

PENGARUH *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Lalu Saparwadi¹

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretest-posttest non equivalent control group, dengan menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII MTsN Model Selong tahun Pelajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah dipilih dua kelas, masing-masing satu kelas menjadi kelas kontrol sebanyak 30 siswa dan satu kelas menjadi kelas eksperimen sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa dan non-tes untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa. Data hasil penelitian dianalisis melalui statistik nonparametrik yaitu statistik two-group MANOVA dengan bantuan program SPSS 16.0 for windows. Berdasarkan hasil analisis multivariat dengan two-group MANOVA, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *cooperative learning* tipe Make A Match jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika. Artinya terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe Make A Match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: *cooperative learning, motivasi belajar, hasil belajar*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi dewasa ini telah menyebabkan perubahan mendasar dalam kehidupan bangsa. Dalam menghadapi berbagai permasalahan yang timbul dari persaingan global dan proses demokratisasi maka diperlukan sumber

¹ Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong lalusaparwadi@gmail.com

daya manusia Indonesia yang handal dan berkualitas melalui pembaharuan sistem pendidikan dan penyempurnaan kurikulum.

Manusia sebagai individu sosial dan sebagai warga Negara perlu mengembangkan kemampuan diri untuk dapat hidup di tengah-tengah komunitasnya. Salah satu caranya dengan meningkatkan wawasan melalui jalan pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam Rancangan Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2001 yang berbunyi: "Pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya dengan fitrahnya, yaitu pribadi yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, demokratis, menjunjung tinggi hak asasi manusia, menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap, mandiri, dan kreatif, serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan yang mampu mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas dan berdaya saing di era global" (RUU Sisdiknas, 2001:9)

Melalui dunia pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Salah satu tujuan pendidikan adalah penanaman pengetahuan dan keterampilan sebagai bagian dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik adalah dengan menerapkan pendekatan belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan melalui perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang sesuai pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai personil yang menduduki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikutiperkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pendidikan tersebut.

Pelajaran matematika khususnya di Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa. Pengertian yang benar tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika sangat diperlukan siswa untuk membangun pemahaman siswa dalam memecahkan berbagai masalah. Namun masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bahkan menakutkan. Dari anggapan tersebut dapat mempengaruhi

mental siswa yang menimbulkan sifat negatif pada siswa, antara lain siswa enggan untuk mengikuti pelajaran matematika, takut dan benci jika ada jadwal pelajaran matematika. Bahkan terkadang kebencian siswa tersebut tidak hanya pada mata pelajaran nya saja tetapi juga pada guru yang mengajar.

Anggapan tersebut biasanya terjadi pada siswa yang memiliki kemampuan rendah sehingga dalam pemikirannya seolah-olah tidak ada kemungkinan bahwa dirinya dapat menguasai matematika serta dapat bersaing dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Dan sebagai akibatnya hasil belajar yang dicapai oleh para siswa tersebut kurang memuaskan. Anggapan siswa yang bersifat negative tersebut bagi seorang guru Jangan dijadikan sebagai suatu hambatan yang permanent dan tidak dapat dirubah. Tetapi hal tersebut harus dianggap sebagai suatu tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Begitu juga sifat dan karakter dari siswa yang beragam tersebut merupakan Sebuah tantangan bagi guru sehingga dalam pelaksanaannya dapat Menyenangkan agar menghasilkan prestasi yang memuaskan pada siswa.

Disisi lain diberikannya mata pelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan Keadaan didunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar Pemikiran secara logis, rasional, kritis, jujur dan efektif. Hal ini jelas Merupakan tuntutan yang tidak ringan dan tidak mungkin dapat dicapai Melalui hafalan, latihan soal dan proses pembelajaran biasa.

Di MTs N Model Selong Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setiap mata pelajaran telah ditentukan oleh kelompok guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan tingkat essensial materi, kompleksitas materi, sarana pendukung dan intake siswa. Berdasarkan pertimbangan itu maka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika untuk kelas VII di MTs N Model Selong sendiri adalah 65.

Permasalahan yang banyak terjadi di MTs N Model Selong adalah permasalahan yang berhubungan dengan motivasi dan *prestasi belajar yang diraih oleh siswa* di sekolah khususnya pada mata pelajaran matematika. Pada waktu siswa melaksanakan kegiatan belajar di sekolah

masih banyak siswa yang bermain-main sehingga mempengaruhi hasil akhir prestasi siswa.

Dari hasil observasi awal, didapatkan bahwa matematika oleh sebagian siswa merupakan pelajaran yang dianggap lebih sulit dan motivasi belajar matematika siswa masih rendah dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran khususnya pelajaran Matematika. Hal ini disebabkan karena di MTs N Model Selong metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang menarik dan cenderung monoton. Oleh karena itu, siswa tidak termotivasi dan malas untuk berpikir, sehingga bisa mempengaruhi pula aktivitas belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus berupaya menggunakan strategi atau langkah-langkah pelajaran yang efektif dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit sedikit demi sedikit dapat dihilangkan.

Sejalan dengan itu, perlu dicoba terapkan sebuah model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan prestasi belajar matematika siswa ditingkat Sekolah Menengah Pertama. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal (Erman Suherman dkk, 2003:7). Menurut Muhainin pembelajaran adalah usaha membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecapaian akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk interpersonal skill.

Dengan demikian, bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa membentuk kelompok-

kelompok kecil, setiap anggota kelompok saling membantu dan bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif memuat unsur saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah penerapan metode *make a match* sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya : pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bias bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Agus Suprojino, 2009: 7)..

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila didalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut sebagai motivasi. Dengan motivasi orang akan terdorong untuk bekerja mencapai sasaran dan tujuannya karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya. Bagi siswa motivasi ini sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajar.

Dalam kaitannya dengan belajar, motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai prestasi tinggi. Apabila tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas individu dari guru.

Orang yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* atau eksperimental semu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttestnon equivalent control group*, dengan menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen Sugiyono (2003:19). Secara ringkas rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E (Eksperimen)	Y^1	X	Y^2
K (Kontrol)	Y^3	-	Y^4

Keterangan: Y^1 = Pretest kelompok eksperimen, Y^2 = Posttest kelompok eksperimen, Y^3 = Pretest kelompok kontrol, Y^4 = Posttest kelompok kontrol, X = Perlakuan dengan penerapan Kooperatif Tipe *Make A Match*, -- = Pembelajaran dengan penerapan metode konvensional.

Penelitian inidilakukan di MTs N Model Selong pada siswa kelas VII semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIIMTs N Model Selongtahun Pelajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah sejumlah individu yang akan diteliti dan merupakan bagian dari populasi yang bersifat representatif. Kelas yang dipilih menjadi sampel adalah sebanyak 2 (dua) kelas, masing-masing satu kelas menjadi kelas kontrol dan satu kelas menjadi kelas eksperimen. dan untuk mengetahui kelas mana yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan random. Setelah dilakukan random, yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VIIF sebanyak 30 siswa, dan yang menjadi kelas aksperimennya adalah kelas VIIE sebanyak 30 siswa.

Variabel-variabel yang di teliti yaitu Variabel bebas (*independent variabel*) yaitu varibel yang berpengaruh langsung terhadap variabel terikat yaitu Kooperatif tipe *Make A Match* dan pembelajaran konvensional, sedangkan variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu variabel yang di pengaruhi oleh variabel independent sebagaimana di atas. Yang menjadi variabel terikat adalah motivasi dan hasil Belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa, sedangkan data mengenai motivasi terhadap matematika akan diperoleh dengan menggunakan instrumen non-tes yang berbentuk *checklist* dengan skala *Likert*.

Suatu instrumen dikatakan valid atau sahih jika instrumen tersebut mampu mengukur apa yang semestinya diukur. Pengukuran validitas menggunakan cara analisis butir dengan teknik *Product Moment*. Setelah

dilakukan uji validitas, nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} untuk taraf signifikansi 5%. Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti instrumen valid, sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti instrumen tidak valid. Untuk mencari reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach.

Deskripsi data dilakukan melalui analisis deskriptif. Data yang dideskripsikan merupakan data yang diperoleh dari pengukuran pada variabel-variabel penelitian (variabel terikat) yaitu motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Data yang telah diperoleh dihitung nilai rata-ratanya kemudian diinterpretasi ke dalam kriteria-kriteria yang telah ditetapkan dan ditentukan persentasenya.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik *two-group MANOVA* dengan bantuan program SPSS16.0 *for windows*. Teknik analisis ini digunakan untuk melihat adanya perbedaan *mean* antara dua kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan pembelajaran konvensional dengan dua variabel dependen (motivasi dan hasil belajar matematika) secara simultan. Asumsi yang harus terpenuhi sebelum melakukan analisis dengan *two group MANOVA* adalah asumsi normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas yang digunakan metode adalah Kolmogorov-Smirnov. Keputusan uji diambil pada taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS16.0 *for windows*. Untuk mengetahui homogenitas matriks varians-kovarians dua kelompok dengan tiga variabel dependen secara simultan dilakukan melalui uji homogenitas Box-M, sedangkan untuk mengetahui homogenitas varians dua kelompok dilakukan melalui uji homogenitas Levene's dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 16.0.

C. HASIL PENELITIAN

Data hasil belajar siswa yang akan dideskripsikan terdiri atas data *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan pada dua kelompok sebelum diberikan *treatment*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi yang dieksperimentasikan. *Posttest* dilakukan setelah *treatment* dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika pada siswa

setelah diberikan *treatment*. Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest* di sajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest*

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata	61.5	70.57	60.9	65.97
Standar Deviasi	10.01	8.30	11.10	8.75
Varian	100.05	68.94	123.33	76.52
Nilai maksimum ideal	83	85	82	84
Nilai minimum ideal	43	52	44	49
Tuntas	16,67	73.33	6,67	46,67
Peningkatan Ketuntasan	56.66		40	

Sebelum dan setelah diberikan *treatment* pada unit eksperimen, dilakukan pengukuran motivasi terhadap belajar matematika. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis statistik deskriptif. Deskripsi data hasil angket motivasi sebelum dan sesudah *treatment* di sajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskripsi Data hasil angket motivasi belajar matematika

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
Banyak siswa	30	30	30	30
Rata-rata	81,67	85,93	79,57	82,4
Standar Deviasi	7,74	7,23	6,18	6,11
Varians	59.95	52.27	38.25	37.35
Skor maksimal ideal	98.00	99.00	93.00	93.00
Skor minimal ideal	66.00	68.00	67.00	68.00
Peningkatan rata-rata	4,26		2,83	

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif seperti ditunjukkan pada tabel 3 di atas, peningkatan rata-rata hasil angket motivasi untuk kelas eksperimen adalah 4,26 dan peningkatan rata-rata hasil angket motivasi untuk kelas kontrol adalah 2,83. Dengan demikian, peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen lebih lebih besar jika

dibandingkan rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa untuk kelas kontrol.

Data yang dianalisis pada analisis statistik inferensi adalah data yang diperoleh sesudah treatment. Analisis data setelah treatment bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yakni untuk menguji adanya perbedaan meanantara dua kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan pembelajaran konvensional dengan dua variabel dependen (motivasi dan hasil belajar matematika) secara simultan.

Asumsi yang harus dipenuhi untuk analisis kesamaan mean kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan kelompok pembelajaran konvensional adalah asumsi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians-kovarians variabel-variabel dependen secara simultan atau secara multivariate dan untuk mengetahui kesamaan varians variabel dependen secara univariat. Uji normalitas maupun homogenitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 16.0. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada table 4, sedangkan untuk uji homogenitas secara multivariate dan univariat masing-masing dapat dilihat pada table 5 dan table 6.

Tabel 4. Hasil uji normalitas data setelah Treatment

Variabel	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistik	df	Signifikansi
Nilai	<i>Cooperative learning</i>	0,696	30	0,718
	Konvensional	0,473	30	0,979
Motivasi	<i>Cooperative learning</i>	0,701	30	0,710
	Konvensional	0,741	30	0,643

Berdasarkan table 4 di atas, dapat diperhatikan bahwa untuk variabel dependen hasil belajar pada kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match*, hasil belajar pada kelompok Konvensional, dan variabel dependen motivasi belajar pada kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match*, motivasi belajar pada kelompok Konvensional memiliki signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yaitu masing-masing 0,718; 0,979; 0,710; dan 0,643. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut memiliki populasi yang berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas multivariate maupun univariat dilakukan dengan bantuan software SPSS 16.0. hasil uji homogenitas secara multivariate setelah treatment disajikan pada table 5 berikut.

Tabel 5. Hasil uji homogenitas multivariate data setelah treatment

Box's M	F	df1	df2	Signifikansi
2,797	0,897	3	6,055E5	0,442

Pada table 5 di atas, terlihat bahwa probabilitas atau signifikansi yang diperoleh adalah 0,442 dan bernilai lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa matriks varians-kovarians kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan kelompok Konvensional adalah homogen.

Untuk menguji kesamaan varians untuk masing-masing variabel dependen digunakan uji Levene. Hasil uji homogenitas secara univariat setelah treatment disajikan pada table 6 berikut.

Table 6. Hasil uji homogenitas univariat data setelah treatment

	F	df1	df2	Signifikansi
Hasil Belajar	0,000	1	58	0,993
Motivasi	0,460	1	58	0,501

Pada table 6 di atas, terlihat bahwa signifikansi yang diperoleh pasangan variabel dependen hasil belajar dan motivasi belajar masing-masing adalah 0,993 dan 0,501. Nilai-nilai ini lebih dari 0,05. Dengan demikian, variabel dependen hasil belajar pada kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan kelompok Konvensional memiliki varian yang homogen, pasangan variabel dependen motivasi belajar matematika pada kelompok *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dan kelompok Konvensional juga memiliki varian yang homogen.

Statistik uji two-group MANOVA merupakan uji beda mean dua kelompok yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Cooperative learning* tipe *Make A Match* dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional. Untuk data yang diperoleh dari *posttest*, angket motivasi setelah *treatment*, asumsi normalitas dan homogenitas telah terpenuhi sebagaimana telah diuraikan sebelumnya. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menerapkan analisis uji *two-group MANOVA*. Data yang

dianalisis adalah data yang diperoleh dari *posttest*, dan angket motivasi setelah dilakukan *treatment*. Analisis dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 16.0 for windows. Hasil uji *cooperative learning* tipe *Make A Match* dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Table 6. Hasil uji *cooperative learning* tipe *Make A Match* dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional

Efek	F	Signifikansi
Wilks' Lambda	3.897	0.026

Berdasarkan tabel 6 di atas, tampak bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,026 dan bernilai kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok *cooperative learning* tipe *Make A Match* dengan pembelajaran Konvensional apabila ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan peraturan pemerintah terkait tentang pendidikan, inovasi dalam bidang pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah memang sangat dibutuhkan. Inovasi dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah inovasi yang bisa dilakukan oleh guru dalam penerapan suatu model pembelajaran. Tetapi permasalahannya, suatu model pembelajaran yang ada tidak menjamin efektif untuk diterapkan pada setiap pokok bahasan terutama di materi matematika. Oleh karena itu perlu dilakukan percobaan (eksperimen). Dalam penelitian ini, diterapkan *cooperative learning* tipe *Make A Match* dan pembelajaran Konvensional pada topik perbandingan pada siswa kelas VII MTsN Model Selong.

Hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTsN Model Selong sebelum dilakukan *treatment* dengan menerapkan *cooperative learning* tipe *Make A Match* dan pembelajaran Konvensional belum maksimal. Metode pembelajaran sebelumnya yang biasa diterapkan guru menjadikan guru lebih mendominasi pelaksanaan

pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi bosan, jenuh, tidak aktif dan tidak kreatif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa terhadap matematika tidak optimal.

Hasil wawancara pada observasi awal yang dilakukan dengan guru matematika diperoleh keterangan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa terhadap matematika rendah. Informasi yang diperoleh ini tidak sesuai dengan hasil yang diperoleh dari pengukuran yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* terhadap motivasi. Hasil yang diperoleh dari pengukuran tersebut adalah motivasi belajar siswa terhadap matematika masing-masing berkriteria cukup baik, dan sedang. Ketidakesesuaian informasi yang diperoleh karena instrumen penelitian untuk mengukur motivasi terhadap belajar matematika yang digunakan kurang akurat pengukurannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan instrumen yang lebih mendalam sehingga diperoleh instrumen yang akurat dalam pengukurannya.

Berdasarkan hasil analisis multivariat dengan *two-group MANOVA*, diperoleh H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan “Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika” diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *cooperative learning* tipe *Make A Match* jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika.

Dengan demikian *Make A Match* sebagai tipe pada *cooperative learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Erman Suherman (2008: 259) bahwa *cooperative learning* dalam matematika mampu meningkatkan hasil belajar matematika (kemampuan siswa dalam memecahkan masalah), termasuk meningkatkan motivasi siswa dalam matematika. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru rekan penelitian setelah menerapkan *cooperative learning* tipe *Make A Match*, guru mengungkapkan bahwa *cooperative learning* tipe *Make A Match* cukup bagus diterapkan dari pada pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan dapat secara langsung dilihat semangat belajar siswa sebagai

pengaruh aktivitas pembelajaran. Ditambahkan pula, guru tertarik untuk menerapkan *cooperative learning* tipe *Make A Match* pada materi matematika lainnya.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keefektifan *cooperative learning* tipe *Make A Match* dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar matematika siswa.
2. Terdapat pengaruh *cooperative learning* tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada sekolah, guru, dan mahasiswa untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar atau berpusat pada siswa.
2. Disarankan kepada peneliti agar memperluas materi yang digunakan dalam penelitian khususnya dalam *cooperative learning*, sehingga memungkinkan generalisasi yang lebih luas serta melakukan pengembangan yang lebih mendalam terutama di bidang matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erman Suherman, Turmudi, Didi Suryadi, dkk. (2008). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Fathurrahman Pupuh dan Sutikno Sobry. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Siregar Eveline dan Nara Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA

- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Zhalabe. (2011). *Belajar dan Hasil Belajar*.[http://zhalabe.blogspot.com/2011/11/belajar dan hasil belajar.html](http://zhalabe.blogspot.com/2011/11/belajar-dan-hasil-belajar.html).