

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

¹Riskia Dwi Febry Fitriyani, ²Slamet Boediono

e-mail: 1riskiariska205@gmail.com;

2slamet.boediono@gmail.com

^{1,2}Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK ISLAM Kunjang Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dimana pada desain ini terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ3 SMK ISLAM Kunjang Kediri dengan jumlah siswa 30 siswa. Data dikumpulkan dengan instrument lembar tes hasil belajar dan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji t. hasil penelitian diperoleh perhitungan melalui *SPSS For Windows dengan versi 20.0* yaitu nilai sig (2-tailed) = 0.000 < 0.05 maka ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match, Hasil Belajar Matematika*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terorganisir yang memiliki makna bahwa pendidikan harus dilakukan oleh usaha sadar manusia dengan dasar dan tujuan jelas, ada tahapannya dan ada komitmen bersama didalam proses pendidikan. Proses pendidikan sendiri merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran (Amri dan Ahmadi, 2010: 2). Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan agar siswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Baik buruknya kegiatan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yang meliputi: faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor

lingkungan (Sanjaya: 2006). Guru merupakan tokoh sentral di dalam proses pembelajaran dan dipandang sebagai pusat informasi dan pengetahuan. Guru juga bertindak sebagai “panglima”, guru dianggap paling dominan dan guru dianggap sebagai orang yang paling mengetahui (Huda, 2013: 6). Proses kegiatan ini dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang masih abstrak, sehingga siswa memerlukan alat bantu berupa peraga, media dan metode pembelajaran yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru (Herman, 2008: 2). Mata pelajaran matematika juga dituntut untuk memahami konsep yang ada sebelum mengerjakan latihan soal dan hafalan, selain itu matematika banyak menerapkan teori-teori yang membuat para siswa untuk selalu aktif mencoba menyelesaikan latihan soal dan akan lebih mengerti mata pelajaran matematika. Salah satunya dalam materi sistem persamaan linier dua variabel pada tahap materi SMK kelas X.

Pada saat ini para guru lebih sering menggunakan metode konvensional atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Sehingga banyak siswa yang jenuh dan malas untuk memahami lebih dalam konsep-konsep yang dibahas didalamnya, maka jarang para siswa yang suka dengan mata pelajaran matematika. Permasalahan dalam proses belajar yang membuat siswa jenuh, malas dan kurang mampu dalam menyelesaikan latihan soal sehingga guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif bagi siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan siswa menjadi aktif, kreatif dan dapat memberikan dampak yang lebih baik bagi hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum

batas waktu yang sudah ditentukan dan peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012: 223).

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa perlu untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* karena pembelajaran ini memiliki kelebihan yang menarik yaitu adanya unsur permainan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajan kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK ISLAM Kunjang Kediri

B. KAJIAN PUSTAKA

a. Pembelajaran Matematika

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam sekolah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar. Hakekat matematika didefinisikan oleh para ahli berdasarkan berbagai sudut. Menurut Albert Einstein dalam (Arifin, 2010: 10), matematika dipandang sebagai ilmu tentang struktur-stuktur yang terorganisasi secara teratur, karena matematika dikembangkan secara konsisten dengan menyajikan terlebih dahulu unsur-unsur yang tidak terdefiniskan, selanjutnya dengan unsur yang didefinisikan, berikutnya disajikan dalam aksioma-aksioma dan postulat, dilanjutkan dengan teorema-teorema atau dalil-dalil, dan bisa dilanjutkan pada level akhir, yaitu keteraturan yang ditunjukkan pada contoh-contoh soal.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung. Disamping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan ketrampilan

sosial siswa. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (peer teaching) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2012: 203)

c. Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Isjoni (2012: 78) model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri utama model *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dari materi tersebut (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 75). Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan pada saat menyelesaikan latihan soal dengan menggunakan media kartu-kartu yang berisi soal atau jawaban dengan batas waktu yang ditentukan oleh guru, yang mana tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dari materi tersebut dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

d. Hasil Belajar

Menurut Arikunto (dalam Ekawarna, 2010: 41) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik sedang, kurang dan sebagainya. Sedangkan menurut Djamarah (dalam Ekawarna,

2010: 41) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar juga dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui perangkat tes yang dapat memberikan informasi seberapa jauh penyerapan materi sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan hasil tes tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk angka.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dimana pada desain ini terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) (Sugiyono, 2015: 75). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini tes yang akan mengukur hasil belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ3 SMK ISLAM kunjang Kediri dengan jumlah siswa 30 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes yang terdiri dari lembar *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 4 butir soal, dibuat uraian karena untuk mengetahui hasil siswa dalam mengerjakan soal. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas data, dimaksudkan untuk memperhatikan data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *SPSS for windows versi 20* dengan teknik *Kolmogorov Smirnov*, setelah data dianalisis menggunakan uji normalitas selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan uji t.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini dilakukan pada kelas X TKJ3 SMK ISLAM Kunjang Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Pada penelitian ini

peneliti bertindak sebagai guru. Sebelum data hasil belajar matematika dianalisis menggunakan uji t, terlebih dahulu data hasil belajar di analisis menggunakan uji normalitas. Berdasarkan penelitian didapat nilai *Pretest* dan *Posttest*. Nilai *pretest* merupakan nilai yang didapat sebelum diberikan perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 40 serta rata-rata 63,5. Nilai *posttest* adalah nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55 serta nilai rata-rata 80,9. Peneliti memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada seluruh siswa yang berjumlah 30.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar diperoleh data yang berdistribusi normal dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk *pretest* adalah 0,858 dan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk *posttest* adalah 0,206. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t-test* dengan bantuan program *software SPSS 20.0 for windows*. Kriteria pengujian adalah apabila signifikansi < 0.05 maka tolak H_0 . Berdasarkan nilai tes hasil belajar matematika siswa, didapatkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,57 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,90 sehingga rata-rata nilai tes matematika naik sebesar 17,33. Sedangkan berdasarkan hasil analisis *Independent sample T-Test* didapatkan nilai nilai *Sig.*0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan uji-t jika apabila signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK ISLAM Kunjang Kediri dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* dan tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Karena terdapat perbedaan maka ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK ISLAM Kunjang Kediri. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif

yang dapat meningkatkan aktivitas siswa baik secara kognitif maupun fisik serta ada unsur permainan, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan nilai tes hasil belajar matematika siswa, didapatkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,57 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,90 sehingga rata-rata nilai tes matematika naik sebesar 17,33. Sedangkan berdasarkan hasil analisis uji-t *Independent sample T-Test* didapatkan nilai nilai *Sig.*0,000. Maka ditarik kesimpulan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan simpulan pada penelitian ini, maka ada beberapa saran, yang disimpulkan antara lain 1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam kegiatan mengajar dalam memberikan hasil lebih baik pada materi sistem persamaan linier dua variabel. Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai salah satu upaya dalam pembahasan matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel. 2) Cara memasang kartu dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini dapat dilakukan di dalam kelompok kecil, dimana kartu soal di berikan masing-masing anggota kelompok dan kartu jawaban diberikan di tengah kelompok dengan keadaan tertutup kemudian menunjuk satu siswa sebagai pusat yang pertama mengambil kartu jawaban, kemudian siswa lainnya bergantian mengambil kartu jawaban secara berputar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Ahmadi, Lif, Khoiru. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arifin, Z. (2010). *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika*. Surabaya: Lentera Cendika
- Ekawarna. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.

- Herman, (2008). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, K.E. & Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta