



## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM DAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SEJARAH

Wa Ima

History Education FKIP, Pattimura University Ambon  
[imakendari93@gmail.com](mailto:imakendari93@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini berfokus pada penelitian yang mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran Film dan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS Sejarah siswa. Penelitian tersebut dilaksanakan di SMP Negeri 6 Leihitu Satap Kalauli di kelas VII semester ganjil pada mata pelajaran IPS Sejarah. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas serta instrumen yang digunakan pada penelitian adalah observasi, wawancara, dan tes kemampuan kognitif. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan tes, dapat diketahui siswa mengalami peningkatan pada penguasaan materi Sejarah Indonesia Masa Praaksara. Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan, peneliti mengambil beberapa kesimpulan bahwa hasil belajar IPS Sejarah siswa meningkat sebelum pada tes awal. Maka, siswa mendapat nilai 75 hanya 8 siswa. Namun, setelah diadakan tes tindakan siklus 1 siswa mendapat nilai 75 mencapai 15 orang meskipun terjadi peningkatan namun belum sesuai indikator keberhasilan sehingga tes dilanjutkan pada tindakan siklus II. Setelah diadakan siklus II hasil tesnya menjadi 21 orang dari 25 siswa. Ini artinya sudah mencapai indikator keberhasilan, sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti dan telah mencapai KKM.

**Kata Kunci:** media, model, mata pelajaran sejarah

## THE USE OF FILM AND MAKE A MATCH TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES IN HISTORY LEARNING SUBJECTS

### ABSTRACT

*This article focuses on a study that describes how the use of Film as learning media and Make A Match as learning models to improve the students' learning outcomes in history's social science learning subjects. The study was conducted at SMP Negeri 6 Leihitu Satap Kalauli for the sixth-grade students in the odd semester in the history's social sciences learning subjects. Type of the study used classroom action research and the instruments used in the study were observation, interviews, and cognitive skill tests. Based on the analysis data, it was found that the students have an improvement in mastering the Indonesian history learning subjects of Masa Praaksara. Based on the analysis results, the researchers obtained the conclusion that the students' history social science learning subject outcomes increased before the preliminary test. Hence, the students achieved 75 as a score of 8 students. Nevertheless, after the action test in cycle 1 was conducted, 15 students achieved a score of 75 even though there was an improvement, but it was not based on the indicators of success, so the test was continued in the second cycle. After the second cycle was held, the test results were achieved that 21 people of 25 students could be categorized to be a success. It means that the results had achieved the indicator of success based on the researchers' expectations and had achieved KKM.*

**Keywords:** media, model, history learning subject

Submitted	Accepted	Published
22 November 2021	25 Mei 2022	28 Juli 2022

<b>Citation</b>	:	Ima, W. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Film Dan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(4), 1073-1082. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8621">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8621</a> .
-----------------	---	--

### PENDAHULUAN

Konsepsi pembelajaran modern menuntut peserta didik kreatif, responsif, dan aktif dalam mencari, memilih dan menemukan, menganalisis, menyimpulkan, dan melaporkan hasil belajar, (Riffriyanti, 2019). Maka motivasi sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang baik agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan, (Romadhon, 2021). Pembelajaran sejarah hendaknya

berusaha selalu berinovasi (Agung, 2021) karena, proses pembelajaran yang diperankan pendidik, tidak hanya sekedar penyampaian informasi tetapi pendidik harus mendorong peserta didik mencari informasi untuk kemudian membangun pengetahuannya, (Far-Far, 2021). Di samping itu, menurut (Acim & Far-Far, 2021), *in history learning, it is not solely aimed at constructing the knowledge aspects of students.*

Pernyataan ini sesungguhnya memiliki arti bahwa, pembelajaran sejarah tidak semata-mata ditujukan untuk mengkonstruksi aspek pengetahuan siswa.

Karena pada hakekatnya pembelajaran yang efektif mempunyai karakteristik bagi siswa untuk melihat, mendengarkan, mendemonstrasikan, bekerja sama, menemukan sendiri, dan membangun konsep sendiri, (Andriyanto, 2018:). Sejalan dengan Andriyanto, menurut (Santosa et, 2021), pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai setiap peristiwa sejarah, memahami nilai-nilai luhur yang terdapat pada setiap peristiwa sejarah, dan memupuk rasa kesadaran sejarah pada diri peserta didik. Pembelajaran sejarah, siswa hanya mendengarkan apa yang diajarkan oleh gurunya dan penekanannya lebih pada menghafal tanggal, tahun, tempat, tokoh, (Far-Far, 2020). Selain itu pula, dalam proses pembelajaran sejarah, hanya terpaut pada buku teks dan ditambah jugadengan metode pembelajaran yang kaku (Nastiti, 2015) sehingga materi sejarah dianggap siswa kurang begitu menarik, dan membosankan.

Proses pembelajaran demikian, kurang membangkitkan keaktifan siswa dan siswa hanya menerima apa saja yang disampaikan oleh guru tanpa ada respon dari siswa. Karena guru cenderung monoton dalam pembelajarannya dan kurang berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan tidak didukung dengan media pembelajaran, maupun model pembelajaran sehingga komunikasi hanya terjadi satu arah dan tidak ada umpan balik dari para siswa. Seperti yang ditegaskan oleh Hamid Hasan (Alfian, 2007) bahwa kenyataan yang ada sekarang pembelajaran sejarah jauh dari harapan dan pembelajaran sejarah dipandang sebagai aktivitas yang membosankan karena kerap diajarkan secara klasikal, (Jamin, 2021).

Dengan pembelajaran demikian, yang hanya terpusat pada guru tentu sangat kontra dengan tujuan pembelajaran sejarah. Karena menurut (Lina, 2018) pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik mampu memahami sejarah, memiliki kesadaran sejarah, dan memiliki wawasan sejarah yang bermuara pada

kearifan sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu wadah untuk mewariskan kebudayaan yang terjadi di masa lalu (Zulkifli, 2020), dan pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berfikir secara historis, (Sugandik, 2004). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah seharusnya lebih menekankan pada pemberian makna dari suatu peristiwa masa lampau dan sebagai sumber pengalaman untuk dapat dimanfaatkan dalam kehidupan masa kini sebagai cerminan sejarah masa depan bangsa yang lebih baik.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar sejarah, proses pembelajaran harus dapat dikemas sebaik mungkin dengan menerapkan berbagai media pembelajaran dan model pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Menurut (Tukidi, 2011) guru sejarah mempunyai peranan yang sangat penting karena guru sejarah akan menjadi sasaran ujung tombak pertama yang berada di depan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Guru perlu mencari alternatif-alternatif dari beberapa metode maupun media yang dianggap cocok, salah satunya adalah dengan menggunakan media pendidikan, (Selasari, et.al, 2016). Menurut (Hidayat, 2018), untuk mengatasi agar pembelajaran Sejarah tidak monoton maka dapat digunakan media pengajaran bagi mata pelajaran sejarah. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran mata pelajaran sejarah dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru, mengatasi sikap aktif peserta didik, dan mengatasi keterbatasan ruang.

Diantara faktor-faktor seperti di atas, misalnya; kurangnya menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran diduga merupakan faktor dominan penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat digunakan dan diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yakni memperbaiki kualitas praktis suatu kondisi yang belum baik, penelitian ini bertujuan untuk Penerapan Media Pembelajaran film dan Model Pembelajaran *Make a match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa SMP Negeri 6 Leihitu Satap. Selain itu, pengumpulan data dengan menggunakan teknik: Observasi, wawancara dan tes kemampuan kognitif. Sedangkan data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil penelitian. Rancangan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Film dan model pembelajaran *Make a match* dilakukan validasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 April 2019, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 30 April 2019 dengan alokasi waktu masing-masing siklus 2 jam pelajaran (2x60 menit). Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar sebanyak 25 orang. Adapun proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus I sebagai berikut: (1) melaksanakan langkah-langkah sesuai perencanaan, (2) menerapkan media pembelajaran Film, (3) menerapkan model pembelajaran *Make a match*, (4) melakukan pengamatan terhadap setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana, (5) memperhatikan alokasi waktu yang ada dengan banyaknya kegiatan yang dilaksanakan, (5) mengantisipasi dengan melakukan solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahap tindakan.

### Tahap Pemantauan Dan Evaluasi

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selaku observer terhadap pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan dalam meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*, pada pelajaran IPS Sejarah. Adapun

format pengamatan kegiatan belajar mengajar mencakup 24 aspek, baik dari pra pembelajaran sampai dengan penutup pembelajaran.

### Tahap Pendahuluan

Siswa adalah sasaran dalam interaksi pembelajaran di kelas siswa dituntut untuk mampu menguasai dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap pendahuluan ini merupakan pemberlakuan tindakan awal penelitian di kelas VII. Tujuan pemberlakuan tindakan awal ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sejarah serta untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*. Tahap persiapan yaitu: tim peneliti bersama dengan guru mengkondisikan siswa untuk siap melaksanakan proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang sudah disepakati antara guru dan peneliti. Siswa kelas VII SMP Negeri 6 Leihitu Satap berjumlah 25 orang dan semuanya hadir waktu peneliti melakukan penelitian di kelas tersebut.

Pada tahap ini guru mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan berdoa kemudian melakukan a persepsi yaitu dengan cara menanyakan keadaan siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru memancing siswa agar tertarik pada proses pembelajaran dengan menggunakan materi pada pokok bahasan “Kehidupan Manusia Pada Zaman Pra Aksara” kemudian guru memberikan motivasi agar siswa tertarik pada pelajaran yang akan diberikan.

Proses pembelajaran pada kegiatan prasiklus atau pada tahap pendahuluan ini masih bersifat konvensional. Metode yang digunakan oleh guru sejarah dalam pembelajaran adalah metode ceramah bervariasi dengan lebih mengutamakan pendekatan ekspositori. Dalam proses pembelajaran ini, guru memosisikan dirinya sebagai pemberi informasi sedangkan siswa diharuskan untuk memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Kadang-kadang guru mengadakan umpan balik dengan bertanya kepada siswa atau sebaliknya meminta

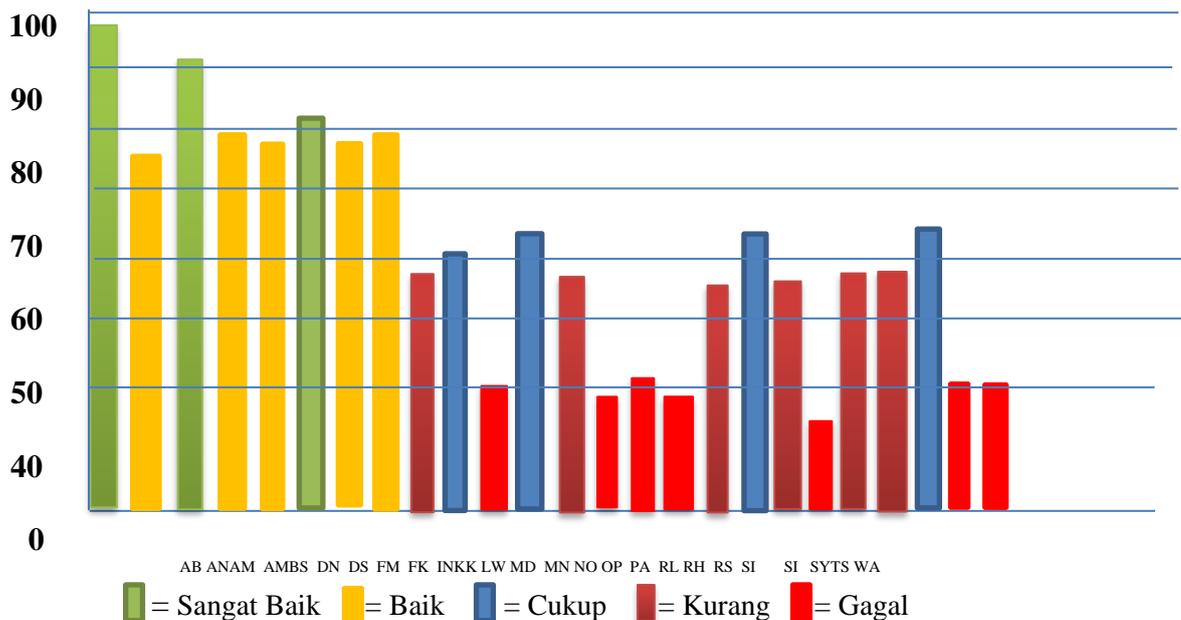
siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

Setelah melaksanakan pembelajaran pada tindakan awal maka pada akhir pertemuan peneliti dan guru mengadakan tes tentang materi yang telah diajarkan. Tes awal dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui keadaan awal kemampuan dan hasil belajar siswawkelas VIISMP Negeri 6 Leihitu Satap sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I. Adapun hasil tes awal siswa dapat dikemukakan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Presentase Nilai Tes Awal / Pra Siklus**

Interval	Nilai Tes Awal / Pra Siklus		Klasifikasi
	Frekuensi	Presentase	
80 – 100	3	12%	Sangat baik
70 – 79	5	20%	Baik
60 – 69	4	16%	Cukup
45 – 59	6	24%	Kurang
0 - 44	7	28%	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>



**Gambar 1. Pencapaian Nilai KKM Pada Tes Awal / Pra Siklus**

Data hasil tes awal atau pra siklus pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa 3 orang siswa atau 12% memperoleh nilai antara interval 80 – 100 dengan klasifikasi sangat baik, 5 orang siswa atau 20% memperoleh nilai antara interval 70 - 79 dengan ketagori baik, 4 orang siswa atau 16% memperoleh nilai antara interval 60 - 69 dengan klasifikasi cukup dan 6 orang siswa lainnya atau 24% memperoleh antara interval 45 -

59 dengan klasifikasi kurang sedangkan 7 orang siswa atau 28% memperoleh nilai antara interval 0 - 44 yang gagal.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil tes awal siswa dalam penguasaan materi pelajaran sejarah masih rendah karena hanya 12% yang memperoleh nilai sangat baik, 20% siswa yang memperlihatkan perolehan nilai dengan klasifikasi baik, 16% siswa masih memperoleh nilai cukup,

24% masih tergolong rendah dalam kategori atau klasifikasi kurang dan 28% siswa tidak memperoleh nilai atau gagal. Hasil tes awalmasih menunjukkan kemampuan siswa tergolong masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan. Dari hasil tersebut pula menandakan sebagian siswa belum memiliki pengetahuan awal tentang materi yang diajarkan. Selain itu, hasil tes awal atau pra tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berhasil memperoleh skor pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar  $\geq 75$ . Dari 25 orang siswa yang memperoleh skor pencapaian ketuntasan minimal pada tes awal adalah 8 orang atau 32% yaitu nilai diatas interval 70%. Sedangkan 17 orang siswa atau sekitar 68% belum memperoleh nilai pencapaian skor minimal.

Berdasarkan hasil tes awal tersebut peneliti dan guru membuat perencanaan dan merancang pelaksanaan kegiatan lanjutan sesuai dengan tahapan-tahapan siklus dengan menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*. Untuk itu, peneliti dan guru mulai merencanakan untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi tentang Kehidupan Manusia Pada Zaman Pra Aksara dengan Sub Pokok Bahasan Tentang Jenis-Jenis Manusia Purba. Pokok bahasan tersebut peneliti ajarkan dengan menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*.

### Siklus Tindakan Pertama

#### a. Observasi

Pembelajaran sejarah dengan materi Sub Pokok Bahasan tentang Jenis-Jenis Manusia Purba pada siklus I ini merupakan pemberlakuan tindakan penelitian dengan tindakan proses. Tindakan siklus I dilaksanakan sebagai upaya untuk memperbaiki dan memecahkan masalah yang dihadapi siswa guna meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa.

Dalam perencanaan ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), satu unit laptop dilengkapi dengan infokus dan kertas

atau kartu yang merupakan jawaban/soal. Siklus I sesuai dengan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*. Peneliti dan guru menyusun dan mempersiapkan Silabus dan Rencana Program Pembelajaran (RPP), soal-soal tes dan format pengamatan untuk siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti pada tahap perencanaan. Pada akhir pertemuan Siklus I ini dilakukan tes akhir siklus. Selanjutnya peneliti dan guru memberikan petunjuk mengenai pelajaran yang diajarkan pada hari ini dan indikator keberhasilan yang akan dicapai. Peneliti membuka pelajaran dengan menjelaskan materi yang diajarkan.

Kegiatan proses pembelajaran adalah guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan mempertimbangkan kemampuan yang variatif dan heterogen. Jumlah siswa kelas VII adalah 25 orang maka guru membaginya ke dalam 5 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Urutan langkah-langkah media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* dan menggunakan teknik/taktik *make a match* pada siklus I dapat peneliti jelaskan sebagai berikut;

- 1) Peneliti dan guru membagi siswa ke dalam 5 (lima) kelompok dengan jumlah anggota kelompok 5 (lima) orang.
- 2) Peneliti dan guru menyiapkan film pada file di laptop dan sudah dipilih sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Setelah itu film diputarkan atau pertunjukkan kepada siswa, dan diulangi sebanyak 2 kali agar lebih dipahami dan diperhatikan secara seksama.
- 4) Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- 5) Selanjutnya peneliti dan guru mengatur jalannya proses pembelajaran menggunakan teknik *make a match* pada masing-masing kelompok, yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Di sini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Setelah siswa menonton dan mengamati pemutaran film tentang jenis-jenis manusia purba serta siswa diarahkan untuk berpasangan pada tiap-tiap kelompok terkait materi pada film tersebut maka pembelajaran dilanjutkan dengan menerapkan teknik *make a match*. Teknik *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari teknik dalam pembelajaran kooperatif. Dalam penerapan model ini, siswa diharuskan mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan teknik ini, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin.

Sebelum masuk pada tahapan *make a match* maka masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk bermake a match selama beberapa menit dan membuat catatan-catatan penting tentang film yang telah mereka tonton. Masing-masing kelompok harus benar-benar siap untuk mencari jawaban pada pasangan dari kelompok lainnya.

Langkah-langkah dalam teknik pembelajaran ini secara lebih jelas akan dikemukakan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b) Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

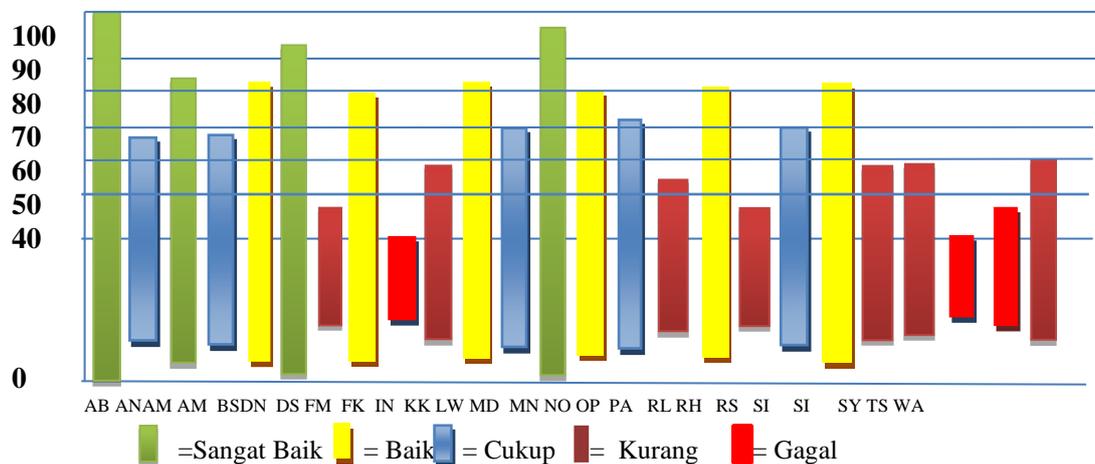
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktunya diberikan poin.
- e) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- g) Selesai semua kartu sudah dipasangkan atau dicocokkan maka guru memberikan penilaian kelompok mana saja yang telah berhasil maupun yang tidak berhasil mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dari pasangan kelompok lainnya.
- h) Setelah proses pencarian pasangan itu dilakukan maka siswa disuruh duduk kembali pada kelompoknya.
- i) Peneliti dan guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Langkah terakhir dalam kegiatan pembelajaran adalah peneliti dan guru membandingkan hasil dari masing-masing kelompok kemudian memberikan ulasan-ulasan yang dianggap perlu yang berkaitan dengan topik materi. Di akhir pertemuan peneliti guru membagikan soal-soal evaluasi atau soal tes siklus I untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Adapun presentase perolehan nilai tes akhir siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Presentase Nilai Tes Siklus I**

Interval	Nilai Tes Siklus I		Klasifikasi
	Frekuensi	Presentase	
80 – 100	4	16%	Sangat baik
70 – 79	6	24%	Baik
60 – 69	5	20%	Cukup
45 – 59	7	28%	Kurang
0 – 44	3	12%	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	-



Gambar 2. Pencapaian Nilai KKM Pada Tes Siklus I

Data hasil tes siklus I pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa 4 orang siswa atau 16% berhasil memperoleh nilai antara interval 80 - 100 dengan klasifikasi sangat baik, 6 orang siswa atau 24% memperoleh nilai antara interval 70 - 79 dengan kategori baik, 5 orang siswa atau 20% memperoleh nilai antara interval 60 - 69 dengan klasifikasi cukup, 7 orang siswa atau 28% memperoleh nilai antara interval 45 - 59 dengan klasifikasi kurang sedangkan 3 orang siswa atau 12% memperoleh nilai antara interval 0 - 44 yang gagal. Selain itu, hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah berhasil memperoleh skor pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 tetapi masih ada siswa yang gagal.

Dengan demikian hasil tes menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar berupa skor nilai yang diperoleh siswa menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* mulai mengalami peningkatan yang optimal. Hasil belajar siswa lebih meningkat jika dibandingkan dengan hasil tes pra siklus atau sebelum diterapkan tindakan pembelajaran menggunakan model tersebut.

b. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti dan guru terlihat bahwa siswa yang belajar sejarah

terutama pada konsep Kehidupan Manusia Pra Aksara dengan pokok bahasan tentang Jenis-Jenis Manusia Purba dengan menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* menggunakan teknik *make a match* mengalami peningkatan proses belajar dan hasil belajar yang optimal. Hasil pengamatan terhadap pembelajaran pemutaran film dan teknik *make a match* menunjukkan bahwa bahan ajar berupa film yang disediakan oleh peneliti dan guru dapat dilakukan atau dikerjakan dengan baik oleh tiap-tiap kelompok. Setiap kelompok dapat mencari jawaban dengan cara menemukan persamaan jawaban pada pasangan dari kelompok lainnya.

Selain itu, siswa juga dapat berpikir untuk menemukan jawaban atau strategi penyelesaian, mampu membuat ide-ide yang terdapat pada bacaan dan hal-hal yang tidak dipahaminya. Aktivitas berpikir dapat dilihat dari menonton film dan membuat catatan tentang apa yang telah dibaca. Siswa sudah mampu membuat atau menulis catatan, membedakan dan mempersatukan ide yang disajikan dan menerjemahkan ke dalam bahasa mereka sendiri. Siswa belajar membuat/ menulis catatan setelah menonton film turut memberikan inspirasi bagi aktivitas berpikir sebelum, selama dan setelah menonton sehingga dapat mempertinggi

pengetahuan bahkan dapat meningkatkan keterampilan proses berpikir siswa.

Pada tahap *make a match* dalam kelompok sebelum kegiatan mencari dan menemukan pasangan maka siswa telah dilatih untuk mampu merefleksikan, menyusun dan menguji ide-ide dalam kegiatan *make a match* kelompok. Kegiatan *make a match* dapat meningkatkan eksplorasi kata dan menguji ide pada siswa. Siswa dapat *make a match* pengetahuan mereka tentang film yang ditonton dan menguji ide-ide baru mereka sehingga dapat mengetahui apa yang sebenarnya mereka tahu dan apa yang sebenarnya mereka butuhkan untuk dipelajari. Siswa secara antusias bertanya dan menjawab setiap pertanyaan dari kelompok lain. Kemudian terlihat bahwa banyak siswa merasa tertarik dan antusias dengan kegiatan belajar sehingga sangat tampak aktif dalam proses belajar.

Namun demikian, hasil refleksi terhadap siklus tindakan pertama memperlihatkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan-kelemahan dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain adalah;

- 1) Beberapa siswa masih bingung tentang apa yang harus mereka lakukan pada saat peneliti dan guru menyuruh mereka ke depan untuk mengambil kartu dan mencari atau menemukan jawaban pada siswa dari kelompok lainnya.
- 2) Perilaku beberapa siswa yang tampak masih kurang serius berpartisipasi baik dalam *make a match* maupun menerima pelajaran.
- 3) Proses *make a match* masih didominasi oleh siswa-siswa tertentu sedangkan masih ada beberapa siswa lainnya masih kurang aktif atau masih ragu dalam memberikan pendapatnya atau maju ke depan kelas pada saat diminta atau ditunjuk sebagai perwakilan kelompok untuk mencari pasangan dengan kelompok anggota kelompok lainnya.
- 4) Dari tes hasil belajar pada pelaksanaan tindakan siklus I nilai siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai tes awal tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Oleh karena itu, perlu dan yang perbaikan agar siswa mampu mendapatkan hasil yang lebih baik dengan cara melanjutkan pada tindakan siklus I. Tindakan siklus II ini sengaja dilakukan dimaksudkan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada siklus I dan berupaya untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai target KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Pembahasan dalam penelitian ini berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Perolehan hasil penelitian merujuk pada perolehan skor yang dicapai siswa ketika mengerjakan tugas menjawab pertanyaan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan media film dan model pembelajaran *make a match*.

Siklus II dilaksanakan apabila pada siklus I terdapat beberapa kekurangan yang dapat diketahui dari kegiatan interaktif kolaboratif dalam proses belajar dan berdasarkan hasil tes pada siklus I. Dari kegiatan refleksi terhadap tindakan pembelajaran dan hasil tes dapat disimpulkan kegiatan apa saja yang harus dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya. Peneliti menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* dengan materi Kehidupan Manusia Zaman Pra Aksara. Setiap pertemuan diawali dengan melakukan apersepsi dengan cara menanyakan keadaan siswa dan memancing siswa dengan berbagai pertanyaan agar siswa berlatih untuk berpikir. Setelah itu siswa di dudukkan pada kelompoknya masing-masing dan berkonsentrasi sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan tidak merasa merasa tegang, siswa diberi teknik pembelajaran yang menarik untuk menghadirkan semangat serta motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran.

Pada pertemuan siklus I, kegiatan pembelajaran berisikan sub materi tentang “jenis-jenis manusia purba” melalui media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match*. Guru juga memberikan penjelasan secara garis besar tentang sub materi tersebut. Sedangkan pada siklus tindakan kedua kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan materi tentang “corak kehidupan manusia pada zaman pra aksara”. Pada

siklus II kegiatan pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* menggunakan teknik *make a match*, siswa mulai terbiasa dengan metode tersebut dan pembelajaran lebih fleksibel, luwes dan tidak monoton.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* pada materi Kehidupan Manusia Zaman Pra Aksara di kelas VII SMP Negeri 6 Leihitu Satu Atap (Satap) dapat dijelaskan bahwa guru pada saat mengajar telah terlihat adanya peningkatan baik proses maupun hasil belajar. Guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* sudah menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan memberikan apersepsi. Pada kegiatan inti pembelajaran guru sudah mempersiapkan materi pada film sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum IPS Sejarah dan pada buku pelajaran atau buku teks. Guru telah dapat mengatur *make a match* kelompok, mampu mendorong dan membimbing siswa melakukan keterampilan proses secara kooperatif dan keterampilan lainnya seperti melakukan umpan balik dan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pada kegiatan penutup guru membuat rangkuman, memberikan pujian dan penghargaan kepada siswa dan memberikan tugas rumah.

Pada catatan-catatan guru dalam menilai situasi kelas guru memberikan penilaian bahwa terjadi situasi pembelajaran yang kooperatif dan berpusat kepada siswa. Suasana kelas semakin antusias karena terjadi persaingan dan perdebatan sesama siswa secara aktif. Semua siswa semakin antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media pembelajaran film dan model pembelajaran *make a match* dengan materi pelajaran tentang Kehidupan Manusia Pada Zaman Pra Aksara pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Leihitu Satu Atap (Satap), maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut; *pertama*, dari kedua

siklus yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas, ternyata pemilihan media dan penggunaan model yang tepat sangat menentukan hasil belajar siswa. *kedua*, Proses pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus tindakan, diketahui bahwa keterampilan proses dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II memperlihatkan adanya kemajuan yang sangat optimal. *ketiga*, dari tes hasil belajar siswa pada tes akhir setiap siklus menunjukkan bahwa dari dua siklus yang dilaksanakan, hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II atau 84% telah berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu  $\geq 75$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Acim & Far-Far, G. (2021). Ternate Sultanate Palace Museum As A Media For History Learning. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 6(2), 186–189.
- Alfian, M. (2007). *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan Yang di Hadapi*. Universitas Negeri Semarang.
- Aulia, N., et. al. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 512–522.
- Far-Far, G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 109–117.
- Far-Far, G. et al. (2021). Utilizing Maps As a Learning Media For History Subject At SMA PGRI 2 Seram Kairatu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(5), 1353–1357.
- Gede, A. D. A. (2021). Pembelajaran sejarah di era Revolusi industri 4.0: Sebuah alternatif. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia (JPSI)*, 4(1), 1–8.
- Herliani, L., et. al. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X

- IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah.*, 1(1), 37–45.
- Hidayat, A. (2018). Penggunaan Media Peta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Pada SMA Islam PB. Soedirman Cijantung Jakarta Timur. *Jurnal Candrasangkala*, 4(1), 14–20.
- Prasetya, Y. B. S et, al. (2021). Museum kehutanan Sebagai media pembelajaran sejarah pada materi sumber Sejarah. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah (Istoria)*, 17(1), 1–8.
- Randa, Z., et. al. (2020). Pemanfaatan Museum Keraton Sambaliung untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(4), 493–497.
- Riffriyanti, E. (2019). Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak. *Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2), 1–10.
- Romadhon, M. I. et. al. (2021). Pengaruh model Problem based learning Dan kemampuan berpikir kreatif Terhadap hasil belajar sejarah di SMA KORPRI Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia (JPSI)*, 4(1), 22–34.
- Safi, J., et. al. (2021). Pemanfaatan Museum Rempah Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 8(1), 11–18.
- Selasari, M., dan Amaluddin, L. O. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 219–232.
- Sugandik, A. (2004). *Teori Pembelajaran*. Unnes Press.
- Tukidi. (2011). Membangun Karakter Bangsa di Tengah-Tengah Budaya Global. *Jurnal Forum Ilmu Sosial*, 1(38), 44–54.
-