

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS VII F
SMP N 2 SRANDAKAN**

Hesti Yunitasari

Universitas PGRI Yogyakarta
hestiyunitasari66@gmail.com

ABSTRAK

HESTI YUNITASARI. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas VII F SMP N 2 Srandakan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, Juli 2015.*

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan yang berjumlah 26 siswa dan objek penelitiannya adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan persentase dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket motivasi belajar, hasil belajar siswa, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan yaitu melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yaitu model pembelajaran yang mempunyai ciri khusus yaitu permainan pasangan kartu. Permainan pasangan kartu dalam model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan dalam permainan kartu tersebut siswa dalam mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan pada pembelajaran matematika yaitu untuk setiap indikator pada pra tindakan berkategori cukup, meningkat pada siklus I tetapi masih dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat dengan kategori tinggi. (3) Hasil tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata kelas sebesar 47,38 (kategori rendah) dengan persentase ketuntasan belajar 0%, pada tes siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 78,76 (kategori cukup) dengan persentase ketuntasan belajar 69,23%, dan pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 80,31 (kategori tinggi) dengan persentase ketuntasan belajar 80,77% (kategori tinggi).

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match, motivasi belajar siswa, hasil belajar matematika.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi pada waktu PPL tanggal 01 Oktober 2014 di kelas VII F SMP N 2 Srandakan, motivasi belajar yang dimiliki siswa masih belum baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang mencapai kategori cukup untuk setiap indikator. Walaupun sudah mencapai kategori cukup untuk setiap indikatornya, tetapi motivasi belajar siswa masih harus ditingkatkan. Hal ini juga dapat dilihat dari proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa kurang antusias ketika pelajaran akan dimulai, umpan balik siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan dari guru serta perhatian terhadap pelajaran juga masih kurang. Siswa cenderung diam dan malu bertanya ketika belum memahami materi yang sedang dipelajari meskipun guru sudah berulang kali bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi yang disampaikan. Banyak siswa yang bermain-main atau mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas. Kegiatan diskusi antar siswa dalam pembelajaran kurang berjalan

dengan lancar, banyak siswa tidak ikut berdiskusi melainkan mengerjakan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan diskusi. Hal ini menyebabkan beberapa kelompok terlambat mengumpulkan hasil diskusi mereka..

Model pembelajaran yang digunakan guru dimungkinkan juga kurang bervariasi, kurangnya penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar matematika mengakibatkan hasil belajar matematika masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) matematika semester 1 kelas VIIIF adalah 47,38 masih di bawah KKM yaitu 72. Siswa yang mencapai KKM 0% dari 26 siswa. Oleh karena itu, motivasi dan hasil belajar matematika di SMP N 2 Srandakan perlu ditingkatkan.

Dari permasalahan yang ada di SMP N 2 Srandakan yaitu kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, maka peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih

berminat mempelajari matematika sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat karena dalam model pembelajaran *Make a Match* mempunyai salah satu keunggulan yaitu siswa mencari pasangan soal dan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada Siswa Kelas VIIIF SMP N 2 Srandakan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa..

2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada kelas VII F SMP N 2 Srandakan.

3. Bagi Siswa

Memberikan masukan bagi siswa bahwa matematika itu menyenangkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran matematika dapat disimpulkan sebagai proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa

dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka tersebut (Sardiman AM, 2003: 75). Menurut Hamzah B Uno (2013:23), hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Bloom (dalam Agus Suprijono, 2013:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledege* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, mencontoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *inititory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Penerapan, meliputi kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan masalah kehidupan yang nyata pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Ini meliputi penerapan dalam hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip, dan teori. Misalnya menerapkan konsep dan prinsip dalam situasi baru; neberapkan hukum dan teori pada situasi yang praktis; menyelesaikan masalah matematika; mendemonstrasikan penggunaan metode atau prosedur yang benar. (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2002:212).

Dalam penilaian tes hasil belajar, peneliti hanya akan menilai ranah kognitifnya saja, khususnya penerapan. Menurut Miftahul Huda (2013:251), model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lona Curran. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Tujuan dari strategi ini antara lain:

- 1) Pendalaman materi
- 2) Penggalian materi
- 3) *Edutainment*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi, 2014:3).

Penelitian ini dilakukan melalui proses kolaborasi antara guru matematika, kepala sekolah dan peneliti. PTK merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dicirikan siklik dan reflektif yang dimulai dari 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan

(*action*), 3) mengumpulkan data (*observing*), dan 4) menganalisis data atau informasi untuk memusatkan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kemampuan Tes Hasil Belajar

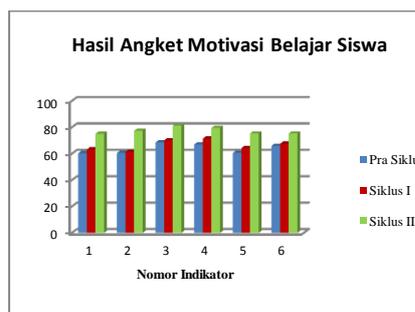
Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Dari rata-rata nilai awal yaitu 47,38 dengan ketuntasan siswa 0%. Kemudian dilaksanakan tindakan siklus I dengan nilai rata-rata menjadi 78,76 dengan ketuntasan siswa mencapai 69,23%. Tetapi, pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siklus I masih belum optimal. Setelah diadakan refleksi siklus I maka diadakan perbaikan tindakan pada siklus II. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa pada siklus II menjadi 80,31 dengan ketuntasan siswa mencapai 80,77%. Peningkatan hasil belajar siswa dapat juga dilihat

pada grafik kolom berikut:



2. Peningkatan Angket Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa untuk setiap indikator pada sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Peningkatan motivasi belajar siswa untuk setiap indikator dapat juga dilihat pada grafik kolom sebagai berikut:



KESIMPULAN DAN SARAN

1. Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIF SMP N 2 Srandakan yaitu melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu model pembelajaran yang mempunyai ciri khusus permainan kartu. Akan tetapi, sebelum permainan kartu dimulai, siswa terlebih dahulu dibuat kelompok untuk berdiskusi mengerjakan LKS. Setelah itu, siswa dibagi menjadi dua kelompok besar untuk menjalankan permainan kartu, yaitu kelompok A dan kelompok B. Siswa yang berada pada kelompok A sebagai pemegang kartu soal dan siswa yang berada pada kelompok B sebagai pemegang kartu jawaban. Siswa kelompok A diberi waktu untuk mengerjakan soal. Setelah mendapatkan jawaban, siswa kelompok A mencari pasangan jawabannya pada siswa kelompok B. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan jawabannya langsung melapor kepada guru untuk dicatat dan diberi point. Setelah waktu yang diberikan habis, siswa diminta untuk mempresentasikan pasangan kartu soal dan jawaban yang sudah ditemukan. Permainan kartu dalam model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan terdapat permainan kartu yang menuntut siswa untuk menemukan pasangan jawaban soal yang ada pada kartu. Oleh karena itu, siswa juga dituntut untuk belajar supaya dapat menyelesaikan permainan kartu tersebut.

2. Motivasi belajar siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan untuk setiap indikator yaitu pada pra siklus motivasi belajar siswa untuk setiap indikator berkategori cukup, pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat tetapi masih dalam kategori cukup, dan pada siklus II meningkat dengan setiap indikator berkategori tinggi.

3. Hasil belajar matematika siswa kelas VII F SMP N 2 Srandakan setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dari rata-rata nilai pra siklus sebesar 47,38 dengan ketuntasan 0% meningkat menjadi 78,76 dengan ketuntasan 69,23% pada siklus I, dan meningkat menjadi 80,31 dengan ketuntasan 80,77% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terdapat permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang meningkat dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Pihak Sekolah

Hendaknya memberi sarana dan prasarana yang maksimal dalam proses pembelajaran yang lebih mendukung untuk mencapai motivasi dan hasil belajar siswa yang baik, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

3. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi belajar tanpa harus dipengaruhi oleh cara mengajar guru dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

Menjadi masukan yang baik tentang bagaimana cara mengajar dengan baik untuk diterapkan ketika mengajar dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Atik Wintarti, dkk. 2008. *BSE Matematika Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi Nuharini, dkk. 2008. *BSE Matematika Konsep dan Aplikasinya untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamzah B Uno. 2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husein Tampomas. 2005. *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noer Rohmah. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Sardiman AM. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wagiyo, dkk. 2008. *BSE Pegangan Belajar Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.