



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII MTs AL- ISTIQOMAH TEBING TINGGI KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI

Lismasari¹, Mayona Chantika²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Meranti
Desa Bagan Melibur Kecamatan Merbau Kabupaten Kepulauan Meranti
email : lismasari@gmail.com

Submitted : 2019-08-25, Reviwed: 2019-09-26, Accepted : 2019-11-10

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Alah Air Selatpanjang. Dimana Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Posttest-only Design with Nonequivalent Group*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Alah Air Selatpanjang Semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 2 kelas, yang berjumlah 20 siswa pada masing-masing kelas. Jadi banyaknya sampel seluruhnya adalah 40 siswa diperoleh dengan cara sampling pertimbangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dokumentasi, Observasi dan Tes untuk mengetahui keadaan sekolah, guru dan siswa. Observasi dilakukan oleh guru bidang studi. Observasi dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan Model Pembelajaran *Make a Match*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes "t" diperoleh $t_{\text{observasi}}$ besar dari hasil diperoleh $p = 0.009$ yang artinya $p < \alpha$ atau $0.009 < 0.05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan yang lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem operasi himpunan. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan mean kedua variabel, yang mana hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan signifikan dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional, dimana mean peningkatan hasil belajar kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* sebesar 83.2 dan mean peningkatan hasil belajar kelas konvensional sebesar 73.8

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dapat tercapai apabila seluruh komponen pendidikan, antara lain: guru, siswa, metode pembelajaran, sarana prasarana belajar dan lingkungan dapat berjalan secara berkesinambungan, oleh karena itu sangat perlu bagi kita untuk mengetahui tujuan pendidikan, tujuan pendidikan merupakan gambaran kondisi akhir atau nilai-nilai yang ingin di capai dari suatu proses pendidikan. (Agus, dkk.2014 : 1.11).

Tujuan pendidikan nasional sebagai mana yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Wina Sanjaya, 2006: 2) . Tujuan pendidikan nasional dijadikan dasar dan pedoman dalam menyusun kurikulum untuk semua jenis dan jenjang pendidikan (Ngalimun, 2016: 41)

Faktor penting untuk mencapai tujuan itu adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara optimal. Sebagian besar penguasaan siswa terhadap matematika sangat rendah. Hal tersebut disebabkan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam menunjang perkembangan-perkembangan ilmu lainnya. Misalnya dalam bidang fisika, kimia, bahkan dalam bidang agama pun membutuhkan matematika. Hal ini dikarenakan pada setiap bidang studi yang diajarkan tidak akan pernah terlepas dari keterampilan matematika. Sebagaimana yang dikatakan Lambas (2004 : 12) bahwa belajar matematika bertujuan untuk :

1. Melatih cara berfikir bernalar dalam menarik kesimpulan
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen original, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan.

Selain itu, matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa yang mempunyai peranan penting untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal; yaitu berkembang setinggi mungkin, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat. Sunaryo Kartadinata mengemukakan pendidikan adalah proses membawa manusia dari apa adanya kepada bagaimana seharusnya. (Agus, dkk. 2014 : 1.5).

Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan matematika yang telah dikemukakan di atas, jelaslah bahwa salah satu tujuan mempelajari matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk berkembang secara optimal sehingga dapat memberikan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru bidang studi matematika kelas VII MTs Al-Istiqomah Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti yang bernama Aslinda, A.Md dan observasi, peneliti memperoleh informasi bahwa rata-rata pemahaman konsep matematika siswa kelas VII di MTs Al-Istiqomah masih tergolong rendah, dimana banyaknya nilai ulangan harian 1 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 untuk setiap materi pokok.

Guru telah berupaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan berbagai cara, diantaranya menerapkan metode diskusi kelompok, mengulang materi yang belum dimengerti, memberikan tambahan latihan, dan memberikan ulangan perbaikan. Namun, usaha tersebut belum cukup untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Sebagian siswa (50%) belum bisa menyelesaikan soal-soal matematika yang berbeda dari contoh yang diberikan.
2. Sebagian besar siswa (65%) belum bisa menafsirkan suatu masalah matematika ketika mengerjakan latihan.
3. Sebagian besar siswa (65%) hanya menghafal rumus tetapi belum bisa mengaplikasikan ke dalam soal.
4. Sebagian besar siswa (65%) belum bisa menyelesaikan soal ulangan, terutama soal berbentuk pemahaman konsep, sehingga banyak siswa tidak mencapai KKM (≥ 70)
5. Sebagian besar (50 %) hasil belajar matematika siswa masih rendah

Dari gejala-gejala yang telah dikemukakan tersebut, perlu adanya suatu model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung dengan lebih afektif dan efisien.

Menurut Joyce (dalam Ngalimun, 2016:7) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer dan lain-lain.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Apabila sudah memahami materi yang baik maka siswa dengan mudah dapat mengerjakan soal-soal

yang lebih bervariasi sehingga prestasi atau hasil belajar siswa akan sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, membuat penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti**”

A. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Definisi Belajar

Belajar merupakan faktor yang penting untuk mewujudkan potensi diri seseorang baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Selain itu dengan belajar seseorang akan mengalami peningkatan terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian proses pembelajaran harus terarah untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, serta memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik.

Menurut DePorter, dkk. (2010:35) belajar adalah kegiatan *full contact*. Dengan kata lain, belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia, seperti pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh, disamping pengetahuan, sikap dan keyakinan sebelumnya serta persepsi untuk masa mendatang. Selain itu belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan .

Menurut Oemar Hamalik. (2009:27) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kalakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing* Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan faktor yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang berkualitas dan mampu bersaing

2. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian,

sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (2013;10) hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom, dkk (2010 ;10.1) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif,afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman,menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan,membentukbangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik,fisika,sosial,manajerial, dan intelektual.

Menurut Lindgren (dalam Agus Suprijono,2015;5-7)pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.Yang harus di ingat, belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga

aspek tersebut akan meningkat apabila seseorang mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

3. Indikator Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bloom, dkk (2010 ;10.23 – 10.32) tujuan atau hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu, Kognitif, Afektif, Psikomotorik.

Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa.Domain kognitif memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, analisis, sistematis, dan evaluasi.

Ingatan

Hasil belajar pada tingkat ingatan ditujukan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya.Misalnya, siswa dapat menyebutkan Pengertian Himpunan.

Pemahaman

Hasil Belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna arti dari konsep.Misalnya, siswa mampu memahami pentingnya Himpunan.

Penerapan

Hasil Belajar Penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum, rumus, dalil diterapkan dalam Himpunan. Misalnya, siswa dapat menerapkan bagian-bagian himpunan

Analisis

Hasil Belajar Analisis adalah kemampuan untuk memecah, menguraikan sesuatu yang utuh menjadi unsur – unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti.Misalnya siswa mampu menemukan bagian-bagian mana saja yang merupakan Himpunan.

Sintesis

Hasil Belajar Sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Misalnya siswa mencoba memberikan pengetahuan dan keterampilan matematika kepada orang lain.

Evaluasi

Hasil Belajar Evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Misalnya siswa mampu bekerja secara mandiri dalam memecahkan permasalahan matematika.

Afektif

Hasil Belajar Afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah mengikuti pelajaran. Domain Afektif memiliki lima tingkatan hasil belajar antara lain:

1) Menerima

Kemampuan menerima mengacu kepada kepekaan individu dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Misalnya siswa mampu menunjukkan kesadaran, kemauan, dan perhatian terhadap sesuatu, serta mengakui kepentingan dan perbedaan.

2) Menanggapi

Kemampuan menanggapi mengacu kepada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Kepatuhan pada peraturan, tuntutan atau perintah dan berperan aktif dalam berbagi kegiatan. Misalnya siswa mampu melaksanakan kerja kelompok dengan baik, menyumbangkan pendapat, menolong teman yang mengalami kesulitan.

3) Menghargai

Kemampuan menghargai mengacu kepada individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai

tersebut. Misalnya siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, tidak menertawakan pendapat temannya.

4) Mengatur Diri

Kemampuan mengatur diri mengacu kepada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan system yang baik. Misalnya siswa menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya, mempertanggungjawabkan kegiatan yang telah dilakukan, menyelaraskan hak dan kewajiban.

5) Menjadikan Pola Hidup

Menjadikan Pola Hidup mengacu kepada sikap siswa dalam menerima system nilai dan menjadikannya sebagai pola keperibadian dan tingkah laku. Misalnya siswa disiplin dalam menggunakan waktu luangnya, mengemukakan pendapat dengan sopan, membiasakan hidup sehat.

a. Psikomotorik

Hasil Belajar Psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar ini terdiri dari 5 tingkatan yaitu:

1) Persepsi

Kemampuan persepsi mengacu kepada kemampuan individu dalam menggunakan inderanya, memilih isyarat dan menterjemahkan kedalam gerakan. Misalnya siswa mampu memukul Bola.

2) Kesiapan

Pada tahap ini individu dituntut untuk menyiapkan dirinya dalam melakukan suatu gerakan yang meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional. Misalnya siswa mampu memukul Bola dengan benar.

3) Gerakan terbimbing

Kemampuan motorik pada tahap ini mengacu pada kemampuan individu siswa memukul Bola dengan benar dan tepat.

4) Bertindak

Misalnya siswa mampu memukul Bola dengan lancar, mudah dan tetap

5) Gerakan Kompleks

Misalnya siswa mampu memukul Bola yang dapat megecoh lawan mainnya.

B. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Teti Sobari, 2006;201).

Tom V. Savage (2006;217) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok. *Cooperative learning* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Jhonson dalam Hasan, 2016).

Berkenaan dengan pengelompokkan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas: minat dan bakat, latar belakang, kemampuan siswa, perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar belakang siswa. Nurhayati, (2002;25-26), mengemukakan lima *unsure* dasar model *Cooperative Learning*, yaitu:

- a. Saling ketergantungan antara satu sama lain secara positif
- b. Pertanggung jawaban individu
- c. Kemampuan bersosialisasi
- d. Saling berinteraksi secara langsung
- e. Evaluasi pemrosesan kelompok.

Sedangkan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2016 : 211) adalah :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok dan ditentukan berdasarkan atas minat dan bakat, latar belakang, dan kemampuan siswa .

2. Definisi Model *Make a Match*

Dikembangkan pertama kali tahun 1994 oleh Lorna Curran, model *make a match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: Pendalaman materi, Penggalan materi, Instrumen(Miftahul Huda. 2015: 251)

Model *Make a Match* (Membuat Pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam Pembelajaran Kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban / soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. (Rusman, 2016, 223-224)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar karena model ini menggunakan Penerapan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, model

ini lebih menekankan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan suatu teori atau pemahaman yang mereka miliki. Siswa dituntut lebih percaya diri untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban / soal sebelum batas waktunya.

3. Tahap pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Lorna Curran (2016:223) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan Model *Make a Match* melalui beberapa tahap:

Tahap 1. Persiapan:Menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).

Tahap 2.Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang).

Tahap 3.Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).

Tahap 4, Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Tahap 5, Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Tahap 6. Kesimpulan

3. Hubungan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* dan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan paling utama dalam pembelajaran matematika adalah mengatur jalan pikiran untuk memecahkan masalah bukan hanya menguasai konsep-konsep dan perhitungan. Gatot Muhsetyo, dkk (2009 : 13) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika yang berkembang didasarkan pada teori-teori belajar. Hakikat dari teori-teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran

matematika perlu dipahami sungguh-sungguh sehingga tidak keliru dalam menerapkannya.Teori-teori belajar itu menjadi tidak berguna jika makna dari konsep-konsep yang dikembangkan tidak dipahami dengan baik.Jika suatu teori belajar ternyata efektif untuk membantu menolong guru menjadi lebih professional, yaitu meningkatkan kesadaran guru bahwa mereka wajib menolong siswa mengintegrasikan konsep baru dalam konsep yang sudah ada, maka teori itu berharga dan patut dipertimbangkan.

Salah satu model pembelajaran efektif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk membantu dan menolong guru menjadi professional guna untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa adalah dengan menggunakan model *Make a Match*. Pembelajaran dengan model *Make a Match* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk lebih aktif didalam proses belajar dengan menggunakan kartu, yang mana kartu tersebut merupakan alat peraga.

Pembelajaran *Make a Match* juga berhubungan dengan Pembelajaran Kooperatif karena pembelajaran Kooperatif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Keunggulan dan Kelemahan Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Make a Match*

Adapun keunggulan dan kelemahan pembelajaran tipe *Make a Match*:

a. Keunggulan

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- 2) Kerena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;

- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

b. Kelemahan

- 1) Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;
- 5) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.
- 6) Mengidentifikasi Model Pembelajaran *Make a Match* Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match* yang akan diterapkan:
 - a) Tahap 1. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan, setelah materi disiapkan baru guru menjelaskan sesuai dengan materi yang telah ada dengan pemberian contoh soal sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
 - b) Tahap 2. Guru membagikan 2 kelompok terhadap siswa
 - c) Tahap 3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik untuk sisi review (satu kartu berupa kartu soal dan kartu yang lain berupa kartu jawaban yang mana kartu soal dan kartu jawaban diletakkan diatas meja)

- d) Tahap 4. Guru mengarahkan siswa untuk mengambil kartu soal yang ada diatas meja(1 orang perwakilan dari tiap kelompok).
- e) Tahap 5. Setelah siswa mengambil kartu soal dan mengerjakan soal secara bersama-sama dengan kelompok masing-masing, setelah itu siswa mencocokkan jawabannya dengan kartu jawaban yang ada di atas meja guru(siswa menjelaskan jawaban yang telah mereka rembuk) setelah itu ditempelkan di diagram venn (yang ditempelkan dipapan tulis) .Secara bergantian dengan kelompok yang lain, demikian seterusnya
- f) Tahap 6. Siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan batas waktu tertentu akan diberi poin.

- g) Tahap 8. Kesimpulan

C. Kerangka Berfikir

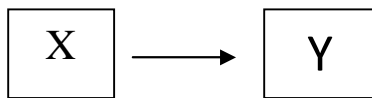
Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika maka dibuatlah langkah-langkah pembelajaran matematika dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun kendala yang ditemui di lapangan yaitu metode pembelajaran yang menonton, media pembelajaran yang terbatas, serta kurangnya sarana prasarana membuat guru cenderung memilih metode ceramah dalam pembelajaran. Metode ceramah ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik yang bersifat interen maupun yang bersifat eksteren. Salah satu faktor yang mendorong hasil belajar siswa menjadi lebih baik adalah cara guru menyampaikan materi belajar. Banyak cara yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi atau sering disebut juga metode atau model yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru.

Berdasarkan kajian teritis seperti telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dengan pendekatan kooperatif untuk menentukan hasil belajar matematika.
2. Penggunaan Model Pembelajaran Pengaruh *Make a Match* dengan pendekatan kooperatif untuk menentukan hasil belajar matematikakelas VII MTs Al-Istiqomah Alahair Selatpanjang Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun 2016/2017.

Melalui pokok pemikiran diatas, memungkinkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajarmatematika siswa. Hubungan antar variable-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka piker sebagai berikut.



Gambar II.I

Gambar Kerangka

Konsep Variabel

Keterangan : X = Model *Make a Match*

Y = Hasil Belajar Matematika siswa

→ = Peningkatan

Berdasarkan hal diatas maka dapat dideskripsikan bahwa model *Make a Mach* yang dilakukan pada saat proses pembelajaran matematikadapat menumbuhkan minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya, serta rasa menyenangkan dalam belajar yang membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Penelitian Yang Relevan

Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa kompetensi segitiga

dan segiempat bagi siswa kelas VII B SMPN 14 SURAKARTA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah: 1) Rata-rata persentase keaktifan belajar kelas meningkat minimal menjadi 75% dan rata-rata persentase keaktifan belajar tiap siswa meningkat minimal menjadi 60%, 2) Rata-rata hasil belajar siswa meningkat minimal menjadi 80, dan minimal 75% siswa memperoleh hasil belajar 72.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Istiqomah Alahair Selatpanjang Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. Hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat pengaruh penerapan model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

METODELOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, yang dilaksanakan pada tanggal 06 November 2017. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Istiqomah Alahair yang beralamat di Jalan Utama Alahair Selatpanjang Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.

B. Populasi dan Sampel

Populasi siswa kelas VII sebanyak 2 kelas, jumlah keseluruhan populasi adalah 50 siswa. Sampel adalah sebagian dari keseluruhan yang hendak diteliti atau perwakilan dari populasi (Abdul Razak, 2010:105). Sampel yang peneliti ambil untuk penelitian ini adalah kelas VII¹ berjumlah 25

siswa dan VII² berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *representative* (mewakili populasi). Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive* (Sugiyono, 2016;124). Dengan pertimbangan kedua kelas memperoleh pelajaran yang sama, menggunakan kurikulum yang sama, diajar guru yang sama, dan hasil belajar kedua kelas ini tergolong rendah.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dan desain yang digunakan adalah *Posttest-only Design with Nonequivalent Group* (Suharsimi, 2014 ;124). Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan meskipun kelompok tersebut tidak dipilih secara random. Rancangan ini mempunyai satu kelompok eksperimen (KE) dengan suatu perlakuan dan diberi *posttest*, tetapi tanpa *pretest*, dan satu kelompok pengendali (KP) yang *non equivalent* yang hanya diberi *posttest* tetapi tanpa *pretest* dan tanpa perlakuan.

	Kelompok	Perlakuan	
	Posttest		
Eksperimen	X		O ₁
Kontrol	-		O ₂

Sumber : Sugiyono

(2010:112)

Keterangan:

O₁: Kelompok Eksperimen setelah diberi perlakuan model *Make a Match*

O₂: Kelompok kontrol setelah diberi perlakuan dengan metode konvensional

X: Perlakuan (*Treatment*) atau sesuatu yang diuji

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan metode dokumentasi, observasi dan tes.

1. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah, guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di MTs Al-Istiqomah Alahair yang dijelaskan di bab IV, dan data tentang hasil belajar matematika siswa yang diperoleh secara langsung dari guru bidang studi matematika.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengukur proses belajar mengajar. Dalam observasi peneliti bekerja sama dengan guru matematika untuk menjadi observer. Observasi dilakukan untuk melihat apakah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam kelas sudah berlangsung dengan maksimal sesuai dengan kriteria-kriteria tersebut.

3. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh dari hasil *posttest*. Peneliti akan mengambil data terhadap dua kelas, sebagai kelas eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan satu kelas lagi dengan pembelajaran konvensional dilaksanakan oleh peneliti sebagai kelas kontrol.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes "t". Tes "t" adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah *mean* sampel dari dua buah variabel yang dikomparatifkan. (Hartono, 2006 : 178) Sebelum melakukan analisis data dengan tes "t" ada dua syarat yang harus dilakukan, yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data dan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun uji normalita data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS tipe IBM SPSS Statistik Version 20 dengan uji lilifors teknik Shapiro-Wilk.

Normalitas terpenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi (α) tertentu (biasanya $\alpha = 0.05$ atau $\alpha = 0.01$).

Sebaliknya jika hasil uji signifikan maka normalitas data tidak terpenuhi. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (Sig) untuk menetapkan kenormalan, criteria yang berlaku adalah sebagai berikut:

- a. Tarif signifikan $\alpha = 0.05$
 $P > \alpha =$
 b. *data berdistribusi normal*
- $P < \alpha =$
 c. *data tidak berdistribusi normal*

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwadua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisi yang dibutuhkan adalah bahwa galat regresi untuk setiap pengelompokkan berdasarkan variable terikatnya memiliki variansi yang sama.

Perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS adalah dengan Uji Levene statistic . Cara menafsirkan uji levane ini adalah :

- a. Jika nilai Signifikan *Levene statistic* $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.
- b. Jika nilai Signifikan *Levene statistic* $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variansi data adalah homogen.

Setelah kedua uji di atas dilakukan, kita bisa melanjutkan dengan tes “ t “ (*Student t*). Tes “t” adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah *mean* sampel dari dua variabel yang dikomparatifkan. Dengan ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS tipe IBM SPSS Statistik Version 20. Hipotesis yang diajukan adalah :

$$H_0 : \mu_x^2 = \mu_y^2$$

$$H_1 : \mu_x^2 > \mu_y^2$$

Keterangan:

μ_x^2 : rerata skor siswa kelas eksperimen

μ_y^2 : rerata skor siwa kelas kontrol

H_0 : rerata skor siswa kelas eksperimen *lebih baik* daripada kelas kontrol.

kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut:

Taraf signifikan $\alpha = 0.05$

$t > \alpha = H_0$ diterima dan H_a ditolak

$t < \alpha = H_0$ ditolak dan H_a diterima

Jadi Hipotesis alternative diterima jika nilai uji t nya kecil dari nilai signifikan α . Sebaliknya, jika nilai uji t nya lebih besar dari nilai signifikan α maka hipotesis alternative ditolak dan hipotesis nol diterima.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* mengalami pengaruh yang lebih baik disbanding siswa yang pembelajarannya secara konvensional. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional mengalami pengaruh hasil belajar. Dari perbedaan *mean* kedua variabel menunjukkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik dari kelas konvensional, dimana *mean* pengaruh hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* sebesar 81,3 dan *mean* pengaruh hasil belajar kelas konvensional sebesar 71. Sesuai dengan hasil uji *t* terhadap kedua kelas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar antara pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Make a Match* dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* di kelas tentunya ada kekurangannya, disebabkan di kelas kemampuan hasil belajar matematika siswa yang heterogen, guru diharapkan memberi *feedback* terhadap siswa agar diketahui apakah seluruh siswa benar-benar telah dapat mempengaruhi hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* secara maksimal. Dalam penyusunan soal-soal latihan diharuskan yang memiliki tingkat kesulitan yang berjenjang, yaitu mulai dari soal-soal yang sederhana sampai soal-soal yang bersifat kompleks.

Pengaruh hasil belajar pada kelas eksperimen, memperlihatkan bahwa ada pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan siswa dalam penelitian ini telah benar-benar dapat mengambil manfaat dari model pembelajaran *Make a Match* terkait dengan peningkatan hasil belajar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan *t*_{observasi} tentang pengaruh hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Operasi Himpunan bahwa *mean* hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik dari *mean* hasil belajar kelas konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat membuat siswa selalu aktif dengan melakukan berbagai kegiatan untuk menguasai bahan pelajaran sepenuhnya. Karena dalam pembelajaran ini siswa dapat menyelesaikan soal secara menyeluruh dengan langkah-langkah yang ada pada model pembelajaran *Make a Match*, mempresentasikan hasil dari latihan yang dikerjakan, mendengarkan penjelasan dari teman secara aktif, bertanya dengan guru, menanggapi pertanyaan dan argumentasi. Semakin aktif siswa dalam belajar maka hasil belajar siswa makin meningkat. Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah Andini Setyo Anggraeni (2016) yang di ajukan yaitu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Berdasarkan t_0 pengaruh hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Operasi pada Himpunan bahwa *mean* hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik dari *mean* hasil belajar kelas konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat membuat siswa selalu aktif dalam pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini siswa dapat menyelesaikan soal secara bersama-sama, mempresentasikan hasil dari latihan yang dikerjakan, mendengarkan penjelasan dari teman secara aktif, bertanya dengan guru, menanggapi pertanyaan dan argumentasi. Semakin aktif siswa dalam belajar maka hasil belajar siswa makin meningkat. Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu pengaruh hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa sejatinya belajar harus dilakukan oleh siswa secara aktif, dengan cara memecahkan masalah dengan kemampuan dan keterampilan baru yang diberikan oleh lingkungan belajar dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data penulis menyimpulkan bahwa pengaruh hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* mengalami pengaruh yang lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem Operasi Himpunan. Ini dapat dilihat dari hasil *postes* siswa, yang menunjukkan skor rata-rata

hasil belajar matematika tergolong sedang yaitu 73.80 sedangkan hasil 83.20 .

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{\text{observasi}}$ besar dari hasil diperoleh $p=0.009$ yang artinya $p < \alpha$ atau $0.009 < 0.05$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian pengaruh hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Lambas, dkk.2004. Materi Pelatihan Terintegrasi Matematika (buku 3
- Ngalimun, 2015. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nurhayati, 2016. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Putra Udin Winata, dkk (2007). Strategi belajar mengajar. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Razak, Abdul. (2010;105) Penelitian Kependidikan “Deskripsi, Eksposisi, dan Argumenrasi”. Pekanbaru : Autografika.
- Rusman, 2016. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2015. Cooperative Learning :Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : PustakaPelajar.
- Sanjaya, Wina,2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Penerbit Prenada media Group.
- Sugiyono. (2016;124. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2014;124). Prosedur penelitian, rinekacipta

- Taufiq, Agus, dkk, 2014. Pendidikan Anak di SD. Tangerang Selatan :Universitas terbuka.
- Hartono. (2006;178) Statistik untuk pendidikan penelitian. Pekanbaru Pustaka Belajar
- Huda, Miftahul. 2015. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yokyakarta: PT Pustaka Belajar
- Hamalik, Oemar, 2009. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.