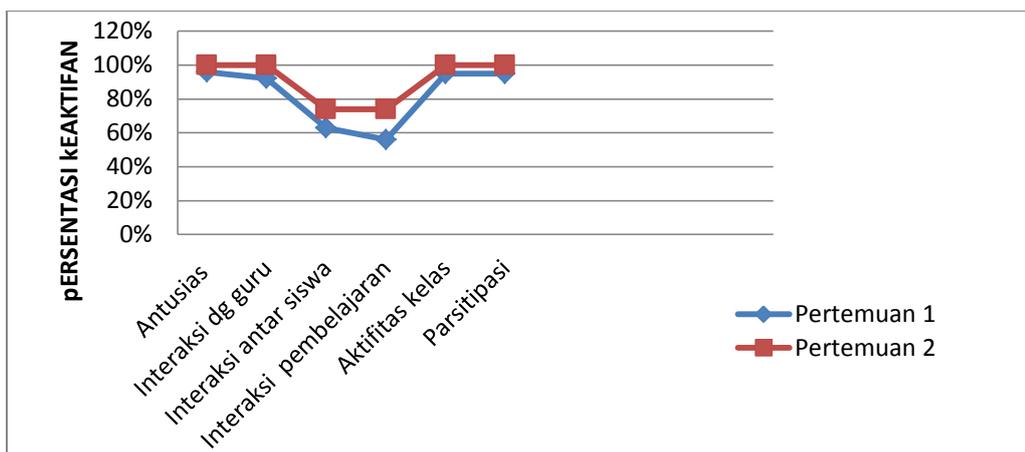
### c. Observasi

Hasil pengamatan siklus 2 dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan, hasil amatan keaktifan pada siklus 2 selama 2 kali pertemuan dengan 2 kali melakukan permainan *make a match* dan tes juga evaluasi. Pencapaian keaktifan pada siklus 2 ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.5 Penilaian keaktifan siklus ke 2**

Rentang skor	Kriteria	%	Jlh siswa
$8.5 + 1,5 (2.8) \leq 13 \leq 8.5 + 3.0 (2.8)$ $12.8 \leq 13 \leq 17$	Amat Baik	92	22
$8.5 + 2.8 \leq \text{Nilai} < 8.5 + 1,5 (2.8)$ $11.3 \leq \text{Nilai} \leq 12.8$	Baik	8	2
$8.5 - 1,5 (2.8) \leq \text{Nilai} < 8.5 + 2.8$ $4.2 \leq \text{Nilai} \leq 11.3$	Cukup	-	-
$8.5 - 3 (2.8) \leq \text{Nilai} < 8.5 + 1,5 (2.8)$	Kurang	-	-

Sumber : Hasil Analisa Data Primer, 2014 (diolah)



**Gambar: Keaktifan siswa pada siklus 2**

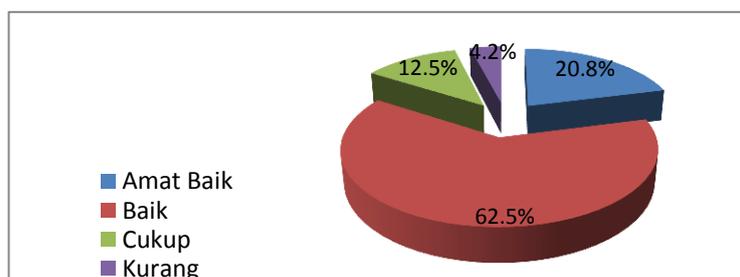
**Tabel 1.6 keaktifan pada siklus 2**

Pertemuan 1	Pertemuan 2
84 % (Sangat Baik)	92% (Sangat Baik)

Pertemuan pertama di siklus 2 keaktifan klasikal dicapai 84% (sangat baik) dan pada pertemuan 2 dicapai 92% (sangat baik). Peningkatan yang signifikan dicapai Pada siklus 2 ini dalam segi keaktifan siswa sangat baik karena siswa sudah hapal benar dengan aturan permainan sehingga mereka bergerak dengan cepat dan mengerti apa yang harus dikerjakan. Hasil tes siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1.7 Hasil belajar pada siklus 2**

No	Nilai	Penghargaan	Tes awal		Tes akhir	
			Jlh siswa	Persentasi	Jlh siswa	Persentasi
1.	$\geq 90,0$	Amat Baik	0	0%	5	20.8 %
2.	80,0-84,9	Baik	0	0%	15	62.5 %
3.	70,0-79,9	Cukup	16	66.7 %	3	12.5%
4.	50,1-69,9	Kurang	8	33.3 %	1	4.2 %
5.	$\leq 50,0$	Amat Kurang	0	0%	0	0%



**Gambar: Hasil Belajar Siswa siklus 2**

Hasil belajar siswa berdasarkan kriteria diperoleh siswa yang mendapat kriteria amat baik tercapai sebesar 20.8% dan kriteria baik sebesar 62.5% dan cukup 12.5% dan satu orang yang masih belum tercapai dengan memberikan soal-soal pengayaan. Pencapaian ini sangat baik, dan apabila dilihat dari analisis ketuntasan secara klasikal diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 1.8 Hasil belajar siklus 2**

TES	Awal	Akhir
Rata-rata	67.29	83,12
Nilai < 70	8 siswa (29.2 %)	1 siswa (4.2 %)
Nilai $\geq$ 70	16 siswa (70.8 %)	23 siswa (95.8%)

Sumber : Hasil Analisa Data Primer, 2014 (diolah)

Pada akhir siklus 2 hasil belajar siswa mencapai rata-rata 83,12 (Sangat baik) dan ketuntasan dengan KKM sebesar 70 dicapai ketuntasan klasikal sebesar 95.8 %.

#### **d.Refleksi Siklus kedua**

Hasil akhir setelah siklus pencapaian keaktifan sudah sangat baik demikian juga dengan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan sangat baik, ini menunjukkan pemberian tindakan yang dilakukan yaitu pembelajaran dengan metode *make a match* memberikan hasil yang sangat baik untuk materi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban di Indonesia.

Rekapitulasi hasil belajar dari kondisi awal sampai terakhir siklus 2 adalah :

**Tabel 1.9**

**Perbandingan Hasil Belajar (Ulangan ) Sebelum Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

Nilai siswa	Sebelum siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	67.08	75.62	83,12
Nilai < 70	7 siswa (29.2 %)	4 siswa (16.7 %)	1 siswa (4.2 %)
Nilai $\geq$ 70	14 siswa (70.8 %)	20 siswa (83.3 %)	23 siswa (95.8 %)

Hasil rekapitulasi di samping terlihat nilai rata-rata semakin meningkat yaitu dari 67.08 menjadi 75.62 dan terakhir mencapai 83,12. Demikian juga dengan ketuntasan dengan KKM 70 dicapai dari 70.8% menjadi 83.3% dan terakhir mencapai 95.8%.

### **3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*:**

Hasil angket respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match* dalam materi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban di Indonesia diperoleh data dari jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 24 orang, siswa yang menyatakan respon senang mengikuti pembelajaran sebanyak 24 orang, yang menganggap model *make a match* memudahkan memahami materi sebanyak 23 orang, menumbuhkan motivasi sebanyak 24 orang, mengembangkan kemampuan berpikir sebanyak 23 orang, lebih termotivasi untuk bekerjasama sesama siswa sebanyak 24 orang, setuju kalau diterapkan pada pokok bahasan lain sebanyak 24 orang, merasa benar-benar aktif dalam pembelajaran sebanyak 23 orang, dan materinya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari sebanyak 24 orang, lebih bersifat membimbing sebanyak 24 orang serta meningkatkan tanggung jawab kebersamaan dalam menyelesaikan permainan dalam belajar sebanyak 24 orang, kalau dipesentasikan dari keseluruhan jumlah siswa mencapai 98.7% siswa lebih senang belajar dan lebih mudah memahaminya.

### **3. Aktivitas belajar siswa**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat digambarkan sebagai berikut:

Setelah pelaksanaan Siklus I terlihat siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 4 orang = 17 % cukup , 6 orang = 25 % baik dan 14 orang = 58% amat baik. Siklus II aktifitas siswa sudah mengalami peningkatan yang kategori kurang 0%, kategori cukup 0%, kategori baik 2 orang =8 % dan kategori amat baik ada 22 orang = 92%. Dengan demikian, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yaitu siklus I yang aktifitas kategori baik sekitar 80% (gabungan kategori cukup, baik dan amat baik). Siklus II mengalami peningkatan aktivitas belajar yang signifikan yaitu 92% (gabungan kategori baik dan amat baik ), sehingga dapat disimpulkan dengan model pembelajaran *make a match* sudah memenuhi indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu dari 70% dari keseluruhan siswa harus kategori baik dan sangat baik.

### **4. Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan penelitian ini ternyata model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus I rata nilai post test mencapai 75,62%, pada siklus II rata-rata nilai post test 83.12%. Secara klasikal ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 75,62% dan ketuntasan klasikal siklus II adalah 95.8%. Hasil belajar siswa pada siklus II memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian..

## 5. Respon Siswa

Hasil angket siswa mengenai respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran sejarah pada materi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban di Indonesia respon siswa adalah positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentasi siswa ya sebanyak 98,7% lebih banyak dari pada presentase siswa yang tidak setuju hanya 1,3%. Berdasarkan temuan diatas artinya siswa senang atau mempunyai respon positif menggunakan model pembelajaran *make a match*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berikut simpulan yang diajukan dalam penelitian ini:

1. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban di Indonesia pada kelas X3 SMAN 4 Barabai dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* mengalami peningkatan, yang dilihat dari 17 indikator deskriptor pada siklus 1 mencapai 84% dan meningkat pada siklus 2 sebesar 92%.
2. Hasil belajar siswa pada ulangan setelah siklus 1 dan siklus 2 yang melebihi Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran sejarah sebesar 70. Pada siklus 1 ada 83.3% siswa sudah memenuhi standar ketuntasan minimal dengan 4 siswa yang masih dibawah KKM, pada siklus 2 ada 1 siswa dengan nilai < 70 sedangkan 23 siswa sudah memenuhi KKM atau sebesar 95.8%.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran sejarah materi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban di Indonesia pada kelas X3 SMAN 4 Barabai adalah positif karena presentase siswa yang secara umum senang (ya) lebih banyak dari pada presentase yang tidak setuju menggunakan model pembelajaran *make a match*

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru mempersiapkan perangkat pembelajaran,kan pengecekan pengetahuan awal siswa dan memberi rangsangan agar siswa lebih banyak mencari dan membaca informasi dari berbagai sumber.

## DAFTAR RUJUKAN

- Joyce, Weil dan Calhoun. 2011. *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendiknas, 2011. *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Penilaian Dalam Implementasi KTSP di SMA*. Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses.
- Rochiati. W. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rudi Susilana-Cepi Riyana. 2008. *Media pembelajaran*. Bandung: CV wacana Prima.
- Sapriya, M.Ed. 2009. *Pendidikan IPS dan Konsep Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk guru, kepala sekolah dan pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. M.Pd. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Udin S. Winataputra dkk, 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarno, R. dkk. 2000. *Draft Pedoman Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK)*. Riset Unggulan Terpadu (RUT VI) Kantor Riset Nasional dan Dewan Riset Nasional BPPN Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia BPPT.