

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Lingkaran Kelas VIII MTS Darul Hikmah Tamansari Jember

Misbahul Munir^{1, a)}, Mohamamad Kholil², Arik Hariati³

¹Universitas Jember

²UIN Khas Jember

³Universitas Jember

^{a)}mizbach4@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* serta mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik *cluster random sampling*. Sampelnya yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Teknik yang digunakan untuk pengambilan data yaitu observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh, diolah dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *T-test*. Dari hasil penelitian nilai maksimum yang diperoleh setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 95, sedangkan nilai minimumnya adalah 55, dengan rata-rata hasil belajar 72,82. Dengan demikian, ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa materi pokok lingkaran kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember. Adapun besarnya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember adalah 51,6%.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, hasil belajar siswa, materi pokok lingkaran.

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang memerlukan ketelitian dan mengasah pemikiran seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan penghitungan. Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, Peran guru adalah menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Agar tercapai situasi tersebut maka guru harus berupaya untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam

melaksanakan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan. Soekanto dalam Zainal Arifin menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar [1]. Dengan model pembelajaran yang menarik dan dirasa asing oleh siswa akan menimbulkan daya tarik belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat ditunjang dengan media yang sesuai merupakan hal penting yang harus dimaksimalkan oleh guru, karena penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal bahkan siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Banyak model pembelajaran dikembangkan oleh guru untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang baik semua tergantung situasi dan kondisinya [2].

Pada observasi yang dilakukan, penerapan model pembelajaran masih cenderung monoton yang membuat siswa di dalam kelas menjadi tidak aktif ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga kemungkinan untuk meningkatnya hasil belajar sangat kecil. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII di MTs Darul Hikmah Tamansari bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional (*teacher centered*). Pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang membuat guru sebagai tokoh utama di dalam kelas [3]. Hasil belajar siswa dalam PAS pada kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari masih ada yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ada di MTs Darul Hikmah Tamansari adalah 70. Sedangkan nilai rata – rata PAS siswa di kelas VIII MTs Darul Hikmah masih dibawah KKM yaitu 60,84. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Salah satu materi matematika di kelas VIII adalah materi pokok lingkaran.

Beberapa permasalahan diatas menyebabkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pokok lingkaran menjadi rendah. Sehingga guru memerlukan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih paham terhadap materi pokok lingkaran dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan pada usia anak didik [4]. Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu [5]. Keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu (1) mengembangkan kognitif siswa (2) menyenangkan (3) membuat siswa akan lebih paham terhadap pembelajaran (4) melatih siswa untuk berani tampil (5) melatih

kedisiplinan waktu siswa [6]. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* diharapkan akan membuat siswa mempunyai hasil belajar yang baik serta membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan Pendekatan Penelitian kuantitatif lebih menekankan fenomena-fenomena objektif, dan maksimalisasi objektivitas, desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol [7]. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, karena subjek penelitian yang diambil adalah kelompok belajar (kelompok siswa dalam satu kelas) untuk diberi perlakuan bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Apalagi tempat penelitian yang dipilih peneliti berada dalam dunia pendidikan atau sekolah. Quasi eksperimen terdiri dari dua bentuk yaitu desain *Times Series*, dan desain *Nonequivalent control group* [8]. Penelitian ini Menggunakan bentuk desain *Nonequivalent control group*, karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Dalam penelitian ini siswa akan diberikan tes (data awal), selanjutnya dilakukan *treatmen* dengan penerapan model kooperatif tipe *make a match* untuk mengetahui tes hasil belajar siswa. Selisih skor data awal dan data akhir merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes [9]. hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena hasil pengalaman proses pembelajarannya [10]. Adapun hasil belajar siswa setelah diajarkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Nilai Siswa	Banyak Siswa
1	55	1 siswa
2	60	4 siswa
3	65	3 siswa
4	70	5 siswa
5	75	1 siswa
6	80	5 siswa
7	90	3 siswa
8	95	1 siswa
Jumlah		23 siswa

Adapun nilai maksimum yang diperoleh setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 95. Sedangkan nilai minimumnya yang diperoleh

setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 55. Rata-rata hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 46,30. Nilai rata-rata tersebut berada dibawah KKM yaitu dibawah nilai 70. Sedangkan rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 72,82. Nilai rata-rata tersebut sudah berada diatas KKM. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan metode ceramah (konvensional)

Berdasarkan hasil observasi siswa pada kelas eksperimen siswa sangat aktif di dalam kelas. Sebagian besar terlihat siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal untuk mencari jawaban sehingga suasana di dalam kelas terasa sangat aktif. Sedangkan pada kelas kontrol, pertemuan pertama siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran sebanyak 3 siswa dan yang bertanya sebanyak 3 siswa tentang materi yang tidak dimengerti. Sedangkan pada pertemuan kedua, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sebanyak 3 siswa dan yang bertanya sebanyak 1 siswa. Pada kelas kontrol sangat minim sekali siswa yang aktif dalam pembelajaran ataupun yang sering bertanya. Ketika siswa kelas kontrol diberi tugas, banyak siswa yang tidak semangat dalam mengerjakan tugasnya. Hal ini merupakan letak perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berdasarkan proses pembelajaran dan aktivitas siswa.

Adapun letak perbedaan berdasarkan hasil tes yaitu soal pre test diperoleh $t_{hitung} = 1,806$ dan $t_{tabel} = 2,074$, ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak, berarti H_0 diterima yang mengatakan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sedangkan pada soal post test diperoleh $t_{hitung} = 3,652$ dan $t_{tabel} = 2,074$, ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, berarti H_1 diterima yang mengatakan ada perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Dengan adanya perbedaan tersebut, berarti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa materi pokok lingkaran kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember.

Hal ini sesuai dengan pendapat Huda yang mengemukakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik memahami konsep konsep secara aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama sesuai dalam struktur kognitif peserta didik [11]. Dengan demikian ketika siswa terlibat aktif dan memahami konsep pada saat pembelajaran menggunakan model *make a match* maka siswa akan lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa materi pokok lingkaran kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember. Adapun besarnya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tamansari Jember

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Zainal Airifn, M. P. 2014. *Konsep dan Model Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.



- [2] Aris Shoimin, 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- [3] Amry, U. W., Rahayu, S., & Yahmin. 2017. Analisis Miskonsepsi Asam Basa pada Pembelajaran konvensional dan Dual Situated Learning Model (DSLML). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(3), 385–391. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [4] Yudha M. Saputra, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Bintang Warli Antika.
- [5] Dr. Ali Hamzah. 2014. *Model dan strategi Pembelajaran Matematika*. Rajawali Pers.
- [6] Putri, E. N. D., & Taufina, T. 2020. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>
- [7] Lexy J. Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [9] Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- [10] Ardiansyah, A. A., & Nana. 2020. Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>
- [11] Mifathul Huda. 2011. *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Metode Terapan*. Pustaka Pelajar.