

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Model Pembelajaran Make a Match

##### 1. Model Pembelajaran

Menurut C.T Morgan, dalam *introduction to psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu. Menurut Morgan, berbagai perubahan tingkah laku yang bisa diamati pada perkembangan seseorang sejak bayi hingga dewasa, terdapat tiga hal, yaitu perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses fisiologis, perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses kematangan, dan perubahan yang terjadi karena adanya proses-proses belajar.<sup>1</sup>

Menurut Gagne dalam buku teori belajar dan pembelajaran, mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil. Dalam pengarang lainnya Miarso dalam buku teori belajar dan pembelajaran, menyatakan bahwa "pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang tetap ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali".<sup>2</sup>

Model pembelajaran merupakan suatu gambaran tahap-tahap proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Joyce dan Weil berpendapat bahwa "model

---

<sup>1</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 219

<sup>2</sup> Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Gahlia Indonesia, 2004), 13

pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.<sup>3</sup>

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu: 1). Pertimbangan terdapat tujuan yang hendak dicapai, 2). Bahan atau materi pembelajaran, 3). Peserta didik, 4). Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang dilakukan atau diterapkan agar suatu tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan itu akan cepat dapat dicapai dengan secara efektif dan efisien. Model pembelajaran yang dimaksud ini adalah berupa langkah-langkah yang dapat meningkatkan kemampuan akademik, melatih kemampuan dalam berbicara, sekaligus menanamkan moralitas kepada peserta didiknya. Jadi yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu susunan rencana yang memiliki pola dan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Istilah *Cooperatife* sering dimaknai dengan *acting together with a common purpose* ( tindakan bersama unruk tujuan bersama). Istilah ini mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan tujuan bersama. Ada juga yang

---

<sup>3</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2013), 132

mendefinisikan istilah *cooperative* sebagai belajar kelompok atau bekerja sama atau bisa dikatakan sebagai cara individu mengadakan relasi dan bekerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama.<sup>4</sup> model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa siswa menjadi sebuah kelompok.

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh sebuah struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling bergantung satu sama lain untuk mencapai suatu penghargaan bersama.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif
- c. Kemauan untuk bekerja sama
- d. Keterampilan bekerja sama.<sup>5</sup>

Pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat membuat siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dan juga ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah *konstruktivisme*. Dengan demikian maka pendidikan hendaknya mampu

---

<sup>4</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, 201

<sup>5</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, 208

untuk mengkondisikan, dan memberikan suatu dorongan agar dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswanya, menumbuhkan suatu aktivitas serta daya cipta (kreatifitas), sehingga akan dapat menjamin terjadinya dinamika didalam proses kegiatan pembelajaran. Di dalam teori *konstruktivisme* ini lebih mengutamakan pada kegiatan pembelajaran siswa yang dihadapkan pada beberapa masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, kemudian menemukan bagan-bagan yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan / tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yakni adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan.<sup>6</sup>

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan

---

<sup>6</sup> Khoirunnisa, Kurnia Ningsih, Laili Fitri Yeni:” *Efektivitas Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Archaeobacteria dan Eubacteria* “. (Pontianak: Fkip Untan Pontianak, 2015), 3.

pengetahuan pada siswa, tetapi juga membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan prestasi siswa, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Model kooperatif ini juga dapat meningkatkan sikap kerja sama antar siswa.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match**

Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

*Make a match* (mencari pasangan) merupakan model yang dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/ mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 201.

<sup>8</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 251

Rusman menjelaskan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suatu yang menyenangkan.<sup>9</sup> Komalasari menyatakan bahwa “*make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.”<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih baik atau lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

#### **4. Langkah-Langkah Model pembelajaran Make a Match**

Setiap model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Miftahul Huda ada sembilan

---

<sup>9</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2013), 223

<sup>10</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama), 85

langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran make a match, yaitu:

- a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok , kedua kelompok tersebut diminta untuk berhadap-hadapan.
- c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangan masing-masing, guru meminta mereka melaporkan dirinya kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberikan bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

- i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.<sup>11</sup>

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Make a match

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Miftahul Huda mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe make a match sebagai berikut:

### **Kelebihan:**

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

### **Kelemahan:**

- a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, maka akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.

---

<sup>11</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, ( Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 252



- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih keberanian siswa, dan menghargai waktu. Sedangkan kelemahannya, jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang, karena tingkat pemahaman setiap siswa berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

## **B. Hasil Belajar Tematik Tema IndahNya Keragaman di Negeriku Sub Tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**

### **1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar**

Belajar merupakan aktivitas atau usaha perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang berupa pengalaman-pengalaman baru, seperti kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Sedangkan menurut Chaplin dalam syaih Muhabbin, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 253

<sup>13</sup> Ady Priyanto: "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Mencari Pasangan*" (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2015). 6.

Belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies (kemampuan), Skills ( Keterampilan), attitudes (sikap). Kemampuan, keterampilan, dan sikap tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan formal dan informal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan dari makhluk lainnya.<sup>14</sup>

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencari dan menemukan hal-hal baru dari tidak tahu menjadi tahu sebagai bentuk perubahan tingkah laku dan perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman dengan mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu dalam pendidikan nasional rumusan pendidikan dalam Nana Sudjana, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya kedalam tiga ranah, yaitu:

- a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang

---

<sup>14</sup> Udin S. Winataputra, dkk, *T eori Belajar dan Pembelajaran*, ( jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 17

terdiri dari lima aspek, yaitu penerima, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. c) Ranah Psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah bertindak yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan kecepatan, gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>15</sup>

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu ranah kognitif lah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pelajaran.

Menurut Caroll, menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Bakat belajar.
- b) Waktu yang tersedia untuk belajar.
- c) Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran.
- d) Kualitas pengajaran.
- e) Kemampuan individu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini, difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3).

---

<sup>15</sup> N. Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 52

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, untuk mencapai hasil belajar, menurut Wasliman yang dikutip oleh Maulida dan Rijal tentang hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal, yaitu:

- a) Faktor Internal; merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b) Faktor eksternal; merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.<sup>16</sup>

Dengan demikian, semakin jelas bahwa suatu hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang melibatkan sejumlah faktor yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor tersebut selain ada pada siswa sendiri yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang berada di luar dari pribadi siswa.

Hasil yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah hasil belajar yang menggunakan aspek kognitif, yang diartikan sebagai kemampuan dalam bentuk memahami materi yang dipelajari sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik

---

<sup>16</sup> Dian Maulida dan Rifqi Rijal, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Kompetensi Dasar Pemecahan Masalah pada Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)" *Ibtida'i: Jurnal Penelitian dan Kependidikan Dasar*, Volume 2 No.2 (Juli-Desember 2015), Hal..155-156

nantinya. Adapun aspek kognitif ini meliputi kemampuan siswa dalam menerima, menyerap, dan memahami kegiatan pembelajaran.

### **C. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia**

#### **Suku Bangsa di Indonesia**

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat *Bhinneka Tunggal Ika* pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah Suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu: Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 466 suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.

#### **Keragaman Suku Bangsa di Indonesia**

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia.

Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

### Suku Bangsa di Indonesia

No	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatera Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, dan Penghulu.
5.	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komering, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9.	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Muko-Muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang, dan Lebong
10.	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Pasemah
11.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi
13.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14.	DI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa tengah	Jawa dan Samin
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba,

		Dawan, Belu, dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).
22.	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawo, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan, Bukupao, dan Ot Dusun).
23.	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir). Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
24.	Kalimantan Selatan	Dayak (Bara Dia, Bawo, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan, Bukupao, dan OtDusun).
25.	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow, dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kailili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, dan Banggai.
27.	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow, dan Bajo Manado.
28.	Sulawesi Tenggara	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, dan Mamasa.
29.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30.	Sulawesi Barat	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moronene, Wolio, Wononii, dan Buton.
31.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, dan Tanibar.
32.	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Furur, Aru, Bacan, Gane, Kadai, Kau, dan Loloda
33.	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak-Fak, Asmat, Kaure, Tobati, Dera, dan Dani.
34.	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simuri, Iraputu, Sebyar, Onim, Atam, Atori, Ayamaru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai, dan Biak.

## **Keragaman Agama di Indonesia**

Letak geografis Indonesia di antara dua samudera dan dua benua menjadikan Indonesia sebagai pusat lalu lintas perdagangan internasional. Salah satu akibatnya, terjadilah persebaran agama dari para pedagang asing yang berdagang dan singgah di Indonesia. Pada awalnya masuk agama Hindu dan Buddha yang dibawa bangsa India. Selanjutnya, datang bangsa Gujarat membawa ajaran agama Islam, bangsa Eropa membawa ajaran agama Katolik dan Kristen, serta bangsa Cina membawa ajaran agama Konghucu. Jadi, keragaman agama telah ada sejak zaman dahulu. Dalam suasana keragaman beragama itu, setiap warga negara Indonesia dijamin haknya untuk memeluk keyakinan atau kepercayaan masing-masing. Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui negara. Keenam agama/kepercayaan itu yaitu Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghucu.

Pemeluk agama diwajibkan menjalankan ajaran agama masing-masing. Setiap agama memiliki tata cara beribadah, kitab suci, dan tempat ibadah yang berbeda. Negara memberikan kebebasan bagi semua pemeluk agama untuk menjalankan ibadah sesuai ajarannya masing-masing.

### **D. Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu skripsi Anggi Serlina, dengan judul skripsi *“Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Pokok*



*Bahasan Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN 08 Kaligondo Banyuwangi” .*

Dalam skripsi di atas penelitian ini bertujuan untuk meingkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di kelas IV SDN 08 Kaligondo Banyuwangi. Adapun, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian ini, didapatkan hasil yakni pada penelitian siklus I siswa sudah tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPS sebagai upaya dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Terdapat kesamaan yang dilakukan Anggi Serlina dengan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar dan dengan metode terapan yang sama hanya saja metode penelitiannya yang berbeda. Anggi Sarlina menggunakan metode penlitian PTK sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Pre-Eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Mata pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi Kelas IV SDN 101778 Medan Estate”.

Penelitian ini dilakukan oleh Megawati, seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan tahun 2014. Dalam skripsi di atas penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi di kelas IV SDN 101778 Medan Estate. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan mendapat nilai rata-rata 46,88, siswa yang tuntas sebanyak 25% atau 8 orang siswa. Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Make A Match pada siklus I nilai rata-rata menjadi 67,19 siswa yang tuntas sebanyak 59,38% atau 19 siswa. Hasil belajar siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 78,44 siswa yang tuntas menjadi 90,63% atau 29 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa dari tes awal sampai siklus II.

Terdapat kesamaan yang dilakukan oleh Megawati dengan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar dan dengan metode terapan yang sama hanya saja metode penelitiannya yang berbeda. Megawati menggunakan metode penelitian PTK sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Pre-Eksperimen.

Skripsi Shantika Rahmawati, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung. Juduln Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Berdasarkan penelitian.

Terdapat persamaan yang dilakukan oleh Shantika Rahmawati dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dan metode terapan yang sama hanya saja metode penelitiannya yang berbeda, Shantika Rahmawati menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Pre-Eksperimen.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, guru sudah berupaya meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi pada kenyataannya siswa masih belum bisa menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Karena proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan standar yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Hasil belajar berarti sesuatu yang di dapat dalam kegiatan pembelajaran. hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku sub tema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia di SDN Sirongge Mancak masih tergolong rendah dan kurang optimal.

Adapun faktor internal yaitu siswa kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan adanya sifat malas dalam diri siswa masing-masing seperti dalam hasil belajar yang kurang memenuhi KKM. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu kurangnya mendapat motivasi dan dorongan

dari orang tua (keluarga). Dan metode yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif.

Kegiatan awal penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN Sirongge Kecamatan Mancak. Hasil observasi tersebut adalah rendahnya hasil belajar tematik di kelas IV SDN Sirongge yang diperoleh dari data semester ganjil. Hasil observasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelas eksperimen serta menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas eksperimen.

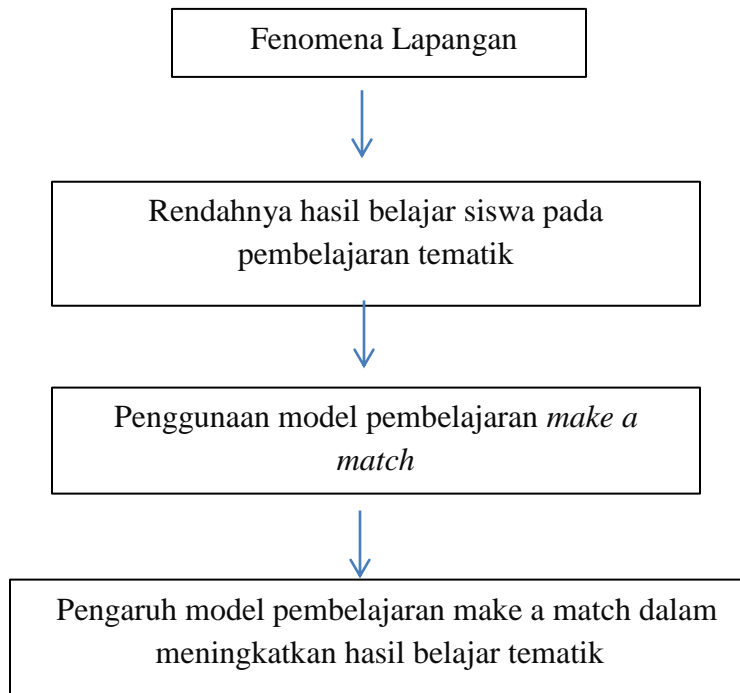
Dalam kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan di sekolah umumnya masih menggunakan metode demonstrasi dan penugasan sehingga pembelajaran menjadi monoton dan pemahaman siswa pada materi yang dipelajari tidak dapat diterima dengan baik. Dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi pembelajaran baik dari metode dan atau model maupun media agar pembelajaran menjadi terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu adanya inovasi pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa lebih kreatif dan aktif di dalam kelas sehingga pembelajaran akan menjadi berkualitas.

Dengan cara melakukan perubahan dalam pembelajaran yang monoton menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Di sini penulis menggunakan model pembelajaran *make a match* terhadap peningkatan hasil

belajar siswa dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran make a match akan membuat siswa lebih aktif, siswa akan menemukan konsepnya sendiri, belajar dengan hipotesisnya sendiri, menemukan hal-hal baru maupun yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kondisi seperti ini, siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah menerima pembelajaran yang telah ia pelajari sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa akan meningkat.

Melalui model ini guru dapat mengamati dan memantau sejauh mana siswa dapat melatih kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat disimpulkan bahwa jika model pembelajaran make a match diterapkan dalam pembelajaran tematik maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis akan menerapkan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku sub tema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia.

**Bagan 2.1****Bagan Kerangka Berfikir****F. Pengajuan Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar tematik tema indahny keragaman dinegeriku sub tema keragaman budaya dan agama di indonesia.