

## BAB 2 TINJAUAN TEORI

### 2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan ciri khas manusia. Belajar dilakukan manusia seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja. Baik disekolah, kelas, jalanan, dan waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Selama nyawa masih dikandung badan selama itu pula kita dituntut untuk belajar. Adapun definisi hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsiran tentang “Belajar”. Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Dalam uraian di bawah ini ada beberapa perumusan tentang belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) bahwa “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Sedangkan Slameto (2010: 2) bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Selanjutnya Sardiman (2016: 21) bahwa ”belajar adalah berusaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, penyesuaian diri”. Sedangkan Hamalik (2014:38) menyatakan bahwa “belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak ada atau tingkah lakunya tersebut masih lemah atau kurang. Tingkah laku memiliki unsur objektif dan unsur subsektif. Unsur objektif adalah unsur motorik atau unsur jasmaniah, sedangkan unsur subjektifnya tidak tampak kecuali berdasarkan tingkah laku yang tampak itu”.

Berdasarkan pengertian belajar dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya sama, yakni tentang perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Adapun belajar itu sendiri

merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk merubah tingkah laku dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya, dari interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar.

## 2.2 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi yang dimiliki seseorang akan mendorongnya dalam melakukan suatu tindakan. Akan tetapi tidak semua orang memiliki motivasi yang sama, dan hal tersebut akan dipaparkan oleh beberapa orang tokoh dibawah ini.

Uno (2015: 23) bahwa “motivasi belajar dapat di timbulkan karena, (1) Faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. (2) Faktor ekstrinsik, berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik”. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 80) bahwa “motivasi dipandang sebagai kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi”.

Selanjutnya Sardiman (2016: 75) bahwa “motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”. Sedangkan Hamalik (2013: 158) bahwa “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Adapun menurut 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)”.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi belajar di atas, dapat di simpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau penggerak didalam diri

seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Sehingga seseorang itu akan melakukannya dengan senang hati dan tujuan pembelajaranpun akan tercapai.

Sardiman (2016: 83) menyatakan bahwa:

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas dalam waktu yang lama.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang berulang atau rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul dari diri seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar matematika untuk mencapai tujuan belajar yang dikehendaki sehingga diperoleh hasil belajar yang baik.

Uno (2015: 23) menyatakan bahwa:

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengajar.
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 seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa indikator motivasi siswa adalah sebagai berikut :

1. Tekun dalam belajar
2. Berkompetisi atau persaingan
3. Menunjukkan minat terhadap persoalan matematika
4. Percaya diri
5. Hasrat untuk belajar.

Indikator tersebut akan menjadi dasar peneliti dalam pembuatan angket motivasi dalam penelitian.

### 2.3 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok yang melibatkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun uraian tentang pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

Suprijono (2015: 54) mengemukakan 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”. Dilanjutkan dengan Sanjaya (2011: 242) bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen)”. Sedangkan Istarani dan Muhammad (2014:10) bahwa “pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib”.

Berdasarkan pengertian teori diatas dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menyelesaikan persoalan dengan diarahkan oleh seorang guru. Pembahasan tentang pembelajaran kooperatif dikuatkan lagi dari Trianto (2007:41) bahwa “di dalam kelas kooperatif siswa bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu”. Tujuan dibentuk kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang dengan kemampuan heterogen yang saling bekerjasama dalam kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif terdiri dari enam tahap

pembelajaran yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan diakhiri dengan memberikan penghargaan kelompok. Adapun keenam tahap tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Langkah-Langkah 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 student 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 mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</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 (2015:69)

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif melalui tahap-tahap sebagai berikut.

1. Tahap menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru juga memotivasi siswa dengan memberikan gambaran pentingnya mempelajari materi pelajaran tersebut agar siswa dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap menyajikan informasi

Sebelumnya guru telah membuat silabus dan rencana pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara garis besar, yang bertujuan untuk dapat mengarahkan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan.

3. Tahapan mengorganisasi siswa dalam kelompok-kelompok belajar

Dalam tahap ini guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar, membentuk kelompok belajar sesuai dengan pembagian pada pembelajaran kooperatif berdasarkan skor dasar individu. Pengelompokan heterogenitas merupakan ciri-ciri menonjol dalam pembelajaran kooperatif. Kelompok heterogen biasanya dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang agama, sosial ekonomi dan etnik serta kemampuan akademis.

#### 4. Kegiatan kelompok

Pada tahap kegiatan kelompok siswa bekerja dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya atau mempelajari materi yang sudah disiapkan guru. Selama kegiatan kelompok, guru bertindak sebagai fasilitator yang memonitor kegiatan tiap kelompok dan memotivasi setiap siswa untuk berinteraksi antar sesama teman sekelompoknya dengan guru.

#### 5. Evaluasi

Guru memberikan tes berupa evaluasi kepada siswa yang dikerjakan secara individu dalam waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Soal yang dikerjakan secara individu tersebut akan digunakan untuk melihat nilai perkembangan siswa. Skor yang diperoleh siswa selanjutnya diproses untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

#### 6. Penghargaan kelompok

Memberi penghargaan kelompok berdasarkan skor individu yang akan disumbangkan ke skor kelompok. Menghitung skor individu ditujukan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor tes terdahulu dengan skor tes terakhir. Melalui cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal kelompoknya,

##### a. Menghitung Skor Individu

Perhitungan skor individu dalam pembelajaran kooperatif ini hanya mengacu pada kriteria yang di buat Slavin, yaitu terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Nilai Perkembangan Individu**

Skor Tes	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	5
10 poin hingga 1 poin dibawah skor dasar	10
Sama dengan skor dasar sampai 10 poin di atas	20
Lebih dari 10 poin diatas skor dasar	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

Sumber : Slavin(2010:159)

b. Menghitung Skor Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan anggota kelompok. Diperoleh dari nilai perkembangan setiap anggota kelompok.

**Tabel 3. Penghargaan kelompok**

Kriteria (rata-rata kelompok)	Penghargaan
15	Kelompok baik
20	Kelompok hebat
25	Kelompok super

Sumber : Slavin(2010:160)

Namun Slavin mengemukakan bahwa guru boleh mengubah kriteria tersebut dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan adalah:

**Tabel 4. Nilai Perkembangan Kelompok**

Rata-rata nilai perkembangan kelompok	Kriteria
$5 \leq \bar{X} < 15$	Baik
$15 \leq \bar{X} < 25$	Hebat
$25 \leq \bar{X} \leq 30$	Super

Sumber: Slavin(2010: 160)

**2.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match**

Lorna Curran (dalam Lie, 2008:55) mengatakan bahwa “salah satu keunggulan belajar mengajar *make a match* (mencari pasangan) ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Kemudian Suprijono (2015:113) menyatakan “hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan tipe *make a match* (mencari pasangan) adalah kartu-kartu”. Pembelajaran dengan tipe ini akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dengan menggunakan kartu-kartu yang terdiri

dari kartu soal dan jawaban. Pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994).

Selanjutnya menurut Rusman (2012:223) tipe *make a match* (mencari pasangan) merupakan “salah satu jenis dari tipe dalam pembelajaran kooperatif”. Siswa diajak mencari kartu pasangan yang bersesuaian dengan temannya, jadi didalam penerapan tipe pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Banyak temuan dalam penerapan tipe pembelajaran *make a match*, dimana bisa menumpuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan Nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif dimana “pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok”.

#### **2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Tipe Make A Match**

Kelebihan dan kekurangan tipe *Make A Match* menurut Huda (2014:253) antara lain:

- a. Kelebihan
  - (1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa
  - (2) Karena ada unsur permainan, maka 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. Kekurangan

- (1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- (2) Pada awal-awal penerapan, 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 kelompok
- (4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- (5) Menggunakan tipe ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

### 2.5 Langkah-langkah Penerapan *Make A Match* (mencari pasangan)

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan), merupakan bentuk pembelajaran dengan melalui permainan yang sesuai dengan tahap permainan dengan formalisasi.

Lorna Curran (dalam Aqib, 2013: 23) bahwa:

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

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan/penutup.

Menurut Huda (2014: 252) bahwa:

Langkah-langkah penerapan *make a match* (mencai pasangan) adalah:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kelompok jawaban kepada kelompok B.

4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Langkah-langkah *make a match* (mencari pasangan) yang dipaparkan oleh Lurna Curran (dalam Aqib, 2013:23) dan Huda (2014:252) di atas, dimodifikasi peneliti karena pendapat masing-masing dalam langkah penerapannya ada yang kurang ketika penerapan dikelas sehingga peneliti merubah langkah-langkahnya agar lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran dikelas. Berikut adalah langkah-langkah penerapan tipe *make a match* (mencari pasangan) setelah dimodifikasi:

1. Guru membagikan masing-masing siswa kartu yaitu kartu soal untuk siswa pemegang kartu soal dan kartu jawaban untuk siswa pemegang kartu jawaban.
2. Siswa mendiskusikan soal atau jawaban yang mereka dapatkan yang telah diberikan kepada kelompoknya masing-masing. Guru memperhatikan, memotivasi, dan memberikan bantuan apabila dibutuhkan.
3. Setiap siswa pemegang kartu soal mencari pasangan begitu juga dengan siswa pemegang kartu jawaban mencari kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya.
4. Setelah menemukan pasangannya siswa dapat berdiskusi bersama teman yang menjadi pasangan untuk membahas dan menjelaskan jawaban dari kartu soal tersebut.

5. Siswa yang sudah mencocokkan kartu dengan kelompoknya ditunjuk untuk mempresentasikan jawaban ke depan kelas dan menjawab tanggapan-tanggapan dari siswa lainnya.
6. Setelah satu babak, guru memberi kartu soal/jawaban yang baru agar tiap peserta didik mendapat kartu berbeda dari sebelumnya.
7. Diakhiri dengan membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.

## 2.6 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

**Tabel 5. Penerapan Kooperatif Tipe *Make A Match***

Fase-fase Kooperatif	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Make A Match</i> (mencari Pasangan)	Tindakan Guru
1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik.	-	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
2. Menyajikan informasi	-	Memprestasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
3. Mengorganisasikan siswa kedalam tim-tim belajar.	<p><b>Langkah 1.</b> Guru membagikan masing-masing siswa kartu soal dan jawaban dan meminta mereka untuk mendiskusikannya.</p> <p><b>Langkah 2.</b> Setiap siswa mencari jawaban atau soal dari kartu yang telah diberikan.</p>	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
4. Membantu kerja tim dan belajar.	<p><b>Langkah 3.</b> Setiap siswa pemegang kartu soal dan jawaban mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya.</p> <p><b>Langkah 4.</b> Setelah menemukan pasangan siswa dapat berdiskusi bersama teman yang menjadi pasangannya untuk membahas dan menjelaskan jawaban dari kartu soal tersebut.</p>	Membantu tim - tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
5. Mengavaluasi.	<p><b>Langkah 5.</b> Siswa yang sudah mencocokkan kartu dengan kelompok ditunjuk untuk mempresentasikan jawaban kedepan kelas dan menjawab tanggapan-</p>	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-

Fase-fase Kooperatif	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Make A Match</i> (mencari pasangan)	Tindakan Guru
	tanggapan dari siswa lainnya. <b>Langkah 6.</b> Setelah satu babak, guru memberi kartu soal/jawaban yang baru agar tiap peserta didik mendapat kartu berbeda dari sebelumnya.	kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Memberikan pengakuan atau penghargaan	- <b>Langkah 7.</b> Teknik ini diakhiri dengan membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.	Mengumumkan hasil diskusi.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) dalam pembelajaran matematika terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

### 1. Tahap persiapan

Pada tahap ini guru melakukan beberapa langkah:

1. Dalam menerapkan pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* dipilih materi yang akan disajikan yaitu kubus dan balok pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.
2. Membuat perangkat pembelajaran
3. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan, lembar kerja siswa, lembar soal *make a match*, dan lembar jawaban *make a match*
4. Menentukan skor dasar individu
5. Skor dasar dipilih dari hasil akhir sebelum tindakan (sebelum penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*).

### 2. Penyajian kelas

#### a. Kegiatan awal ( $\pm$ 10 Menit)

1. Guru memberikan salam dan mengabsen siswa
2. Guru menyampaikan judul materi pembelajaran.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru menyampaikan apersepsi terhadap materi yang pernah dipelajari dengan materi yang diajarkan.

5. Guru memotivasi siswa untuk siap mengikuti pembelajaran dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. (**Fase 1 kooperatif**)
6. Guru menyampaikan informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) dan menjelaskan secara singkat tata cara pelaksanaannya. (**Fase 2 kooperatif**)

**b. Kegiatan inti (± 60 Menit)**

**Eksplorasi**

- 1) Guru menyajikan informasi mengenai isi materi secara garis besar
- 2) Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pelajaran
- 3) Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar. (**Fase 3 kooperatif**)
- 4) Guru memberikan LKS pada tiap kelompok
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan LKS dengan waktu yang ditentukan. (**Fase 4 kooperatif**)

**Elaborasi**

- 6) Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kelompok yang dikerjakan dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dan memberi tanggapan jika ada perbedaan dalam jawaban. (**Fase 5 kooperatif**)
- 7) Guru memberikan penguatan berupa pujian atas usaha dari kelompok yang telah mempresentasikan dan begitu juga dengan kelompok-kelompok yang menanggapi. (**Fase 6 kooperatif**)
- 8) Setelah selesai, masing-masing kelompok dibagikan kartu. (**langkah 1 Make A Match**)
- 9) Siswa mendiskusikan soal atau jawaban yang mereka dapatkan. Guru memperhatikan, memotivasi, serta membimbing siswa. (**langkah 2 Make A Match**)

- 10) Setiap kelompok pemegang kartu soal dan jawaban mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya. (**langkah 3 Make A Match**)
- 11) Setelah menemukan pasangannya, setiap kelompok pemegang kartu soal dan jawaban tersebut berdiskusi bersama pasangan kelompoknya untuk membahas dan menjelaskan jawaban dari kartu soal tersebut. (**langkah 4 Make A Match**)

#### **Konfirmasi**

- 12) Guru menunjuk siswa yang sudah mendapatkan pasangannya untuk mempresentasikan jawabannya ke depan kelas dan menjawab tanggapan-tanggapan dari kelompok lainnya. (**langkah 5 Make A Match**)
- 13) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang dari sebelumnya. (**langkah 6 Make A Match**)

#### **c. Kegiatan Akhir (± 10 Menit)**

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (**langkah 7 Make A Match**)
- 2) Guru memberikan soal latihan secara individu.
- 3) Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.
- 4) Guru menutup pelajaran dengan salam.

### **3. Evaluasi**

Guru memberikan evaluasi pada setiap akhir materi yaitu setelah tiga kali pertemuan ulangan harian (UH) secara individu untuk menilai sejauh mana keberhasilan belajar siswa yang telah tercapai. Skor pada ulangan harian akan digunakan untuk melihat seberapa besar nilai perkembangan individu dan juga digunakan pada perhitungan perolehan skor kelompok.

### **4. Penghargaan Kelompok**

Untuk menentukan penghargaan kelompok maka ditentukan skor individu dan skor kelompok. Skor individu kemudian diproses untuk menentukan nilai

perkembangan individu. Rata-rata nilai perkembangan individu yang disumbangkan kepada kelompok dinamakan skor kelompok. Selanjutnya masing-masing kelompok akan mendapatkan penghargaan sesuai dengan rata-rata nilai perkembangan anggota kelompoknya yaitu sebagai kelompok baik, kelompok hebat, dan kelompok super.

## **2.7 Dampak Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa**

Salah satu pembelajaran yang diharapkan agar motivasi meningkat adalah penerapan pembelajaran kooperatif, yaitu tipe belajar kelompok dengan memberi kesempatan pada siswa yang berbeda kemampuannya untuk saling berinteraksi untuk memperoleh informasi dan penjelasan terhadap persoalan yang diberikan dalam pembelajaran kelompok. Tipe *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi. Pembelajaran dengan memberikan kartu-kartu yang berbeda mampu mengambil perhatian siswa dalam belajar, dengan ini siswa merasa ada tantangan untuk mendapatkan pasangan jawabannya lebih dulu dari teman yang lainnya. Mencari kartu pasangan yang cocok dengan kartu yang dimiliki ini dapat membantu siswa lebih aktif, siswa dituntut lebih agresif mencari pasangannya serta dapat bekerjasama dengan baik dan bertanggung jawab dalam kelompok dan pelaksanaannya yang diberikan batasan waktu, jika dalam waktu yang berikan habis maka bagi siswa yang tidak menemukan atau tidak memiliki pasangan harus bersedia menerima apa yang menjadi kesepakatan diawal pelaksanaan kartu-kartu. Karena pembelajaran ini mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan dari awal pembelajaran sampai selesai, siswa yang biasanya menerima materi dengan hanya duduk saja mendengarkan gurunya menjelaskan akan sangat berbeda dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini. sehingga akan memberikan dampak ataupun meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian akan berdampak pada ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal yang akan bermuara kepada hasil belajar siswa.

## 2.8 Penelitian Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa mengatasi masalah mereka di dalam meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Berdasarkan yang dilakukan oleh Lestina pada kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah digunakan pada subjek menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Data skor rata-rata menunjukkan pada aktivitas pengajaran-pembelajaran pertama, siswa yang termotivasi hanya (32,05%) dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 26 siswa (66,7%) dan mengalami peningkatan pada aktivitas pengajaran-pembelajaran putaran kedua, yaitu (70,08%) siswa yang termotivasi dan 34 siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar (87,2%). Sementara itu, standar persentase siswa termotivasi adalah 70% dari total keseluruhan siswa dalam satu kelas dan minimal 10 % peningkatan pada setiap putaran. Kelemahan pada penelitian yang dilakukan oleh Lestina pada siklus I ini adalah interaksi guru dan siswa masih kurang, belum terbiasa penggunaan tipe pembelajaran *make a match*, tidak serius ketika mencari pasangan kartu yang cocok. Sedangkan pada siklus II adalah masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Shofiya menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri Wonogiri mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Peningkatan persentase motivasi belajar dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan lembar observasi dan angket. Motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 12,3% dari siklus 1 sebesar 63,85% menjadi 76,15% pada siklus 2. Dan motivasi belajar siswa berdasarkan angket juga menunjukkan peningkatan yaitu sebesar 4,16% dari siklus 1 sebesar 74,05% menjadi 78,21% pada siklus 2. Kelemahan pada penelitian yang dilakukan oleh Shofiya pada siklus I adalah : Siswa masih kurang memahami langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, Beberapa siswa masih terlihat kurang aktif dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban saat diskusi, Masih kurangnya kesadaran siswa dalam mengajukan

pertanyaan maupun pendapat, guru masih terlalu cepat dalam menyampaikan materi, dan guru masih kurang menekankan adanya persaingan. Sedangkan pada siklus II kelemahan pada penelitian yang dilakukan oleh Shofiya adalah: Beberapa siswa masih terlihat kurang aktif dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban maupun saat diskusi, masih kurangnya kesadaran siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun pendapatnya, dan guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi karena waktu yang agak terbatas.

Kedua penelitian yang telah dikemukakan diatas merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Dengan adanya penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diharapkan tujuan penelitian ini dapat terwujud yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII<sub>1</sub> SMPN 02 Gaung Belantaraya.

## **2.9 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII<sub>1</sub> SMPN 02 Gaung Belantaraya.