

# EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA

**Li Syukhufi Masrurun**

*Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*  
[Lisyukhufimasrurun@gmail.com](mailto:Lisyukhufimasrurun@gmail.com)

**Dr. Waspodo Tjipto Subroto M.Pd**

*Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*

## Abstrak

Teknik *make a match* ialah satu dari model-model pembelajaran kooperatif dalam proses pengajaran dimana peserta didik mencari pasangan (bekerjasama dengan teman) untuk menyelesaikan permasalahan tertentu dengan suasana yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan keefektifan model tipe *make a match* terhadap perubahan nilai peserta didik pada materi konsep dasar manajemen kelas X SMA. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS SMA Negeri 1 Badegan. Sedangkan subjek penelitian ini ialah kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sama yaitu 34 siswa. Subjek penelitian dilakukan dengan melihat nilai pretest siswa yang mempunyai rata-rata hampir sama. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain quasi experimental design tipe non equivalent control group design, yakni dengan menganalisis efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan membandingkan nilai pretest maupun posttest kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai teknik observasi langsung, tes hasil belajar (pretes, posttest), dokumentasi. Analisis awal memakai uji normality, homogeneity. Sedangkan analisis hasil memakai uji *One Way Anova*. Diperoleh hasil nilai rerata kelas eksperimen sebesar 78,74 sedangkan kelas kontrol sebesar 73,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model tipe *make a match* lebih efektif daripada dengan model konvensional.

**Kata kunci:** *make a match*, pelajaran ekonomi, hasil belajar.

## Abstract

Make A Match Technique is one of the cooperative learning models in the learning process where learners seek partners (in cooperation with friends) to solve certain problems with a pleasant atmosphere. The purpose of this study is to determine the effectiveness of cooperative learning model type *make a match* to changes in student learning outcomes on the basic concept materials X class X management. Population is student of class X IIS SMA Negeri 1 Badegan. While the subject in this research is X IIS 1 as experimental class and X IIS 4 as a control class with the number of each class the same ie 34 students. Research subjects were done by looking at the pretest value of students who have almost the same average. This research is an experimental research with quasi experimental design design of type non equivalent control group design, that is by analyzing the effectiveness of type *make a match* by comparing pretest and posttest value of control class and experiment class. Data techniques in this study using direct observation techniques, test results learning (*pretest, posttest*), and documentation. Analysis of preliminary data using normality test and homogeneity test. While the final data analysis using *One Way Anova test*. Obtained the result of the average value of the experimental class learning result of 78.74 while the experimental class of 73.29. So it can be concluded that the model of *make a match* more effective than conventional model.

**Keywords:** *make a match*, economic lesson, final result.

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti saat ini, berbagai macam cara ditempuh seperti halnya

menerapkan kebijakan berupa Undang-Undang tentang pendidikan, mengganti kurikulum bahkan hingga merevisi isi kurikulum demi

kualitas pendidikan. Seperti pada tahun 2013 Indonesia merubah kurikulum yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diubah menjadi Kurikulum 2013. Sekolah menjadi lembaga institusi pendidikan yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sebelumnya menganut sistem *teacher center* diubah menjadi sistem *student center*. Kurikulum 2013 mengedepankan peran siswa dalam pembelajaran dan guru bertugas sebagai fasilitator sehingga dalam aplikasinya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa atau sebaliknya. Tetapi pada kenyataannya Kurikulum 2013 belum sepenuhnya terealisasi dengan baik disekolah-sekolah. Sistem *teacher center* masih kerap dijadikan pilihan dalam pembelajaran. Sistem *teacher center* umumnya berpusat pada guru, biasanya menggunakan metode pembelajaran ceramah cenderung mengharuskan siswa hanya memperhatikan guru saat menyampaikan materi sehingga pembelajaran berlangsung satu arah. Metode ceramah bukan sebuah kesalahan, namun masih bisa digunakan saat pembelajaran dengan memadukan metode maupun model pembelajaran lain. Artinya, penggunaan metode maupun model pembelajaran haruslah dikaitkan dengan kompetensi, materi maupun waktu untuk menyampaikan kepada peserta didik.

Kurikulum 2013 ialah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik. Sebenarnya Kurikulum 2013 ini kurikulum yang bebas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik namun lebih mengedepankan diskusi dan kerjasama antar peserta didik. Alternatif penyampaian materi dapat dilakukan dengan memakai pengajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam model pembelajaran. Guru bebas memilih menggunakan model maupun metode pembelajaran saat proses belajar mengajar. Guru bisa menggunakan satu model pembelajaran bahkan bisa menggunakan dua model pembelajaran yang digabungkan.

Menurut Nining dan Suyuti (2015:197) perlu diperhatikan bahwa pembelajaran kooperatif ini menekankan pada kerjasama antar peserta didik yang tujuannya untuk mengaktifkan kemampuan belajar siswa sehingga nantinya akan memperoleh hasil belajar yang optimal atau tuntas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terutama pada mata pelajaran yang dirasa sulit seperti matematika, ekonomi-akuntansi, fisika yang membutuhkan konsentrasi lebih untuk mempelajari dan mengerjakan.

Menurut wawancara langsung dengan salah satu guru ekonomi SMA Negeri 1 Badegan, guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik masih cenderung menggunakan model ceramah yang berjalan satu arah. Selain model ceramah guru juga menerapkan diskusi kelompok dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Meskipun guru sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti model diskusi kelompok, proses belajar mengajar belum berjalan secara efektif dikarenakan diskusi masih didominasi oleh siswa yang aktif saja, sedangkan yang lainnya cenderung kurang aktif ketika diskusi berlangsung.

Indikator lain yang menjadi permasalahan pada saat pembelajaran berlangsung adalah (1) siswa kurang bertanya mengenai materi yang belum dipahami sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah (2) siswa kurang aktif baik saat pembelajaran berlangsung maupun saat berdiskusi (3) siswa kurang responsif (*feedback*) terhadap stimulus yang berupa pertanyaan-pertanyaan dari guru. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif disarankan untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran diatas karena pada dasarnya jenis model pembelajaran kooperatif sangat bervariasi. Model pembelajaran kooperatif yang bisa di pilih misalnya *make a match*. Menurut Lie (2008) dalam Nining dan Suyuti (2015:197) Tipe *make a match* ini merupakan model pembelajaran yang mencari pasangan jawaban melalui kartu-kartu yang disediakan oleh guru.

Astika (2012) dalam penelitiannya menyatakan tipe *make a match* lebih baik dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Didukung pula oleh penelitian yang dilaksanakan Astarina dkk (2013) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif dibandingkan metode ceramah.

Menurut Kosasih (2016:95) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan secara langsung peserta didik sehingga membentuk kompetensi yang akan membawanya pada tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas pembelajaran akan tercapai apabila antara guru dan peserta didik sama-sama ikut andil dalam mencapai tujuan proses belajar mengajar tersebut. Efektifitas pembelajaran terbentuk dari dua pihak yaitu guru yang mengajar efektif serta dari siswa yang belajar efektif. Suprijono (2014:54) pembelajaran kooperatif merupakan konsep kerja kelompok yang dipimpin oleh guru, dimana guru memberikan pertanyaan atau permasalahan tersebut kepada peserta didik yang kemudian mencari pemecahan masalahnya. Menurut

Model *make a match* dikenalkan oleh Lurna Curan tahun 1994. Hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan model *make a match* ini adalah persiapan, yaitu persiapan mengatur strategi agar *make a match* berjalan dengan lancar. Menyiapkan pertanyaan yang ditulis pada selembar kertas untuk dipecahkan oleh peserta didik dan menyiapkan waktu untuk proses siswa mencari pasangan jawaban. Aturan main seharusnya disusun sebelum diterapkan. Alur permainan *make a match* ini adalah (1) mempersiapkan kartu, (2) mempersiapkan aturan main, (3) menjelaskan alur kepada peserta didik, (4) membagi kelompok menjadi 2 bagian, (5) membagi kartu kepada siswa sehingga setiap anak memperoleh kartu, (6) kartu pertanyaan dipegang oleh kelompok sisi kanan lalu sisi kelompok kiri memegang jawaban, (7) siswa mencocokkan jawaban, jikadapat menjawab akan diberi nilai, (8) mengulang permainan hingga waktu habis dan berganti posisi.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai ialah eksperimen dengan desain Penelitian ini ialah

penelitian eksperimen desain *quasiexperimental* Penelitian dilaksanakan untuk membandingkan hasil belajar siswa. Terdapat dua kelas untuk diteliti ialah kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen memakai model *make a match* namun kelas kontrol memakai model pembelajaran konvensional.

Eksperimen	0 <sub>1</sub>	X	0 <sub>2</sub>
Kontrol	0 <sub>3</sub>	-	0 <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono, 2012

Keterangan:

- X = (model *make a match*)
- (-) = tidak ada perlakuan (model konvensional)
- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Pretest eksperimen, kontrol
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> = Posttest eksperimen, kontrol

Adapun pelaksanaannya adalah pada awalnya kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan pretest (0<sub>1</sub> dan 0<sub>3</sub>). Namun, bedanya dalam pemberian materi kelas eksperimen menggunakan model *make a match* (X) kemudian kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-) melainkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok sama-sama diberi posttest (0<sub>2</sub> dan 0<sub>4</sub>). Garis putus-putus (-----) digunakan untuk dibandingkan hasil belajarnya

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah siswa kelas X IIS, kelas X IIS 1 dan X IIS 4 yang menjadi subjek penelitian ini. Adapun kelas X IIS 1 memakai tipe *make a match* sedangkan kelas X IIS 4 memakai model konvensional.

Tabel 1.1 subjek penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X IIS 1 (kelas eksperimen)	34
2	X IIS 4 (kelas kontrol)	34
Jumlah subjek penelitian		68

### Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah pengamatan langsung, tes hasil belajar, dokumentasi. Observasi langsung dilakukan secara langsung saat proses belajar mengajar. Tes hasil belajar yang dipakai ialah

*pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan ketika kelas tidak diberikan perlakuan apapun. Sedangkan *posttest* dilakukan ketika kelas telah diberikan *treatment* pada masing-masing kelas. Dokumentasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung di kelas guna rekap catatan peneliti selama penelitian berlangsung.

**Teknik Analisis Data**

Dilakukan uji-uji untuk analisis data instrument-instrumen dalam penelitian ini layak digunakan atau tidak. Uji instrumen terdiri dari uji *validity*, *reliability*, daya beda dan tingkat kesukaran. Kemudian untuk uji hasil terdiri dari analisis awal menggunakan uji *normality* dan uji *homogeneity*. Analisis data akhir diuji dengan memakai uji *One Way Anova*. “Uji *normality* dilakukan untuk melihat kenormalan data. Uji *homogeneity* dilakukan untuk melihat varian data. Untuk mengetahui efektif atau tidak model *make a match* terhadap hasil belajar memakai uji *One Way ANOVA*.”

**PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah ada perlakuan model *make a match*

Tabel 1.2 hasil pretest peserta didik

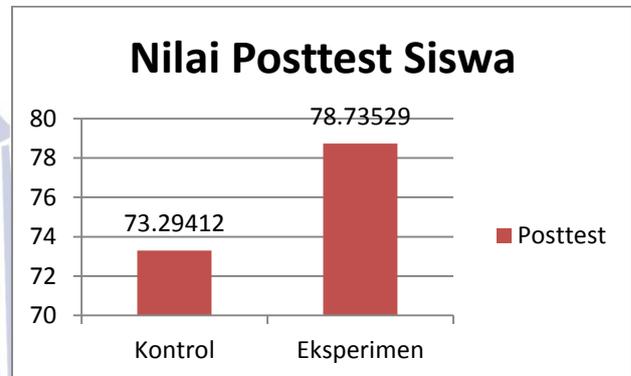
No	Kelas	Pretest	
		<75	>75
1	Kontrol	29	5
2	Eksperimen	27	7

Berdasarkan Tabel 1.2, diperoleh data kelas kontrol bahwa pada saat pretest peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM berjumlah 29 siswa, sedangkan yang sudah tuntas melebihi KKM berjumlah 5 siswa. Nilai pretest siswa kelas eksperimen pada saat sebelum ada penerapan model *make a match* diperoleh 7 siswa yang tuntas KKM sedangkan 27 siswa belum tuntas KKM.

Tabel 1.3 nilai posttest siswa

No	Kelas	Posttest	
		<75	>75
1	Kontrol	17	17
2	Eksperimen	9	25

Tabel 4.15 menjelaskan bahwa siswa kelas kontrol tuntas KKM 17 peserta didik dan yang belum tuntas KKM 17 peserta didik. Kemudian setelah adanya penerapan model *make a match* kelas eksperimen yang tuntas KKM sebanyak 25 siswa dengan 7 siswa belum tuntas KKM. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari banyak siswa yang tuntas KKM dengan embandingkan nilai pretest dan posttest.



Gambar 1.1 nilai posttest siswa

Dari gambar 1.1 diperoleh hasil posttest 2 kelas dimana nilai posttest kontrol adalah 73,29412 sedangkan rata rata nilai posttest eksperimen sebesar 78,73529. Rata rata nilai posttest kelas eksperimen lebih baik daripada rata rata nilai posttest kelas kontrol.

Selanjutnya, uji hipotesis digunakan untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS 23

Tabel 1.4 hasil uji *One Way ANOVA*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	503.309	1	503.309	5.996	.017
Within Groups	5539.676	66	83.934		
Total	6042.985	67			

Pada tabel 1.4 menyajikan hasil uji ANOVA dengan nilai F adalah 5,996 dan nilai signifikansi sebesar 0,017 yang berarti nilai signifikansi (0,017) < 0,05 yang artinya signifikansi berada pada 0,05. Jadi, ada rata rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan siswa

kelaskontrol. Dapat disimpulkan bahwa kooperatif *make a match* lebih efektif daripada model konvensional.

### Pembahasan

Rumusan masalah penelitian ini yaitu menduga ada perbedaan rata-rata kelaseksperimen dengan kelaskontrol bahwa model *make a match* lebih baik daripada model konvensional pada materi konsep dasar manajemen kelas X SMA. Dari hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh perbedaan rata-rata siswa kelaskontrol dengan siswa kelas eksperimen. Kelaskontrol yang memakai model pembelajaran konvensional mendapat rata-rata nilai lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yang memakai model *make a match*. Pada saat pembelajaran berlangsung kelas eksperimen cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang dilihat dari siswa mengajukan pertanyaan maupun menanggapi pertanyaan. Selain itu, apabila pembelajaran berlangsung dengan memakai model *make a match* antusias meningkat saat mengikuti pelajaran karena disertai dengan kartu-kartu permainan untuk menemukan jawaban. Sedangkan kendala yang dihadapi peneliti dari penggunaan model *make a match* ini ialah ketika siswa mencari pasangan jawaban card *make a match* kelas cenderung ramai, tetapi masih tetap berjalan dengan lancar.

Hasil belajar yang dianalisis adalah hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dilakukan *treatment* setelah itu dibandingkan hasil belajar. Rata-rata hasil belajar kelaseksperimen dan kelaskontrol adalah 78,74 > 73,29. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelaseksperimen dan kelas kontrol sehingga model *make a match* lebih efektif daripada kelas yang memakai model pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung oleh penelitian Sumaesh (2014) "model *make a match* dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa yang memakai model *make a match* lebih baik dan mengalami peningkatan".

### Penutup

Antusias siswa meningkat ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *make a match* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa kelaseksperimen lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol sehingga model *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Belajar mengajar dengan menggunakan model *make a match* berjalan dengan lancar namun kelas sedikit ramai dikarenakan mencari pasangan jawaban soal *make a match*. Karena model *make a match* berupa kartu permainan yang mencari pasangan jawaban, guru harus bisa mengkondisikan kelas agar pembelajaran berlangsung secara kondusif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Astika, Nurlia dan Ngurah Ayu Nyoman M. 2012. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match* Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol 03 (2)
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kosasih, E. 2016. *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung : Yrama Widya
- Kusuma, Fariyani Eka. 2014. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran *make a match* pada Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Ponorogo : PPs Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Nining, Juraid dan Suyuti. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match* Dalam Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Palu". *Jurnal Katalogis*. Vol. 3 (9) : hal. 196-207

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Sumaesh dkk. 2014. "Efektivitas Model Pembelajaran *make a match* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal FKIP Universitas Lampung*. Vol 02 (1)

