

Penerapan Model Kooperatif *Make A Match* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Denpasar

Application Of Make A Match Type Cooperative Model In History Learning To Improve Students' Learning Outcomes In Class X Of SMA PGRI 4 Denpasar

Saraningsi Tonda^{a*}, I Nyoman Bayu Pramatha^{b*}, Ni Putu Yuniarika Parwati^{c*}

Prodi Pendidikan Sejarah FIS Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jl. Seroja Tonja-Denpasar Utara, Bali (80239)

*Pos-el: saranngsi487@gmail.com, pramatha@mahadewa.ac.id, parwatiyuniarika@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif jenis Make a Match dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA PGRI 4 Denpasar. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 29 siswa dari kelas X. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam studi ini mencakup observasi, uji hasil belajar, dan pengumpulan dokumentasi. Hasil refleksi awal sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada siswa kelas X SMA PGRI 4 Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 siswa adalah dengan total nilai mata pelajaran sejarah 1695, rata-rata 58,44, daya serap 58,44%, dan ketuntasan klasikal 34,48%. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model Make a Match. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 65,34 dengan ketuntasan klasikal 48,27%, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,86 dengan ketuntasan klasikal 89,65%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA PGRI 4 Denpasar untuk tahun ajaran 2024/2025

Kata Kunci: Hasil Belajar Sejarah. Model Kooperatif tipe *Make A Match*

Abstract, This study aims to examine the implementation of the Make a Match collaborative learning approach in improving the academic performance in history of students in class X of SMA PGRI 4 Denpasar. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each of which includes planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were 29 students from class X. Data collection methods applied in this study include observation, learning outcome testing, and documentation collection. The results of the initial reflection before the utilization of the Make A Match cooperative learning approach in the classroom X students of SMA PGRI 4 Denpasar in the 2024/2025 Academic Year totaling 29 students were with a total history subject score of 1695, an average of 58.44, absorption capacity of 58.44%, and classical completeness of 34.48%. The results of this study show an increase in student learning outcomes after the application of the Make a Match model. In cycle I, the average student score reached 65.34 with classical completion of 48.27%, and in cycle II it increased to 78.86 with classical completion of 89.65%. The results of the study indicate that the implementation of the Make a Match Type Cooperative Model in history learning can improve the learning outcomes of class X students of SMA PGRI 4 Denpasar for the 2024/2025 academic year.

Keywords: History Learning Outcomes, Make A Match Cooperative Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilaksanakan secara berstruktur dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, agar siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas). Salah satu sasaran utama pendidikan di tingkat menengah adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan historis untuk memahami dinamika masa lalu serta dampaknya pada masa kini dan mendatang (Sumargono, S.dkk 2022).

Pendidikan merupakan upaya dalam mencerdaskan generasi bangsa yang dilaksanakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model-model pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam dunia pendidikan tak lepas dari sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan sains dan teknologi pendidikan dalam praktiknya berkaitan erat dengan belajar. Hal ini juga diperlukannya guru yang profesional dan model-model pembelajaran yang digunakan.

Pendidikan adalah alat utama dalam usaha mengembangkan kecerdasan bangsa dan menciptakan generasi yang memiliki karakter. Dalam konteks pendidikan formal, pengajaran sejarah memainkan peran krusial dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, memperkuat identitas nasional, dan membangun sikap kritis terhadap kejadian masa lalu (Akhmadiyahanto, S., & Hanif, M. 2023). Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di tingkat menengah masih dipengaruhi oleh pendekatan tradisional yang mengutamakan metode ceramah, sehingga membuat siswa menjadi pasif dan kurang bersemangat (Lestari, T., & Nanda, S. 2024). Kemampuan

belajar ini yang membedakan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Model pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan struktur kelompok yang heterogen. Sedangkan *tipe make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran berkolaborasi yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini memungkinkan siswa mencari pasangan sambil belajar tentang ide atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode membuat pasangan menggunakan pembelajaran kelompok berdasarkan kesamaan kartu pertanyaan dan pasangan. dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* yang dimulai dengan permainan kartu pasangan dimana siswa akan mencari pasangan kartu yang menunjukkan jawaban dan pertanyaan sebelum batas waktu, dan poin diberikan kepada siswa yang berhasil mencocokkan kartunya terlebih dahulu. model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang membuat siswa bosan yaitu mata pelajaran sejarah, dikarenakan mata pelajaran sejarah cenderung membahas cerita dimasa lampau yang harus menghafal beberapa konsep, pengertian, nama-nama kerajaan, nama tokoh dan lainnya. Pengajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman ilmiah siswa melalui sudut pandang historis dan membangun kesadaran akan nilai-nilai kebangsaan sebagai dasar untuk membentuk identitas dan karakter. Di

samping itu, belajar sejarah juga merupakan salah satu komponen penting dalam memperkuat nasionalisme, karena berperan sebagai sarana yang efisien untuk memperkuat ikatan antara berbagai elemen masyarakat Indonesia yang hidup dalam keragaman dan pluralitas budaya (Ariyani, R. 2021). Di tingkat SMA, mata pelajaran sejarah Indonesia memiliki ciri khas tersendiri karena tidak hanya mengungkapkan peristiwa lampau, tetapi juga menanamkan nilai-nilai mulia bangsa, membangun kesadaran sejarah, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dengan cara yang reflektif dan kritis.

Mata pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas suatu bangsa. Sejarah tidak hanya mengajarkan kejadian di masa lalu, tetapi juga penuh dengan nilai-nilai dan pelajaran moral yang berkaitan dengan kehidupan sekarang (Akbar, N. C.2022). Sehingga, pembelajaran sejarah perlu disusun sedemikian rupa untuk dapat membangun kesadaran sejarah, perspektif kebangsaan, dan rasa cinta terhadap nilai-nilai mulia bangsa.

Oleh karena itu maa diperlukan model embelajaran yang membuat mata peljaran sejarah udah dipahami dan menimbulkan semangat belajar siswa. Salah satunya menggnakan model pembelajaran efektif dan efisien yang sesuai dengan keaddan siswa yaitu mdel pembelajaran kooperatif *tipe make a match* dapat meningkatkan samangat belajar siswa karena dalam model pembelajaran ini ada unsur permainan sehingga siswa tidak bosan dalam mengikui pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara awal dengan guru sejarah di SMA PGRI 4 Denpasar, siswa kelas X belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pelajaran sejarah. Ini menunjukkan adanya perbedaan antara

proses pembelajaran yang dilakukan dan hasil belajar yang diinginkan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan inovasi pendidikan yang dapat menghasilkan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* adalah salah satu strategi pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dan model ini menjadi solusi untuk diterpkan sebagai upaya ubtuk mengatasi masalah siswa yang cenderung tidak aktif dan tidak semangat dalam pembelajaran sejarah. Hal ini menarik prhatian peneliti untuk melanjutka dalam arya tulis ilmiah yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Pendekatan ini dipilih sebab memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan nyata dalam pengajaran sejarah, serta menilai dan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan informasi yang diperoleh di lapangan. PTK memiliki karakter siklik dan berkesinambungan, mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA PGRI 4 Denpasar, yang terdiri dari 29 orang siswa. Tempat penelitian ditentukan karena adanya masalah nyata mengenai rendahnya hasil belajar sejarah dan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Waktu penelitian dilakukan

pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, Penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen yang berulang: (1) Perencanaan (Planning) Peneliti menyusun Modul Ajar dengan pendekatan model Make a Match, menyiapkan kartu soal-jawaban, lembar observasi, dan instrumen penilaian hasil belajar. Pelaksanaan Model Tindakan (Acting) diterapkan secara langsung di kelas, dengan siswa bekerja berpasangan untuk mencocokkan kartu sesuai dengan materi sejarah yang diajarkan. (3) Pengamatan (Observing) Selama proses pembelajaran, peneliti dan kolaborator mengawasi kegiatan siswa dengan menggunakan alat observasi. (4) Refleksi (Reflecting) Setelah pelajaran usai, dilakukan analisis data untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan mengidentifikasi perbaikan untuk siklus selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan: dua kali pelaksanaan tindakan dan satu kali evaluasi.

Teknik dan alat pengumpulan data diperoleh melalui Observasi terhadap perilaku siswa sepanjang proses pembelajaran, dengan merujuk pada indikator seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian dalam menjawab pertanyaan, kolaborasi, dan inisiatif. Tes hasil belajar berupa soal esai yang disesuaikan dengan indikator kompetensi dalam materi sejarah, dilaksanakan pada akhir setiap siklus guna menilai penguasaan kognitif siswa. Dokumentasi, meliputi catatan lapangan, foto aktivitas belajar, dan hasil karya siswa yang dikumpulkan sebagai data tambahan.

Metode analisis data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yang mencakup: (1) Penghitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus. Perhitungan ketuntasan klasikal dilakukan dengan membagi jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dengan total siswa, lalu dikalikan 100%. Klasifikasi

aktivitas siswa didasarkan pada skor observasi, dengan kriteria: sangat aktif ($\geq 85\%$), aktif (70–84%), cukup aktif (55–69%), dan kurang aktif ($< 55\%$).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kelas X SMA PGRI 4 Denpasar. Alasan memilih lokasi ini karena SMA PGRI 4 Denpasar salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dan semua guru di SMA PGRI 4 Denpasar juga sering menggunakan beberapa model pembelajaran pada saat pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan model ini juga dapat membantu guru sejarah yang telah diketahui siswa cenderung bosan pada saat pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X SMA PGRI 4 Denpasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini dimulai dengan prasiklus yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum pelaksanaan penelitian dimana peneliti melakukan refleksi awal dengan melakukan wawancara dan observasi awal dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA PGRI 4 Denpasar. Adapun hasil refleksi awal sebelum dilaksanakan Tindakan sebagai berikut:

Tabel 1 : Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus

No	keterangan	Frekuensi	Presentas
1.	Tuntas	10	34,48%
2.	Tidak Tuntas	19	55,52%

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 29 siswa, hanya 10 siswa (34,48%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan rata-rata nilai kelas hanya 58,44. Ini mengindikasikan

bahwa banyak siswa belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran sejarah, dan proses pembelajaran yang terjadi cenderung monoton, kurang melibatkan partisipasi aktif dari siswa, serta tidak mendorong interaksi di antara siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Deskripsi data hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2: Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	14	48,27%
2.	Tidak Tuntas	15	52,73%

Tabel 2 menunjukkan hasil dari Siklus I setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada dua pertemuan dan satu evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 65,34 dengan total siswa yang lulus sebanyak 14 orang (48,27%). Kegiatan siswa dalam pembelajaran juga menunjukkan kemajuan, meskipun masih tergolong cukup aktif. Beberapa masalah yang timbul antara lain siswa belum akrab dengan teknik mencocokkan kartu, beberapa kelompok belum menunjukkan kerja sama yang maksimal, dan suasana kelas masih kurang mendukung. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Deskripsi data hasil penelitian siklus II dapat dilihat dalam table dibawah ini:

Tabel 3: Ketutasan Hasil Belajar Siklus II

No	Keterngan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	26	89,65%
2.	Tidak Tuntas	3	10,35%

Tabel 3 menunjukan hasil Siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan petunjuk lebih awal, membentuk kelompok yang lebih efisien, dan menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung. Akibatnya,

rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 78,86 dengan 26 siswa (89,65%) mencapai kelulusan. Kegiatan siswa selama pembelajaran juga termasuk sangat aktif, dengan partisipasi tinggi dalam diskusi, pencocokan kartu, dan presentasi kelompok. Permintaan kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mendukung. Adapun hasil penelitian pada setiap siklusnya, dapat disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4: Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek Yang Diamati	Siklus		Keterangan
	I	II	
Observasi Aktivitas Siswa	63,70	89,65	Sangat Baik
Hasil Belajar	48,27	89,65	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang meningkat secara signifikan dari pra tindakan (58,44) ke siklus II (78,86), dan kenaikan ketuntasan klasikal dari 34,48% menjadi 89,65% menunjukkan bahwa model Make a Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan kolaborasi, komunikasi, dan partisipasi aktif siswa sebagai faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran. Selain itu, penggunaan kartu sebagai alat bantu pembelajaran terbukti dapat merangsang daya ingat siswa dan meningkatkan motivasi belajar yang lebih besar, terutama dalam materi sejarah yang sering kali dianggap membosankan. Strategi ini juga mendukung berbagai metode belajar siswa, baik itu visual, auditorial, maupun kinestetik. Penerapan model Make a Match menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan melibatkan interaksi

langsung antar siswa mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih efektif.

Model Make a Match terbukti sesuai dan sejalan dengan karakteristik mata pelajaran sejarah yang menekankan pemahaman kronologis, hubungan sebab-akibat, serta penguasaan konsep-konsep utama dalam perjalanan bangsa. Pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan akibat terlalu teoritis dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti melalui metode ini. Aktivitas mencocokkan kartu antara soal dan jawaban mendorong siswa untuk berpikir cepat, mengingat data penting, serta memahami hubungan antar kejadian. Hal ini meningkatkan kemampuan ingatan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa mengenai materi sejarah. Dengan kata lain, penggunaan model Make a Match tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai sejarah dan kebangsaan yang menjadi dasar pembelajaran sejarah di sekolah menengah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata hasil belajar siswa, dari 58,44 pada tahap pra tindakan menjadi 65,34 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 78,86 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa model Make a Match dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan peningkatan, dari 34,48% di pra tindakan, naik menjadi 48,27% pada siklus I, dan mencapai 89,65% pada siklus II. Pencapaian ini melebihi batas minimal kelulusan klasik

yang ditentukan sebesar 85%. Melalui pengamatan, tampak bahwa keterlibatan siswa selama proses belajar meningkat secara bertahap. Peserta didik lebih berperan serta dalam kolaborasi, semangat dalam menyusun kartu, dan menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Kondisi kelas menjadi lebih dinamis dan kolaboratif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran tanpa merasakan tekanan atau kejenuhan. Model Make a Match sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran sejarah karena dapat mengintegrasikan konsep faktual dan naratif melalui aktivitas berpasangan yang menarik dan menantang. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, memperkuat interaksi sosial yang positif di antara siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Maka, Penelitian tindakan kelas ini telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match efektif dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X SMA PGRI 4 Denpasar.

Saran

Melihat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa, maka adapun saran yang diutarakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Pertama, guru disarankan untuk mengintegrasikan model *Make a Match* sebagai salah satu variasi strategi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang menuntut pemahaman konsep secara kronologis dan logis. Penggunaan media kartu dalam model ini

terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan perangkat ajar dan media pembelajaran secara optimal, serta melakukan evaluasi berkala untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa.

Kedua, pihak sekolah diharapkan mendukung penuh upaya inovatif guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti alat peraga, printer, dan ruang kelas yang fleksibel untuk aktivitas kelompok. Sekolah juga perlu mengadakan pelatihan dan pengembangan profesionalisme guru guna meningkatkan pemahaman serta keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Kolaborasi antar guru dalam komunitas belajar profesional juga patut dikembangkan untuk merancang perangkat pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Ketiga, siswa diharapkan bersikap terbuka terhadap metode pembelajaran yang baru dan secara aktif terlibat dalam setiap kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, kerja sama mencocokkan kartu, serta presentasi hasil diskusi. Sikap tanggung jawab terhadap proses dan hasil pembelajaran perlu dikembangkan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta kemandirian belajar

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menerapkan model *Make a Match* pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, seperti tingkat SMP atau kelas XI dan XII SMA. Penelitian juga dapat dikembangkan dengan mengombinasikan model ini bersama teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi kuis interaktif atau sistem pembelajaran berbasis LMS untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan belajar di era

digital. Selain itu, kajian lebih mendalam terhadap aspek afektif dan sosial siswa juga penting dilakukan untuk menilai kontribusi model ini terhadap pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Sunaryo, R. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Nurjanah, W. (2020). Historical thinking skills and critical thinking skills. *Historika*, 23(1), 92-104.

- Sumargono, S., Basri, M., Istiqomah, I., & Triaristina, A. (2022). Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 141-149.
- Akbar, N. C. (2022). Pentingnya pendidikan sejarah guna memperkuat identitas nasional bangsa indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 148-158.
- Lestari, T., & Nanda, S. (2024). Efektivitas Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Satya Widya*, 40(2), 143-154.
- Akhmadiyahanto, S., & Hanif, M. (2023). Pembelajaran Sejarah Indonesia: MEMbangun Wawasan Kebangsaan dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 6(2).
- Sucahyo, M. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 382-390.
- Akhmadiyahanto, S., & Hanif, M. (2023). Pembelajaran Sejarah Indonesia: MEMbangun Wawasan Kebangsaan dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 6(2).