

## BAB 2 TINJAUAN TEORI

### 2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan semua orang tanpa ada batasan usia dan berlangsung seumur hidup. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar. Belajar merupakan kegiatan menuju ke perkembangan pribadi yang seutuhnya. Namun sebagian besar masyarakat pada umumnya memahaminya tidak demikian. Belajar dianggap sebagai properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar disekolah merupakan penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seutuhnya salah, sebab belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Pendapat tersebut dalam praktiknya banyak dianut di sekolah-sekolah. Sebagai konsekuensi dari pengertian tersebut, kemudian banyak pendapat yang mengatakan bahwa belajar itu aktivitas menghafal.

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan maupun menghafal pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun pada aspek psikomotorik. Aktivitas mental tersebut terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Slameto (2010: 2) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2010:2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas, perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Lebih lanjut Hamalik (2014: 36) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Menurut Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Selain itu Djamarah (2011: 13) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Sanjaya (2010: 229) berpendapat bahwa belajar pada dasarnya adalah proses mental yang terjadi pada diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Menurut Sardiman (2016: 20) bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses pengalaman yang dialami seseorang yang dapat memberikan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

## **2.2 Motivasi Belajar Matematika**

### **2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar Matematika**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya yaitu latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah dan motivasi. Dari ketiga faktor itu maka motivasi merupakan faktor yang paling baik untuk meningkatkan prestasi belajar. Pujadi (2007: 42) berpendapat bahwa motivasi dapat dipandang sebagai suatu rantai reaksi yang dimulai dari adanya kebutuhan, kemudian timbul keinginan untuk memuaskannya (mencapai tujuan), sehingga menimbulkan ketegangan psikologis yang akan mengarahkan perilaku kepada tujuan (kepuasan). Menurut Mc Donald (dalam Hamalik, 2014: 106) mengatakan bahwa motivasi suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 80). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai (Sardiman, 2016: 75).

Suprijono (2010: 163) mendefinisikan bahwa motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Sedangkan menurut Uno (2015: 23) bahwa 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubah energi dalam diri siswa yang memberi semangat dan dorongan agar siswa menjadi aktif sehingga dapat terjadi kegiatan belajar. Sedangkan motivasi belajar matematika pada penelitian ini adalah suatu perubah energi yang muncul dalam diri siswa yang memberi semangat dan dorongan untuk agar siswa menjadi lebih aktif mempelajari matematika sehingga dapat terjadi kegiatan belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2.2.2 Prinsip-prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai peranan yang strategi dalam aktivitas belajar siswa. Menurut Djamarah (2011: 152) ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti berikut:

- a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.

Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itu, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

- b. Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar.  
Anak didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajar sangat kuat. Dia belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai tinggi, mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya.
- c. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman.  
Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Sedangkan hukuman diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negatif anak didik.
- d. Motivasi berhubungan erat dengan ketutuhan dalam belajar.  
Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu anak didik belajar. Guru memanfaatkan kebutuhan peserta didik tersebut, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
- e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.  
Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan.
- f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.  
Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seorang siswa.

### 2.2.3 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi akan mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku, jadi beberapa fungsi motivasi tersebut meliputi sebagai berikut.

Sardiman (2016: 85) menyatakan bahwa fungsi motivasi adalah:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sedangkan menurut Hamalik (2013: 161) menyatakan fungsi motivasi meliputi:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Selanjutnya Djamarah (2011: 157) menyatakan fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan
2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan
3. Motivasi sebagai pengaruh perbuatan

Guru sebagai pengajar sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Memberikan motivasi kepada siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Pada awalnya akan menyebabkan siswa belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Guru harus dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar baik individu maupun klasikal sehingga diharapkan gaya belajar siswa menjadi lebih baik.

#### **2.2.4 Cara-cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Menyadari pentingnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran matematika, Sardiman (2016: 92) menyatakan beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, yaitu:

- a. Memberikan angka  
Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.
- b. Hadiah  
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.
- c. Saingan/kompetisi  
Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Ego-involvement  
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang ukup penting.
- e. Memberi ulangan  
Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi
- f. Mengetahui hasil  
Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
- g. Pujian  
Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
- h. Hukuman  
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
- i. Hasrat untuk belajar  
Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilakunya kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, serta kesulitan dalam proses belajar. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, sehingga tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Mengingat demikian pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar, maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya.

Sanjaya (2011: 29) mengatakan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut untuk kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu:

- a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
- b. Membangkitkan minat siswa
- c. Ciptakan suasana yang menyenangkan didalam belajar
- d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
- e. Berilah penilaian
- f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
- g. Ciptakan persaingan dan kerjasama

### 2.2.5 Indikator Motivasi

Motivasi belajar merupakan dorongan pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Uno (2015: 23) menyatakan bahwa indikator-indikator yang mendukung motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sardiman (2016: 83) menyatakan bahwa:

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1)Tekun menghadapi tugas; (2)Ulet menghadapi kesulitan; (3)Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (4)Lebih senang bekerja mandiri; (5)Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6)Dapat mempertahankan pendapatnya; (7)Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; (8)Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka indikator motivasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan  
Ulet menghadapi kesulitan artinya siswa tidak mudah putus asa, ulet menyelesaikan soal-soal yang rumit dan tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
2. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah  
Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu masalah, maka ia akan mengarahkan perhatian, pikiran, tenaga dan waktu untuk menyelesaikannya tanpa ada perintah atau paksaan dari orang lain.
3. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal  
Jika siswa menemukan sesuatu yang tidak diketahui sebelumnya, maka perasaan senang, gembira, bangga akan muncul sehingga ia pun termotivasi ingin melakukan percobaan dilain waktu.
4. Adanya penghargaan dalam belajar  
Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap hasil yang didapat oleh siswa merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa untuk mendapat hasil yang lebih baik.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.

Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

### 2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2010: 4) Menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam materi pembelajaran. Suprijono (2010: 54) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Kelompok bukanlah semata-mata sekumpulan orang. Kumpulan disebut kelompok apabila ada interaksi, mempunyai tujuan, berstruktur, *groupness*. Menurut Huda (2011: 5) individu-individu yang berkelompok dapat bekerja lebih efektif dari pada individu-individu yang bekerja sendirian. Individu yang bekerja sendiri cenderung tidak peduli pada orang lain, sedangkan mereka yang bekerja sama-sama merasakan pengaruh kerja sama ini pada perilaku mereka dalam berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Huda (2011: 46) ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individual. Elemen-elemen tersebut antara lain:

1. Interpedensi positif
2. Interaksi promotif
3. Akuntabilitas individu
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil
5. Pemrosesan kelompok.

Fase-fase pembelajaran kooperatif terdiri dari enam langkah yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar

Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik menegertjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the material</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Sumber:Suprijono (2010: 65)

Dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.  
Pada tahap ini guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru juga mempersiapkan siswa untuk siap mengikuti dan memulai pembelajaran agar tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Tahap menyajikan informasi.  
Sebelum pembelajaran dimulai, guru telah membuat dan mempersiapkan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara garis besar, agar dapat mengarahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Tahap mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim belajar.  
Guru akan membentuk siswa kedalam kelompok-kelompok belajar sesuai dengan pembagian pada pembelajaran kooperatif berdasarkan skor dasar.
4. Kegiatan kelompok.  
Pada tahap ini siswa bekerja dengan menggunakan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) untuk mempelajari materi yang telah disiapkan oleh guru dan menyelesaikan tugas-tugas yang tersedia. Selama kegiatan kelompok guru berperan sebagai fasilitator yang memonitor kegiatan setiap kelompok dan

memotivasi setiap siswa untuk berinteraksi antar sesama siswa dan dengan guru.

5. Evaluasi.

Pada tahap evaluasi, guru memberikan tes berupa evaluasi kepada siswa yang dikerjakan secara individu dalam waktu yang telah ditetapkan oleh guru. Soal yang dikerjakan secara individu tersebut akan digunakan untuk melihat nilai perkembangna siswa. Skor yang diperoleh siswa selanjunya akan disumbangkan dengan nilai kelompok.

6. Penghargaan kelompok.

Penghargaan kelompok yang digunakan pada penelitian ini merupakan cara penghargaan pada pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achivement Division* (STAD) yang dikemukakan oleh Slavin (2010: 159) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menghitung skor individu.

Penghitungan skor tes individu bertujuan untuk menentukan hasil perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

Pada penelitian ini, nilai perkembangan individu mengacu pada kriteria yang dibuat Slavin (2010: 159) sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Perkembangan Individu**

Skor Kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10-1 poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
Nilai sempurna (terlepas dari skor awal)	30

Sumber: Slavin (2010: 159)

b. Menghitung skor kelompok.

Perhitungan skor kelompok berdasarkan nilai rata-rata perkembangan individu dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing perkembangan skor individu dan hasilnya dibagi sesuai dengan jumlah anggota kelompoknya.

Menurut Slavin membuat kriteria penghargaan atas prestasi kelompok yaitu tiap-tiap kelompok menerima suatu sertifikat khusus berdasarkan pada sistem poin berikut ini.

**Tabel 3. Nilai Perkembangan Kelompok**

Rata Kelompok	Penghargaan
15 poin	Kelompok baik
20 poin	Kelompok hebat
25 poin	Kelompok super

Sumber: Slavin (2010:160)

Namun untuk memudahkan dalam menentukan penghargaan kelompok, maka dilakukan modifikasi dengan menentukan rentang nilai rata-rata skor kelompok. Pada penelitian ini peneliti mengubah kriteria tersebut dalam interval berdasarkan nilai perkembangan individu. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

**Tabel 4. Modifikasi Nilai Perkembangan Kelompok**

Rata Kelompok	Penghargaan
$5 \leq x \leq 15$	Kelompok baik
$15 < x < 25$	Kelompok hebat
$25 \leq x \leq 30$	Kelompok super

#### 2.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural yang menekankan pada kerjasama antar siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran melalui kartu-kartu dengan suasana yang menyenangkan (Shofiya, 2013: 5).

Rusman (2012: 223) mengatakan bahwa:

*Make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik *make a match*, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Teknik ini dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Lie, 2008: 55) mengatakan bahwa salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari

pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Djumiati (dalam Febriana, 2011: 153) Pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok dengan tujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami sebagai berikut

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah,
2. Merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini,
3. Lingkungan dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran menggunakan teknik *make a match* yaitu berupa kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut. Menurut Huda (2014: 251) cara melaksanakannya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan teknik ini. Beberapa persiapannya antara lain:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari, kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskan dalam kartu-kartu jawaban.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.
4. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Setelah kegiatan mencari pasangan berakhir, maka guru akan memberikan kesempatan untuk berdiskusi kepada seluruh peserta didik dengan mengonfirmasikan hal-hal yang telah mereka lakukan. Hal ini bertujuan untuk

memberikan pemahaman yang pasti karena tidak semua siswa mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pertanyaan dan jawaban.

Langkah-langkah penerapan metode *make a match* menurut Lorna Curran (dalam Lie, 2008: 56) adalah salah satu permainan dalam langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok sesi *review*, satu bagian kartu soal dan satu bagian lainnya kartu jawaban
- b. Setiap peserta didik mendapat satu kartu.
- c. Setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal-jawaban).
- e. Setiap peserta didik dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu akan diberi point.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian untuk permainan selanjutnya tersebut di atas.
- h. Kesimpulan.

Langkah-langkah penerapan teknik *make a match* menurut Rusman (2012: 223) adalah:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan satu sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengann kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberikan poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

f. Kesimpulan.

Langkah-langkah teknik *make a match* yang di atas, dimodifikasi agar lebih muda diterapkan dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah penerapan teknik *make a match* setelah dimodifikasi.

- a. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban dimana dalam satu kartu antara soal dan jawaban yang terlampir tidak saling berhubungan.
- b. Setiap kelompok mendapatkan sebuah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang didapat.
- c. Setiap kelompok mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimiliki.
- d. Setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis maka akan diberi poin
- e. Setelah menemukan pasangannya, kedua kelompok dapat berdiskusi bersama.
- f. Setelah satu babak, guru akan mengocok kartu tersebut dan membagikannya lagi agar tiap kelompok mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Teknik ini diakhiri dengan guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi yang sudah di pelajari.

Dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* siswa tidak hanya berinteraksi dengan teman anggota kelompoknya saja tetapi juga berinteraksi dengan teman anggota kelompok lainnya melalui diskusi antar kelompok. Pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* menuntut peran serta teman sebaya sehingga dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, penghargaan terhadap waktu dan memberikankan pertolongan kepada yang lain.

Menurut Huda (2014: 253) tipe *make a match* ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan,

- a. Kelebihan tipe *make a match* antara lain:
  1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
  2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.

3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
  4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
  5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
- b. Kelemahan tipe *make a match* sebagai berikut:
1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
  2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
  3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
  4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
  5. Menggunakan strategi ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

## **2.5 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match***

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* dalam pembelajaran matematika terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

### **A. Tahap Persiapan**

1. Menentukan materi pokok.  
Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi yang akan disajikan yaitu turunan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.
2. Membuat perangkat pembelajaran.  
Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah silabus, RPP, LAS, dan kartu *make a match*
3. Mengumpulkan lembar pengumpulan data berupa lembar pengamatan dan lembar hasil belajar.
4. Membentuk kelompok-kelompok kooperatif

Dalam pembentukan kelompok yang beranggotakan 4-6 orang yang berkemampuan heterogen. Jumlah siswa yang diteliti berjumlah 24 orang, sehingga diperoleh 6 kelompok dalam pembelajaran.

## **B. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan ini dibagi ke dalam beberapa kegiatan:

1. Tahap awal
  - a. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam kemudian berdoa bersama dengan siswa dan dilanjutkan absensi.
  - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (fase 1 kooperatif).
  - c. Guru menyampaikan apersepsi dengan mengingatkan siswa tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
  - d. Guru memberikan motivasi kepada siswa
  - e. Guru menyampaikan informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan menjelaskan secara singkat tata cara pelaksanaannya.
  - f. Guru menyiapkan kartu yang berisikan soal dan jawaban dimana dalam satu kartu antara soal dan jawaban tidak saling berhubungan (langkah 1 *make a match*)
2. Tahap inti
  - a. Guru menyajikan informasi/materi secara garis besar. (fase 2 kooperatif)
  - b. Guru mengorganisasikan siswa dalam 6 kelompok (fase 3 kooperatif)
  - c. Guru memberikan LAS kepada masing-masing kelompok
  - d. Guru membimbing siswa mengerjakan LAS. (fase 4 kooperatif)
  - e. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas dan kelompok yang lain mengecek serta menanggapi hasil temannya. (fase 5 kooperatif)
  - f. Setelah mengerjakan LAS, guru membagikan kartu *make a match* pada masing-masing kelompok dan memerintahkan setiap kelompok untuk mencari penyelesaian dari soal maupun jawaban yang didapat. (langkah 2 *make a match*)

- g. Setiap kelompok mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya. (langkah 3 *make a match*)
  - h. Setiap kelompok yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis maka akan diberi poin. (langkah 4 *make a match*)
  - i. Setelah menemukan pasangannya, kedua kelompok dapat berdiskusi bersama. (langkah 5 *make a match*)
  - j. Setelah satu babak, guru akan mengocok kartu tersebut dan membagikannya lagi agar tiap kelompok mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. (langkah 6 *make a match*)
  - k. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada kelompok yang berhasil menemukan pasangan sebelum batas waktu yang ditentukan habis. (fase 6 kooperatif)
3. Penutup
- a. Guru dan siswa bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari. (langkah 7 *make a match*).
  - b. Guru memberikan soal secara individual untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
  - c. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
  - d. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

## **2.6 Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan Motivasi Belajar Matematika**

Motivasi sangat terkait dalam proses belajar, motivasi berperan dalam mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan, dengan motivasi inilah siswa menjadi tekun dalam belajar. Dalam belajar matematika siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan jelas akan mendorong perhatian dan minatnya terkonsentrasi pada hal-hal yang harus dipelajari, sehingga perbuatan siswa senantiasa selaras dengan tujuan belajar yang akan dicapai.

Selanjutnya pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk memahami konsep yang dipelajarinya. Dengan cara mencari pasangan akan mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil dan dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kondisi ini membuat semua siswa dalam kelompok proaktif dalam mengerjakan tugas-tugas kelompok sehingga semua siswa dipastikan dapat mengerjakan dengan baik. Adanya upaya penyelesaian tugas-tugas dengan teliti dan baik, akan bermakna pada pencapaian hasil belajar yang baik.

Sedangkan tipe *make a match* sebagai pemantapan belajar siswa sambil bermain yang menyenangkan sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar dengan aktif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antar guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa yang lain. Aktivitas yang muncul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar. Kondisi ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelompok-kelompok kecil dalam kelas. Sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih mudah untuk diingat serta siswa mampu menyelesaikan bentuk soal-soal matematika, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

1. Ririn Andriyani (2015: 135) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK MUHAMMADIYAH 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* dapat meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru, yaitu guru sebaiknya lebih memperhatikan cara memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru sebaiknya memanfaatkan media dan alat yang terdapat di kelas dan dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang sesuai, misalnya memanfaatkan LCD yang ada.
2. Arum Rahma Shofiya (2013) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013. Disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun masih terdapat kendala dalam penerapan nya seperti guru masih terlalu cepat dalam menyampaikan materi karena waktu yang terbatas, guru masih kurang menekankan adanya persaingan antar kelompok dan masih kurangnya kesadaran siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun pendapat
3. Ledyana Arma Yunita (2016) pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, Ledyana Arma Yunita menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* ini terhadap hasil belajar, namun dalam diskusi sebaiknya guru bisa memfasilitasi siswa agar diskusi lebih efektif.

4. Lili Yulia (2013) penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan teknik mencari pasangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 33 Pekanbaru. Berdasarkan penelitian dan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan teknik mencari pasangan dapat memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar.

## 2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Sentajo Raya Tahun Pelajaran 2017/2018”.