



Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa

Rezki Yanti

Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan

E-mail: rezkiyanti35@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 25 Mei 2021
Disetujui: 5 Juni 2021
Dipublikasikan: 30 Juni 2021

Kata kunci:

Cooperative Learning Tipe Make A Match, Aktivitas Belajar Matematika.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ada siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika di kelas terutama jika materi matematika tersebut di hubungkan dengan hal-hal yang bersifat abstrak. Sementara itu, guru juga cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga siswa merasa bosan, malas dan sulit untuk memahami matematika. Tujuan penelitian ini untuk melihat Pengaruh yang Signifikan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Pretes-Posttest Control Group Desain dengan satu perlakuan, maksudnya adalah bahwa dalam penelitian ini yang diberikan perlakuan hanya kepada kelas eksperimen saja. Pengujian hipotesis terlihat bahwa Untuk $\alpha=0,05$ $dk=26-1=25$ diperoleh $t_{tabel}=2,060$ dan $t_{hitung} = 2,625$ sehingga dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa ada Pengaruh yang Signifikan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan tujuan menggali dan mengembangkan potensi-potensi dalam diri manusia. Dimana perubahan global mempengaruhi tata kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Perubahan yang terus menerus menuntut perlunya perbaikan system pendidikan nasional. Perbaikan tersebut antara lain melalui peningkatan mutu atau kualitas tenaga pendidik, penyempurnaan dan perbaikan sarana dan prasarana sekolah, perubahan strategi, metode dan model pembelajaran ataupun melalui penyempurnaan kurikulum.

Belajar merupakan suatu proses dari individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Bandura dalam buku Mulyono mengemukakan adanya empat komponen dalam proses belajar dalam pengamatan, yaitu (1) perhatian, (2) pencaman, (3) reproduksi gerak motorik dan (4) ulangan penguatan dan motivasi. Setelah anak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, anak mencamkan dan menyimpan hasil pengamatannya dalam bentuk simbol-simbol. Kemampuan untuk

melakukan simbolisasi inilah yang memungkinkan manusia dapat belajar banyak melalui pengamatan.

Tugas dan kewajiban guru baik yang terikat langsung dengan proses belajar mengajar maupun tidak terkait langsung, sangatlah banyak dan berpengaruh pada hasil belajar mengajar. Bila peserta didik mendapatkan nilai tinggi, maka guru mendapat pujian. Pantas menjadi guru, dan harus dipertahankan, walaupun tetap disebut sebagai pahlawan tanpa tanda jasa. Tapi bila yang terjadi sebaliknya yakni tugas dan kewajiban guru tidak baik terkait dengan proses belajar mengajar, dan siswa tidak mendapat nilai tinggi, maka guru akan mendapat cacian, dan tidak harus di pertahankan.

Secara bertahap pembelajaran yang kurang bermakna dengan kesadaran tinggi para guru harus berani memperbaiki atau mengubah dari konsep mengajar menjadi belajar. Para pendidik/guru dalam setiap pembelajaran selain menguasai materi ajar sesuai dengan kompetensinya, juga harus mampu menanamkan nilai-nilai pendidikan yang dapat membekali para siswa agar lebih bertanggung jawab. Oleh karena itu salah satu masalah dalam pembelajaran matematika saat ini adalah pengaruh model pembelajaran dengan aktivitas siswa di kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti dimana mewawancarai salah satu guru matematika di SMP Negeri 5 Padangsidempuan bahwa Ada siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika di kelas terutama jika materi matematika tersebut di hubungkan dengan hal-hal yang bersifat abstrak. Diakibatkan karena banyaknya siswa yang malu dan tidak berani dalam bertanya kepada gurunya tentang materi yang tidak dipahaminya sehingga hal ini berdampak negatif terhadap pemahaman siswa. Sementara itu, guru juga cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menawarkan Salah satu model pembelajaran yaitu Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*. Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* memiliki beberapa kelebihan, antara lain :a) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa, c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, d) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya, e) Pembelajaran akan menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Pembelajaran konvensional seperti metode ceramah ini guru lebih mudah menguasai kelas dan menerapkan pelajaran. Namun proses pembelajaran yang seperti ini akan berpengaruh pada pemahaman siswa. Sementara itu, pemahaman siswa terhadap materi matematika merupakan salah satu faktor yang akan mempengaruhi aktivitas siswa dalam kelas baik secara lisan maupun tulisan. Melihat masalah di sekolah tersebut, perlu di lakukan suatu perubahan dalam menyampaikan materi matematika dimana pembelajaran yang di lakukan lebih menekankan kepada aktivitas siswa sehingga memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

Banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Sejalan dengan uraian diatas, Paul B, Diedrich dalam buku Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* mengelompokkan aktivitas belajar menjadi 8 macam, antara lain:

- a. Visual activities, yaitu membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. Oral activities, yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- c. Listening activities, yaitu mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- d. Writing activities, yaitu menulis: cerita, karangan, laporan tes angket, menyalin.
- e. Drawing activities, yaitu menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola.
- f. Motor activities, yaitu melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.

- g. Mental activities, yaitu menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. Emotional activities, yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya .

Sedangkan materi dalam penelitian ini peneliti memilih materi lingkaran. Lingkaran adalah himpunan semua titik-titik pada bidang datar yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu. Titik tertentu itu disebut pusat lingkaran, sedangkan Jarak titik terhadap pusat lingkaran disebut jari-jari lingkaran. Materi lingkaran di pilih oleh peneliti di karenakan pada materi ini banyak memuat gambar – gambar yang cocok di gunakan dengan model cooperative learning tipe make a match yang memang harus memuat gambar secara jelas dalam menjelaskan materinya yang nantinya gambar-gambar tersebut di aplikasikan kedalam kartu-kartu.

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh yang Signifikan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan). Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Berdasarkan penelitian yang akan diteliti maka peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan model Pretes-Posttest Control Group Desain dengan satu perlakuan, maksudnya adalah bahwa dalam penelitian ini yang diberikan perlakuan hanya kepada kelas eksperimen saja sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Perlakuan itu hanyalah dengan menerapkan model Cooperative Learning Tipe Make A Match dalam proses pembelajaran dengan materi lingkaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 dan VIII-11 SMP Negeri 5 Padangsidempuan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui kuisisioner (angket). Adapun angket yang digunakan sebanyak 20 item mengenai aktivitas belajar materi lingkaran. Dalam hal ini menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, dalam bentuk pernyataan yaitu a, b, c, d, dan e. Dengan menggunakan bentuk pernyataan yang positif, yaitu menggunakan jenis pernyataan yang membangun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama. Hal ini diketahui setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata dan hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Hasil perhitungan uji normalitas pretest

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	3,42	11,07
Kontrol	9,72	11,07

Tabel 2. Hasil uji homogenitas data pretest

Distribusi	F_{tabel}	F_{hitung}
------------	-------------	--------------

Uji homogenitas	2,60	1,97

Setelah data pretest dianalisis, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match. Proses pelaksanaannya diawali dengan motivasi dan menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan contoh soal.



Gambar 1. Pemberian Materi dan Motivasi Kelas Eksperimen

Selanjutnya membagi siswa kedalam 3 kelompok dimana kelompok 1 mendapatkan kartu berupa gambar, kelompok kedua mendapatna kartu yang berupa jawaban dari gambar dari kelompok satu dan kelompok tiga bertugas menilai salah atau benar pasangan kartu kelompok satu dan dua.



Gambar 2. Kegiatan Kelompok Kelas Eksperimen

Kemudian untuk tahap terakhir guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Dari hasil posttest diperoleh dari skor angket yang dikerjakan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian hasil angket tersebut dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata. Dari perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan homogen.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

Sedangkan pengujian hipotesis terlihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t terlihat bahwa $t_{hitung} = 2,62$ dan $t_{tabel} = 2,06$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada Pengaruh yang signifikan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh yang signifikan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan. Terlihat pada analisis data dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t terlihat bahwa $t_{hitung} = 2,62$ dan $t_{tabel} = 2,06$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada Pengaruh yang signifikan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya, Jakarta: Rineka Cipta.
- A.M, Sardiman. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: RajaGrafindo.
- Istarani, Muhammad Ridwan. 2014. 50 Tipe Pembelajaran Kooperatif, Medan: MEDIA PERSADA.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sigiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Wilson Simangunsong. 1991. MATEMATIKA DASAR, Jakarta: Erlangga.