



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI
BELAJAR MATEMATIKA**

Syukron Ma'mun¹⁾,Paridjo²⁾, Tri Jaka Kartana³⁾

^{1, 2, 3}Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pancasakti Tegal

E-mail: syukron1303@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk : (1) mengetahui prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* yang nilainya lebih dari KKM melampaui 75%; (2) mengetahui motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan model *Make A Match* lebih baik daripada menggunakan model ekspositori; (3) mengetahui prestasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada menggunakan model ekspositori; (4) mengetahui apakah ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dibanding menggunakan model ekspositori; (5) mengetahui motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan model *Make A Match* lebih efektif daripada menggunakan model ekspositori. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII semester II SMP Negeri 3 Kersana tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 211 responden. Metode pengumpulan data yang digunakan dokumentasi, tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji proporsi, uji t satu pihak kanan, uji manova, dan uji τ^2 -hotelling yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* yang nilainya lebih dari KKM melampaui 75%. Peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori terhadap motivasi maupun prestasi belajar. Ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* dibanding model pembelajaran ekspositori. Motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori.

Kata Kunci : *Make A Match*, Motivasi, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia (Djamarah, 2005:22). Dewasa ini dunia pendidikan dihadapkan dengan tantangan globalisasi, dimana dunia pendidikan harus mampu melahirkan manusia berkualitas yang mampu memenuhi tuntutan global. Oleh karena itu perlu adanya usaha menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, mampu menguasai, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Salah satu elemen yang memberikan peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah matematika.

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu (Hamdani, 2011:142). Motivasi memiliki peranan penting dalam proses belajar peserta didik. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam pembelajaran, (Hamzah, 2016:27) antara lain: (1) menentukan penguatan belajar, (2) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (3) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (4) menentukan ketekunan belajar.

Menurut Hamdani (2011:137) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Laeli Hidayati, S.Pd selaku guru matematika yang mengajar di kelas VIII SMP Negeri 3 Kersana, bahwa peserta didik memiliki motivasi dan prestasi belajar rendah. Guru diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat aktif peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu belajar sistem kelompok atau diskusi. Model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan diantaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Anita Lie (2008:56) menyatakan model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi dan keaktifan peserta didik sehingga kemampuan, bakat dan potensi diri dapat berkembang yang pada akhirnya mampu meningkatkan prestasi belajar. Model ini memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ayu Febriana (2011) bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian lain tentang model pembelajaran *Make A Match* yang dilakukan Nur Rachmat (2013) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar peserta didik meningkat.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, hal ini sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2016:13). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Sedangkan pada kelas kontrol, peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kersana pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII. Sampel yang digunakan yaitu kelas VIII B dan VIII C sebagai kelas eksperimen, kelas VIII A dan VIII D sebagai kelas kontrol. Sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu kelas yang diajar oleh guru yang sama, selanjutnya setiap kelas tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi kelas kontrol, kelas eksperimen.

Prosedur

Pada penelitian ini akan membandingkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dibandingkan dengan menggunakan model ekspositori. Desain dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

No	Kelompok	Perlakuan	Post-Test
1	Eksperimen	X ₁	Y _{1E} dan Y _{2E}
2	Kontrol	X ₂	Y _{1K} dan Y _{2K}

Keterangan :

- X₁ : Perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *make a match*
X₂ : Perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran ekspositori
Y_{1E}: Nilai angket motivasi di kelas eksperimen
Y_{2E}: Nilai tes prestasi belajar di kelas eksperimen
Y_{1K}: Nilai angket motivasi di kelas kontrol
Y_{2K}: Nilai tes prestasi belajar di kelas kontrol

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, pengisian angket, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar angket motivasi belajar untuk mengetahui nilai motivasi belajar peserta didik, tes untuk mengetahui nilai prestasi belajar matematika.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang pertama digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan data dari populasi yang memiliki keragaman homogen atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan data dari populasi yang memiliki keragaman homogen kemudian dilakukan uji hipotesis diantaranya uji proporsi, uji t satu pihak kanan, uji manova, dan uji τ^2 -hotelling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini data prestasi diperoleh dari angket motivasi belajar dan nilai tes prestasi belajar matematika.

- 1) Data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan kontrol

No	Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Peserta Didik	69	73
2	Maksimal	93	93
3	Minimal	69	69
4	Rata-rata	82,83	80,70
5	Median	85,00	81,25
6	Modus	85,00	85,00
7	Varians	22,32	24,44
8	Simpangan Baku	4,72	4,94

Berdasarkan data motivasi di atas dapat dilihat untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata - rata sebesar 82,83, median 85, modus 85, standar deviasi sebesar 4,72, variansi 22,32, nilai tertinggi sebesar 93, dan nilai terendah sebesar 69. Sedangkan untuk kelas kontrol mempunyai nilai rata - rata sebesar 80,70, median 81,25, modus 85, standar deviasi sebesar 4,94, variansi 24,44, nilai tertinggi sebesar 93, dan nilai terendah sebesar 69.

Data motivasi belajar matematika peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Artinya model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari model pembelajaran ekspositori terhadap motivasi belajar matematika.

- 2) Data prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 3. Deskripsi Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan kontrol

No	Ukuran	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah	5075	4780
2	Nilai Tertinggi	95	90
3	Nilai Terendah	50	40
4	Mean	73,55	65,48
5	Median	75	65
6	Modus	75	70
7	Varians	134,63	132,06
8	Simpangan Baku	11,6	11,49

Berdasarkan data di atas dapat dilihat untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata - rata sebesar 73,55, median 75, modus 75, standar deviasi sebesar 11,6, variansi 134,63, nilai tertinggi sebesar 95, dan nilai

terendah sebesar 50. Sedangkan untuk kelas kontrol mempunyai nilai rata - rata sebesar 65,48, median 65, modus 70, standar deviasi sebesar 11,49, variansi 132,06, nilai tertinggi sebesar 90, dan nilai terendah sebesar 40.

Deskripsi data prestasi belajar matematika peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Artinya model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari model pembelajaran ekspositori terhadap prestasi belajar matematika.

Hasil analisis uji hipotesis dalam penelitian sebagai berikut :

- 1) Hasil perhitungan analisis uji proporsi satu pihak kanan diperoleh hasil $z_{hitung}=2,86$. Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai z_{tabel} dengan kriteria pengujian 5% didapatkan $z_{tabel}=1,64$. Karena $z_{hitung}>z_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima yang artinya prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* yang nilainya lebih dari KKM melampaui 75%.
- 2) Hasil perhitungan motivasi belajar menggunakan uji t satu pihak kanan diperoleh hasil $t_{hitung}=2,615$. Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan kriteria pengujian 5% didapatkan $t_{tabel}=t_{(0,05;140)}=1,977$. Karena $t_{hitung}>t_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima yang artinya model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model ekspositori terhadap motivasi belajar.
- 3) Hasil perhitungan motivasi belajar menggunakan uji t satu pihak kanan diperoleh hasil $t_{hitung}=4,163$. Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan

kriteria pengujian 5% didapatkan $t_{tabel} = t_{(0,05;140)} = 1,977$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima yang artinya model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model ekspositori terhadap prestasi belajar.

- 4) Hasil perhitungan uji MANOVA diperoleh $\lambda_{hitung} = 0,954$. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan λ_{tabel} dengan variabel respon = 2 dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 140 dan taraf signifikansi 5% diperoleh harga $\lambda_{tabel} = 0,958$. Karena $\lambda_{hitung} < \lambda_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima yang artinya ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran ekspositori.
- 5) Hasil perhitungan uji τ^2 -Hotelling diperoleh $\tau^2_{hitung} = 6,277$. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan τ^2_{tabel} dengan variabel respon = 2 dan dk penyebut 140 serta taraf signifikansi 5%, diperoleh $\tau^2_{tabel} = 6,156$. Karena $\tau^2_{hitung} > \tau^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima yang artinya motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Kersana pada peserta didik kelas VIII semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 materi pokok persamaan linier dua variabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi daripada yang diajar dengan model

pembelajaran ekspositori, hal ini karena dalam pembelajaran *Make A Match* peserta didik dituntut untuk menguasai materi dan menggunakan waktu sebaik-baiknya karena kecepatan berpikir mereka sangat dibutuhkan. Pada langkah ini peserta didik berpasangan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh, menyatukan pertanyaan dan jawaban. Pada tahap akhir, guru meminta masing-masing pasangan untuk berbagi jawaban atau gagasan dengan seluruh peserta didik di dalam kelas, sedangkan peserta didik lainnya memberikan tanggapan. Jadi dapat dikatakan hipotesis pertama yaitu prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* yang nilainya lebih dari KKM melampaui 75%.

Hasil penelitian motivasi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* menujukkan lebih tinggi daripada yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori, hal ini karena dalam pembelajaran *Make A Match* peserta didik ter dorong untuk menguasai materi sehingga dapat menentukan pasangannya dan memaparkan hasilnya di depan kelas, sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi semakin tinggi. Jadi dapat dikatakan hipotesis kedua yaitu model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori terhadap motivasi belajar matematika.

Hasil penelitian prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* menujukkan lebih tinggi daripada yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori, hal ini karena dalam pembelajaran *Make A Match* kemampuan berpikir cepat adalah

kemampuan peserta didik dalam memahami masalah dan menentukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi dalam menentukan kartu pasangannya. Sedangkan model pembelajaran ekspositori umumnya tidak ada kegiatan kelompok yang melibatkan kerjasama atau interaksi antar peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Jadi dapat dikatakan hipotesis ketiga yaitu model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori terhadap prestasi belajar matematika.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini karena model pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik terdorong untuk memahami materi dan menyelesaikan masalah lebih cepat. Hal ini yang mengakibatkan perbedaan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Jadi dapat dikatakan hipotesis keempat yaitu ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran ekspositori.

Berdasarkan hasil penelitian motivasi dan prestasi antara kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Miftahul Huda (2014:253) bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik,

karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* yang nilainya lebih dari KKM melampaui 75%.
- 2) Model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori terhadap motivasi belajar matematika.
- 3) Model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori terhadap prestasi belajar matematika.
- 4) Ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran ekspositori.
- 5) Motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.

Djamarah, Syaiful B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu*

Pendekatan Teoritis Psikologis.
Jakarta :PT RinekaCipta.

Febriana, Ayu.(2011). “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang” *Jurnal Kependidikan Dasar*, 2, 1.
<http://lib.unnes.ac.id/5687/1/7736.pdf>
(8 Juni 2017)

Hamdani.(2011). *Strategi Belajar Mengajar.*
Bandung: Pustaka Setia

Huda, Miftahul.2014. *Model – Model PengajarandanPembelajaran :Isu – IsuMetodisdanParadigmatis*.Yogyaka rta :PustakaPelajar.

Rachmat, Nur.(2013, Agustus 2).
“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Metode *Make A Match* pada Siswa Kelas VI SD Gisikdrono 2 Semarang”. *Jurnal Saung Guru*.<http://jurnal.upi.edu/saung-guru/view/1781/peningkatan-kualitas-pembelajaran-ips-melalui-metode-make-a-match-pada-siswa-kelas-vi-sd-gisikdrono-02-semarang.html>
(8 Juni 2017)

Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: Alfabeta

Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.