

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
 MEDIA *INDEX CARD MATCH***

**DALAM MENINGKATKAN KEATIFAN DAN HASIL BELAJAR SEJARAH
 SISWA KELAS X MIA 1 SMA NEGERI 1 SALEM KABUPATEN BREBES**

TAHUN AJARAN 2014/2015 ¹

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

Dudi Ramdhani Munggara ² , Nunuk Suryani ³ , Isawati ⁴

ABSTRACT

Dudi Ramdhani Munggara. **THE APPLICATION OF LEARNING MODEL OF COOPERATIVE LEARNING WITH INDEX CARD MATCH MEDIA IN INCREASING STUDENTS' ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOMES IN HISTORY SUBJECT OF CLASS X MIA 1 SMA NEGERI 1 BREBES SALEM IN THE ACADEMIC YEAR OF 2014/2015.** Thesis. Faculty of Education and Teacher Training. Sebelas Maret University Surakarta. July 2015.

The purpose of this research is to enhance the students' activeness and learning outcomes of students in class X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem Brebes by applying the teaching model of cooperative learning with index card match media in history subject.

This research is a classroom action research (CAR). The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of a plan, action, observation, and reflection. The subjects were 38 students of class X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem. Source of data was derived from the teacher, the students and the learning process. Data collection techniques were implemented by conducting tests, observations, interviews, documentation, and questionnaires. Testing the data validity was by using triangulation techniques. Data analysis was conducted by using comparative descriptive analysis techniques. The research model used was the spiral model (*Planning, Acting, Observing and Reflecting*).

¹ Ringkasan Penelitian Skripsi

² Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

³ Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

⁴ Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

The results showed that the teacher could be categorized as be able to teach well in the learning process, so that the learning process ran well. The ability of teachers to teach in pre-cycle was 62.5% which increased to 79.5% in the first cycle and 85.71% in the second cycle. The implementation of teaching model of cooperative with index card match media could enhance the students' activeness and learning outcomes of studying history subject of class X MIA 1 in pre-cycle to the first cycle and from cycle I to cycle II. The students' activeness in pre-cycle was 63.15% which increased to 79.27% in the first cycle and 82.31% in the second cycle. The completeness of students' learning outcomes in pre-cycle was 65.79% which increased to 73.68% in the first cycle and successfully developed to 81.37 in the second cycle.

Based on the results of research and discussion, it can be drawn the conclusion that the teaching model of cooperative learning with index card match media enhance the students' activeness and learning outcomes of class X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem Brebes.

Keywords: cooperative learning, index cards match, liveliness, learning outcomes

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan suatu proses perjuangan manusia dalam mencapai gambaran tentang segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan urutan waktu yang jelas, tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dipahami dan dimengerti (Susanto, 2014). Peserta didik melalui pembelajaran sejarah dapat memetik pelajaran dengan apa yang terjadi di masa lalu sehingga tidak mengulangi kesalahan yang sama di masa yang akan datang. Sejarah merupakan ilmu yang memiliki misi yang sangat besar untuk memperbaiki peradaban manusia dengan memberikan konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Maka dari itu, sejarah seharusnya tidak hanya dipahami sebagai sebuah mata pelajaran saja, akan tetapi harus lebih jauh dari itu. Adam (2005) sebagaimana dikutip Susanto (2014: 9) menjelaskan bahwa sejarah bukan saja berkisah tentang peristiwa

tetapi juga mengulas persepsi dan pandangan masyarakat. Pemahaman sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak dini oleh setiap individu.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Ditingkatkan sekolah menengah pertama, sejarah diintegrasikan kedalam mata pelajaran IPS terpadu, sedangkan ditingkatkan sekolah menengah atas, sejarah menjadi mata pelajaran tersendiri. Sejarah adalah mata pelajaran yang menekankan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa sekarang (Depdiknas, 2004). Pada hakikatnya, sejarah menyangkut berbagai aspek meliputi politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, keyakinan dan sebagainya. Sejarah adalah jalan untuk menuju pemahaman yang realistis terhadap keadaan masa sekarang, sebagai hasil mempelajari masa lalu yang akan menjadikan manusia menjadi lebih bijak dalam membuat keputusan-keputusan hidup. Dari semua pernyataan diatas menunjukkan bahwa belajar sejarah merupakan hal yang penting untuk memahami masa lampau sebagai landasan bagi tumbuhnya pengertian atau pemahaman akan masa kini yang sekaligus menjadi pijakan dalam menghadapi masa yang akan datang. Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan mempelajari sejarah semestinya mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Akan tetapi kenyataan yang ada di sekolah-sekolah tidak demikian, mata pelajaran sejarah cenderung diremehkan dan kurang diminati oleh siswa karena beberapa sebab diantaranya pembelajaran yang membosankan, kurang menarik sehingga pelajaran sejarah tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Ini disebabkan karena para guru sejarah kebanyakan masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan kurang bervariasi dalam mengajar, guru terlalu mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa tidak diberi kesempatan yang banyak untuk aktif di dalam kelas.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan mengacu pada tujuan pendidikan nasional Indonesia. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Belajar

mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Menurut Kartikawati dan Lusikooy (1993) bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi professional. Salah satu indikator kemampuan professional guru adalah kemampuan mengelola kelas untuk menciptakan kondisi kelas yang optimal sehingga proses pembelajaran akan efektif dan produktif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jadi kehadiran guru dan metode yang dipakai dalam proses pembelajaran menempati posisi penting dalam peningkatan prestasi belajar.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran sejarah pemanfaatan media masih minim sehingga siswa seakan kurang tertarik dan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Padahal banyak sekali model dan media yang bisa di manfaatkan untuk menarik perhatian siswa. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat bergantung juga pada penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga kedudukan model dan media pembelajaran tidak bisa dianggap sederhana. Model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar atau siswa (Suryani dan Agung, 2012). Adapun pemilihan model dan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan, bahan pengajaran serta kemampuan guru dalam mempersiapkan dan penerapannya. Pembelajaran *cooperative learning* adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran dengan membagi siswa dalam bentuk kelompok kecil, dimana siswa akan bekerja sama untuk memaksimalkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Model pembelajaran tersebut merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan bagi siswa dalam berprestasi. Salah satu pembelajarannya adalah melalui media *index card match*. *Indeks card match* merupakan pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan

sebelumnya, pembelajaran ini membagi kelas menjadi dua kelompok besar dimana satu kelompok akan diberikan kertas yang berisi pertanyaan sedang kelompok yang lain akan diberi kertas yang berisi tentang jawaban dari pertanyaan yang diberikan pada kelompok satu, kemudian masing-masing siswa akan mencari pasangan soal dan jawabannya. Kemudian siswa yang menemukan pasangannya akan duduk berdekatan kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas pada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

Dalam setiap strategi pembelajaran memiliki keunggulan masing – masing, begitu pula strategi pembelajaran *index card match*. Kelebihan strategi pembelajaran *index card match* adalah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dimana memadukan unsur bermain dan edukasi tetapi proses pembelajaran yang dilaksanakan tetap serius, dimana dengan adanya suasana yang menyenangkan inilah dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individu maupun kelompok sehingga akan terjadi hubungan komunikasi timbal balik dan juga dapat membina rasa tanggung jawab dan disiplin siswa.

Metode *index card match* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan (Silbermen, 2006). Metode pembelajaran *index card match* bisa digunakan sebagai metode alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Pola pembelajaran pada mata pelajaran sejarah tingkat SMA yang dilakukan sekolah akhir-akhir ini cenderung menggunakan metode yang kurang variatif dan cukup membosankan. Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem dan wawancara peneliti dengan beberapa siswa maupun alumnus SMA Negeri 1 Salem, kebanyakan siswa menganggap pelajaran sejarah kurang begitu penting dibanding mata pelajaran lainnya, sehingga dalam pembelajaran sejarah siswa cenderung pasif, kurang begitu memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, ada pula yang mengerjakan tugas

mata pelajaran lain, ada yang mengantuk, bahkan sampai membolos. Kondisi tersebut disebabkan oleh adanya penguasaan kelas yang terlalu berfokus pada guru, dimana guru masih menggunakan model ceramah bahkan cukup memberi tugas mengerjakan LKS setiap kali pertemuan mata pelajaran sejarah, selain itu juga karena guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan berbagai model pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung bersifat membosankan dan kurang menarik. Kurang menariknya kegiatan belajar mengajar sejarah membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari sejarah dengan baik menyebabkan kurang aktifnya siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar sejarah siswa rendah. Faktor-faktor tersebut di atas membuat tujuan pembelajaran sejarah yang diinginkan sulit tercapai dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi keaktifan dan daftar nilai ulangan harian kelas X MIA 1 dari guru bidang studi sejarah diketahui rata-rata keaktifan siswa mencapai 63,15% sedangkan hasil belajar siswa kelas X MIA 1 masih sebatas rata-rata KKM yakni 77 dengan persentase tingkat ketuntasan belajar siswa di kelas hanya 65,79%. Dengan menggunakan model pembelajaran yang dinyatakan sesuai judul penelitian, yaitu penerapan model pembelajaran *cooperative learning media index card match* pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem Kabupaten Brebes.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Suryani dan Agung (2012) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah satu kesatuan antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran, yang pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang

disajikan dengan khas oleh guru. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah gambaran dari rancangan pengorganisasian proses belajar yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu dan memiliki fungsi penting sebagai pegangan guru dalam merencanakan dan menerapkan proses pembelajaran.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya menuntut kerjasama dan ditandai dengan struktur tugas, tujuan, dan *reward* yang kooperatif. Siswa dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong serta dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama, dan juga harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas itu (Arends, 2008).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah jenis pembelajaran berbasis kelompok kecil, yaitu setiap peserta didik akan saling bergantung dan bekerjasama guna mencapai tujuan pembelajaran melalui pemahaman mereka tentang materi pembelajaran yang diberikan.

Media Index Card Match

Kata media berasal dari bahasa Latin yakni *medius*, dimana arti secara harfiahnya adalah “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan pengertian secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada si penerima. Sedangkan menurut Gagne (1992), seperti yang dikutip Suryani dan Agung (2013: 135) :“Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar”. Jadi media adalah semua yang dapat dimanfaatkan sebagai pembawa pesan sehingga pesan yang dimaksudkan dapat tersampaikan kepada yang dituju atau si penerima.

Silberman (2006) menyatakan *Index Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing* strategis (strategi pengulangan). Model *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara

untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari siswa dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *index card match* adalah pemanfaatan kartu pasangan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana kartu tersebut diharapkan akan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Keaktifan

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti sibuk, giat (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia: 2006). Kata aktif kemudian mendapat awalan *ke-* dan akhiran-an, sehingga menjadi keaktifan yang berarti kegiatan atau kesibukan. Dapat diartikan bahwa keaktifan sebagai kegiatan, kesibukan, keaktifan kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan pada tiap bagian.

Menurut Sriyono, dkk (1992) bahwa keaktifan itu dibagi menjadi dua yaitu keaktifan jasmani maupun rohani, yang meliputi:

- a) Keaktifan indera meliputi indera pendengaran, penglihatan, peraba dan lain – lain. Siswa harus dirangsang agar dapat menggunakan alat indera sebaik mungkin seperti mendengarkan, fokus pada guru dan mencatat pelajaran.
- b) Keaktifan akal yaitu akal anak – anak harus aktif atau diaktifkan untuk menyelesaikan masalah, bertanya dan menanggapi.
- c) Keaktifan ingatan yaitu pada waktu proses belajar mengajar siswa harus aktif menerima bahan ajar yang disampaikan oleh guru dan menyimpannya di dalam otak, kemudian ketika ada pertanyaan dari guru siswa bisa untuk memberikan jawaban.
- d) Keaktifan emosi yaitu siswa berusaha mencintai pelajarannya karena akan berdampak positif pada hasil belajarnya

Menurut Sudjana (1998) bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam:

- a) Turut sertanya dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b) Terlibat dalam pemecahan masalah
- c) Bertanya kepada guru maupun siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
- f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil – hasil yang diperolehnya.
- g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- h) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Setelah mencermati berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bawa keaktifan dalam proses pembelajaran meliputi memperhatikan guru, mencatat pelajaran, keterlibatan fisik, bertanya dan mengeluarkan ide, mengerjakan tugas maupun tes yang diperintahkan guru, selalu antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari sebuah kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha yang dilakukan secara sistematis yang mengarah pada perubahan positif dan disebut proses belajar. Pencapaian akhir dari proses belajar inilah yang kemudian disebut dengan hasil belajar. Sudjana (2005) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar, dimana instrumen hasil tersebut terbagi dalam dua bagian besar yakni tes dan non tes. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk yang berbeda, bisa lisan, tulisan maupun tindakan. Menurut Sudjana (2005) tes tersebut terbagi dalam dua bentuk yakni tes uraian dan tes objektif. Tes uraian merupakan alat penilaian belajar paling tua. Dalam tes ini dituntut kemampuan siswa dalam hal mengeksplorasi gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Kemudian ada tes objektif, dimana banyak digunakan untuk menilai melalui soal-soal bentuk objektif, yakni jawaban singkat, pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Dalam bentuk objektif telah tersedia kemungkinan-kemungkinan jawaban yang bisa dipilih. Selain melalui bentuk tes, pengambilan hasil proses belajar mengajar juga bisa melalui non tes. Dalam hal ini, nontes dibagi menjadi wawancara dan kuesioner, observasi, studi kasus dan skala.

Sejarah adalah ilmu yang memiliki tujuan sangat besar untuk memperbaiki peradaban umat manusia, dimana sejarah banyak memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Agung dan Wahyuni (2013) menjelaskan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Pengajaran sejarah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan sejarah diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar sejarah adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima proses pembelajaran sejarah. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni

pengetahuan sejarah, pemahaman sejarah, aplikasi terhadap kehidupan sehari-hari, analisis peristiwa atau kejadian, sintesis dan evaluasi. *Afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau respon, penilaian, organisasi, dan internalisasi. *Psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang meliputi enam aspek, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, ketepatan, kemampuan perseptual, ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK. PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan proses pembelajaran (Basrowi & Suwandi, 2008). Adapun PTK itu memiliki 3 tujuan utama, yaitu: (1) PTK diarahkan untuk memperbaiki kinerja guru, (2) menumbuhkan sikap profesional guru dan (3) peningkatan situasi tempat praktik berlangsung (Sanjaya, 2013).

Dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif melibatkan beberapa pihak antara lain guru, peneliti dan peserta didik, dimana dari masing-masing pihak memiliki tugas, tanggung jawab dan kepentingan sendiri-sendiri. Dalam hal ini guru memiliki kepentingan untuk meningkatkan kemampuan mengajar, peneliti bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan sedangkan peserta didik memiliki kepentingan untuk meningkatkan hasil belajar (Sari, 2015). Model penelitian yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam Maharani (2014: 46) yaitu model spiral. Perencanaan Kemmis dan Taggart dimulai dengan rencana tindakan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Data penelitian tindakan kelas dapat meliputi data kualitatif dan data kuantitatif, kemudian data-data tersebut dianalisis dengan metode deskriptif

komparatif, yaitu membandingkan nilai tes dari kondisi awal, nilai tes setelah tindakan, yang kemudian direfleksi serta menganalisis proses belajar yang terjadi selama penelitian berlangsung. Kemudian dibandingkan pula data kualitatif yang berasal dari observasi dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan observasi dan refleksi dari tiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas di kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem tahun ajaran 2014/2015 ini dilaksanakan karena berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Dari hasil observasi awal tersebut, kemudian di diskusikan dengan guru mata pelajaran sejarah dan mendapat kesimpulan bahwa perlu ada model dan media pembelajaran yang tepat guna mengatasi masalah tersebut. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran sejarah, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* media *index card match* sebagai upaya mengatasi masalah tersebut. Melalui model dan media tersebut diharapkan siswa akan lebih aktif dan lebih mudah menyerap materi pembelajaran sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran telah berlangsung baik dengan adanya peningkatan keaktifan siswa disbanding pada prasiklus. Jika pada prasiklus keaktifan siswa mencapai 63,15 %, pada siklus I meningkat menjadi 79,27 %. Nilai kemampuan mengajar guru juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus kemampuan mengajar guru mencapai 62,5 %, pada siklus I meningkat menjadi 79,5 %. Kemudian hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Jika pada pra siklus ketuntasan siswa di kelas mencapai 65,79 %, pada siklus I mencapai 73,68 %. Adanya peningkatan pada masing-masing aspek tersebut membuktikan bahwa model dan media yang diterapkan memiliki dampak yang positif. Dari pengamatan dan penilaian yang telah dilakukan tersebut kemudian dilakukan reflesi. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi :

1. Guru harus lebih banyak melakukan pendekatan dan motivasi kepada siswa terutama pada yang kurang aktif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau gagasannya di kelas.
2. Penyampaian materi harus lebih baik lagi, agar siswa lebih mudah untuk menangkap materi dan memahami materi. Memberikan keterkaitan materi dengan budaya lokal dan contoh nyata kondisi masyarakat saat ini perlu ditingkatkan lagi hal ini tentunya ditujukan agar siswa lebih memaknai pembelajaran dan dapat menerapkan di kehidupan nyata
3. Pada saat menyimpulkan pembelajaran guru harus lebih memberikan pendekatan dan dorongan motivasi kepada siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas.
4. Guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa yang duduk dibarisan belakang pada saat tes sehingga siswa tidak bertanya kepada teman lainnya.
5. Guru sebaiknya memberikan arahan materi yang akan dibahas dalam pertemuan minggu selanjutnya dan menugaskan siswa untuk mencari materi pertemuan selanjutnya dari berbagai sumber tidak hanya dari LKS agar mempermudah pelaksanaan pembelajaran.
6. Guru harus mampu mengoptimalkan waktu dengan baik dan mengkondisikan siswa secara keseluruhan agar tidak ramai sehingga pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning media index card match* lebih sistematis.

Berdasarkan pengamatan dan penilaian terhadap pelaksanaan tindakan siklus II yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I terjadi peningkatan dari masing-masing aspek. Hal ini dapat dilihat dari hasil penerapan model dan media tersebut, keaktifan siswa meningkat menjadi 82,31 %. Kenaikan juga terjadi pada kemampuan mengajar guru, hasil pengamatan menunjukkan persentase 85,71 %. Hasil tersebut lebih baik dari siklus I. Persentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat di siklus II menjadi 81,37 %. Dari hasil yang diperoleh pada masing-masing aspek tersebut telah menandakan indikator kinerja yang ditentukan peneliti telah tercapai. Peningkatan-peninkatan pada masing-masing aspek tersebut membuktikan bahwa

model pembelajaran *cooperative learning media index card match* yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah memiliki dampak positif.

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning media index card match* dalam pembelajaran sejarah. Kemampuan mengajar guru telah dikategorikan baik dengan adanya peningkatan pada masing-masing tahapan. Hal ini dapat dilihat pada tabel perbandingan berikut :

Tabel 1. Perbandingan Persentase Kemampuan Mengajar Guru

No.	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Kemampuan mengajar guru	62,5%	79,5%	85,71%

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan persentase antar siklus menggunakan tabel berikut ini :

Tabel 2. Perbandingan Persentase Keaktifan Siswa

No.	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata keaktifan siswa	63,15%	79,27%	82,31%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah dengan sangat baik. Persentase keaktifan siswa mengalami

peningkatan sebesar 16,12 % dari prasiklus ke siklus I dan kenaikan sebesar 3,04 % dari siklus I ke siklus II.

Selain itu juga melalui penerapan model dan media ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh pada tiap siklus dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No.	Aspek	Jumlah Siswa			Persentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	25	28	31	65,79%	73,68%	81,37%
2.	Belum Tuntas	13	10	7	24,21%	26,32%	18,63%
Jumlah		38	38	38	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel tersebut terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa yang cukup baik. Hal ini terbukti dari jumlah persentase ketuntasan siswa pada saat prasiklus sebesar 65,79 % meningkat pada siklus I sebesar 73,68 %. Selain itu dapat dilihat juga jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada tiap siklus. Pada prasiklus sebesar 25 siswa yang tuntas kemudian meningkat menjadi 28 siswa pada siklus I dan pada siklus II mencapai 31 siswa. Pelaksanaan tindakan pada siklus ii telah mencapai target yang telah ditentukan peneliti yakni 80 %.

Dari pembahasan-pembahasan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* media *index card match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *cooperative learning* media *index card match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem. Bukti peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah setelah menggunakan model pembelajaran tersebut yaitu adanya peningkatan persentase keaktifan siswa. Pada pra siklus rata-rata keaktifan siswa mencapai 63,15%, siklus I mengalami peningkatan menjadi 79,29% dan pada siklus II keaktifan siswa mencapai 82,31%.
2. Pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *cooperative learning* media *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem. Bukti peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah setelah menggunakan model pembelajaran tersebut diukur melalui tes kognitif dengan memberikan serangkaian soal uraian. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai ketuntasan minimal, yaitu prasiklus sebesar 65,79%. Pada siklus I mengalami peningkatan, yaitu menjadi 73,68% dengan rata-rata nilai mencapai 80 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,37% dengan rata-rata nilai mencapai 82 dengan KKM 77.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diatas, maka dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis.

Implikasi Teoritis

Secara teoritis, model *cooperative learning* merupakan suatu bentuk pendekatan dalam proses pembelajaran dengan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk melakukan kerjasama dalam menyelesaikan masalah dan memaksimalkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Abdurrahman (1997) dalam Mulyati

(2006: 15) menjelaskan bahwa ada 4 elemen dasar yang memungkinkan terciptanya belajar kooperatif, yaitu (a) saling ketergantungan positif; (b) interaksi tatap muka; (c) akuntabilitas individual ; dan (d) keterampilan menjalin hubungan interpersonal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian, yang menunjukkan bahwa model *cooperative learning* media *index card match* berhasil membangun kerjasama antar siswa melalui pasangan yang didapatkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini menguatkan teori model *cooperative learning*, dan model tersebut dapat menjadi pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Implikasi Praktis

Secara praktis, berdasarkan hasil penelitian pembelajaran sejarah yang menerapkan model *cooperative learning* dengan media *index card match* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Maka model pembelajaran dengan media *index card match* dapat diterapkan oleh guru dan siswa dalam praktek kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan materi pelajaran yang sesuai, sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, antar lain:

Sekolah

Hendaknya sekolah memfasilitasi dan mengupayakan adanya pelatihan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif seperti model *cooperative learning* dengan media *index card match*. Sekolah juga diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran di setiap kelas, seperti LCD yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Selain itu sekolah juga seharusnya menggalakan kegiatan cinta perpustakaan agar minat siswa untuk

mengunjungi dan meminjam buku dipergustakaan dapat meningkat.

Guru

Hendaknya guru terus meningkatkan kompetensi yang dapat digunakan untuk mendukung proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif, variatif, inovatif dan sesuai dengan materi, sehingga pembelajaran lebih kondusif, menarik siswa untuk belajar, dan mempermudah siswa memahami materi dan siswa tidak merasakan kebosanan selama mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar siswa memuaskan dan dapat meningkat. Selain itu juga, hendaknya setiap guru mata pelajaran senantiasa berdiskusi dan *sharing* dengan sesama guru baik itu dalam forum resmi seperti MGMP maupun tidak resmi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Siswa

Hendaknya siswa memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan berbagai model dan media pembelajaran, Siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan meningkatkan belajarnya agar hasil belajar siswa semakin meningkat. Siswa juga harus sadar akan adanya perpustakaan sehingga siswa dapat memanfaatkan perpustakaan sebagai tempat mencari referensi mengenai pelajaran dan juga sebagai salah satu tempat membuka cakrawala dengan banyak membaca.

Peneliti

Penelitian tindakan kelas yang menerapkan model *cooperative learning* dengan media *index card match* ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian-penelitian sejenis yang selanjutnya, dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan belum dikembangkan dalam penelitian ini, misalnya lebih mengembangkan lagi media-media pembelajaran lain yang cocok dengan materi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L dan Wahyuni, S. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- Arends, R.I. 2008. *Learning To Teach : Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kartika, E dan Lusikooy,W. 1993. *Materi Pokok : Profesi Keguruan PGSM3904/2 Sks Modul*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Silberman, M.L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia
- Sriyono. 2009. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana.1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido
- _____. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya
- Suryani, N dan Agung, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak
- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu,Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Tim Editorial. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka