

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X – IIS<sup>1</sup> Di SMAN 1 KAMAL**

**Ruski  
Dosen STKIP PGRI Bangkalan**

**ABSTRAK.** Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dengan mencari kartu pasangan yang telah dimiliki. Model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil belajar setelah mengikuti program pembelajaran yang dinyatakan dengan skor atau nilai. Guna mengetahui sejauh mana signifikansi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap prestasi belajar siswa maka dilakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen yang mengacu pada pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X – IIS di SMAN 1 Kamal. Dan yang menjadi sampel adalah kelas X – IIS<sup>1</sup> yang berjumlah 36 siswa dimana kelas tersebut akan dijadikan kelas eksperimen. Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest – Posttest Design*, dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes awal sebelum pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan tes akhir setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa variabel bebas yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar (Y), diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $16,074 \geq 1,688$ ) dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga  $H_a$  diterima dengan kata lain model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match, Prestasi Belajar Siswa*

Abstract. Type of cooperative learning model of *Make A Match* is one of the learning model that involves students to work collaboratively with couples looking for a card that has been owned. Learning model that is used by a very influential teacher in improving student achievement. Learning achievement is the result of learning after learning program which is expressed by a score or value.

In order to determine the extent of the significance of the influence of cooperative learning model of *Make A Match* on student achievement then carried out studies using the experimental method refers to a quantitative approach. Population in this research is class X - IIS in SMAN 1 Kamal. And that the sample is a class X-IIS 1, amounting to 36 students that the class will be used as the experimental class. Design used in this research is one group pretest - posttest design, the design of this observation is made as much as 2 times that before and after using cooperative learning model of *Make A Match*. In this study, researchers used a test early before cooperative learning *Make A Match* and final test after using cooperative learning *Make A Match*.

Results of research and analysis conducted, it is known that the independent variable is the type of cooperative learning *Make A Match* (X) has a significant effect on the dependent variable is the learning achievement (Y), obtained  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

(16.074  $\geq$  1.688) using a significance level of 5% (0.05), so  $H_a$  accepted in other words the type of cooperative learning model of Make A Match significant effect on student achievement.

**Keywords:** Cooperative Learning Type Make A Match, Student Achievement

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas baik akan mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas baik pula. Maka dari itu, kualitas pendidikan senantiasa perlu ditingkatkan.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional, mulai dari perubahan atau penyempurnaan kurikulum sampai dengan pembaharuan dalam proses pembelajaran yang di anggap memiliki peranan yang cukup penting dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Peningkatan kualitas pendidikan disekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal siswa baru, peningkatan kompetensi guru, peningkatan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilain hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Dari semua cara tersebut peningkatan kualitas pembelajaran melalui

peningkatan kualitas pendidik menduduki posisi yang sangat strategis dan akan berdampak positif.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Apalagi dalam mata pelajaran ekonomi yang pada umumnya hanya tentang teori – teori, konsep dan penerapan di kehidupan nyata. Oleh karena itu, harus ada perbaikan untuk guru dalam memilih model pembelajaran.

Selama ini ada beberapa guru yang hanya memberikan model pembelajaran secara langsung yang hanya berpusat pada aktivitas guru, sedangkan siswa hanya pasif diam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Seharusnya, para guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, membentuk kerjasama antar teman tentang beberapa materi pelajaran yang dia ketahui.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru adalah

model pembelajaran Kooperatif. Diskusi dan permainan kelompok dapat digunakan untuk menyampaikan ide yang dimiliki siswa serta menyalurkan pengetahuan yang dia miliki agar siswa tersebut tidak merasa bosan dengan hanya menerima materi yang disampaikan guru tanpa mengasah pengetahuan yang dimilikinya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Make A Match*, yaitu permainan “mencari pasangan“. Dalam model ini guru menyiapkan kartu yang berisi soal – soal dan jawaban, sebagian siswa mendapatkan kartu yang berisi soal dan sebagian yang berisi jawaban kemudian setiap siswa mencari pasangan soal dan jawaban yang tepat dengan waktu yang telah ditentukan, semakin cepat dan tepat siswa mendapatkan pasangan maka akan diberi nilai reward. Kartu dikumpulkan lagi dan dikocok, babak berikutnya sama dengan babak pertama.

Model pembelajaran ini cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena para siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana pembelajaran dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait

dengan topik yang ada, serta adanya reward.

Adanya pemberian batasan waktu dan reward menimbulkan suasana persaingan antara para peserta didik. Persaingan tersebut memberikan kesempatan siswa untuk mengukur kemampuan yang dimiliki.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kamal. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di sekolah tersebut belum pernah diterapkan. Maka dari itu, penulis mengadakan penelitian dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas *X – IIS*<sup>1</sup> di SMAN 1 Kamal.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas *X – IIS*<sup>1</sup> di SMAN 1 Kamal”.

### **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

“Untuk mengetahui adakah pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas *X – IIS*<sup>1</sup> di SMAN 1 Kamal”.

### **Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain :

1. Manfaat bagi Siswa
  - a. Dapat menambah daya tarik siswa terhadap pelajaran ekonomi sehingga timbul motivasi untuk belajar lebih giat.
  - b. Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar serta mengurangi kejenuhan dalam mengikuti pelajaran ekonomi.
2. Manfaat bagi Guru

“ Sebagai masukan atau pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat bagi para peserta didik”.
3. Manfaat bagi Sekolah
  - a. Dapat memberikan sumbangan kepada sekolah sebagai upaya untuk memperbaiki kinerja.
  - b. Dapat memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka

perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan informasi kepada pihak – pihak yang terkait dengan pembinaan lembaga pendidikan.
  - b. Menerapkan ilmu atau teori yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah.
  - c. Manambah pengetahuan dan wawasan.

### **Asumsi, dan Keterbatasan Masalah**

#### 1. Asumsi

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa :

- a. Subjek dalam penelitian ini dalam keadaan sehat dan kondisi kelas kondusif.
- b. Siswa dalam mengerjakan tes yang dilakukan dengan sungguh – sungguh dan murni merupakan hasil pekerjaannya sendiri.

#### 2. Keterbatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan maka dalam penelitian ini, ditetapkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Kamal pada kelas *X – IIS*<sup>1</sup>

semester dua tahun pelajaran 2014 – 2015.

- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Make A Match*.
- c. Hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah meningkatnya prestasi belajar siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Sagala (2011:61) “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) “adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi – kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk getahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Untuk memahami lebih mendalam arti dan konsep pembelajaran, berikut beberapa pengertian pembelajaran :

- a. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:27) “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.
- b. Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang diabngun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemapuan mengkonstruksi pengetahuan

baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Sagala (2011:63), pembelajaran memiliki dua karakteristik, diantaranya :

- a. Dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir.
- b. Dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses Tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

## **2.2 Pembelajaran Kooperatif**

“Pembelajaran koperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil yang berjumlah 4 – 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar”.(Slavin dalam Isjoni, 2009:15). Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran

dengan setting – setting kelompok kecil dengan memperhatikan keragaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

“Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama” (Eggen and Kauchak, 1996:279). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengamalan sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai

sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerjasama secara kelompok dalam mencapai tujuan.

Agar pembelajaran kooperatif lebih efektif perlu ditanamkan unsur -unsur dalam pembelajaran kooperatif, berikut merupakan ciri – ciri model pembelajaran kooperatif :

- a. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa – siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
- c. Jika dalam kelas terdapat siswa – siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dapat dibaur dalam tiap kelompok
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar

kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan (Tukiran,2013:58), yang meliputi :

1. Saling ketergantungan positif, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya.
2. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerjasama lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Untuk mencapai hasil belajar itu, model pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, tujuan, dan rewardnya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan reward mengacu pada derajat kerjasama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun reward.

Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Louisell & Descamps, 1992). Sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase, yaitu :

### **2.3 Model Pembelajaran *Make A Match***

Metode *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran Kooperatif. Metode ini

dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, selain itu metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media.

Model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Hal – hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu – kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok pembawa kartu berisi jawaban, dan kelompok ketiga

adalah kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok – kelompok tersebut berbentuk huruf U. upayakan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.

Jika masing – masing kelompok sudah berada diposisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua saling bergerak dan bertemu mencari pasangan pertanyaan – jawaban yang cocok. Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan – jawaban kepada kelompok penilai. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya sebagai kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dipisah menjadi kelompok pemegang soal dan pemegang jawaban, seterusnya sama dengan sesi pertama.

Sehingga dapat disimpulkan langkah – langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, antara lain :

1. Persiapan guru dan siswa dalam memulai pembelajaran

Untuk memulai pembelajaran siswa dan guru menyiapkan media atau alat yang akan digunakan dalam pembelajaran serta penyampaian tujuan

pembelajaran. Sebelum memulai materi pokok guru melakukan apersepsi.

## 2. Pengelompokan

Siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok, pengelompokan diusahakan seheterogen mungkin, dari prestasi belajar maupun jenis kelaminnya.

## 3. Pembahasan materi

Teknik *Make A Match* bisa diterapkan untuk sesi review terhadap materi yang telah dipelajari, dengan melalui latihan – latihan soal yang disajikan dalam bentuk kartu. Jadi, sebelum melakukan permainan menemukan pasangan dari kartu yang telah ada, ada kegiatan pembahasan materi, dapat meliputi : pemberian LKS pada tiap kelompok, diskusi kelompok dan pembahasan hasil diskusi.

## 4. Permainan mencari pasangan

Permainan mencari pasangan meliputi tata cara sebagai berikut :

- a. Siswa memperoleh kartu soal dan jawaban
- b. Siswa memikirkan jawaban dari soal pada kartu masing – masing dalam waktu 3 menit
- c. Siswa mencari kartu di dalam kelompok besar yang telah ditentukan dalam waktu 2 menit
- d. Setelah menemukan pasangan, siswa mengucapkan kata “sukses“

untuk dicatat dan dicek kebenaran jawaban oleh pengamat

- e. Setelah menemukan pasangannya, siswa duduk berdekatan dengan pasangannya untuk mendiskusikan jawaban dari soal dalam kartunya
  - f. Siswa yang dapat menemukan pasangannya akan memperoleh poin untuk penghargaan kelompok yaitu 10 poin
  - g. Siswa tidak diperbolehkan mengganggu teman lain yang masih mencari pasangan
5. Presentasi dan pembahasan hasil permainan

Setelah permainan, diadakan presentasi hasil permainan dari beberapa pasangan serta pemberian kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi, siswa yang mampu menjawab pertanyaan, akan diberikan poin untuk kelompoknya. Pembahasan hasil permainan dilakukan siswa bersama – sama dengan guru.

#### 6. Penyimpulan materi

Pada akhir rangkaian pembelajaran teknik *Make A Match*, guru bersama – sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari serta guru memberikan penguatan tentang kesimpulan tersebut.

#### 7. Penugasan dan persiapan pada materi berikutnya

Pembelajaran diakhiri dengan penugasan dan pemberian informasi tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

### 2.4 Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari dari luar diri. Pengenalan terhadap faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik – baiknya.

Jadi, prestasi belajar adalah hasil belajar setelah mengikuti program pembelajaran yang dinyatakan dengan skor atau nilai. Karena Prestasi belajar pada hakikatnya adalah hasil akhir dari sebuah proses belajar. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa, biasanya dilakukan evaluasi terhadap setiap materi yang telah diberikan agar mengetahui seberapa besar siswa memberikan umpan balik dari setiap evaluasi yang diberikan. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis – garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang

hendak diungkapkan atau diukur. Berikut beberapa indikator prestasi belajar :

Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A. Ranah Cipta (Kognitif)</b>		
1. Pengamatan	a. Dapat menunjukkan b. Dapat membandingkan c. Dapat menghubungkan	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
2. Ingatan	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukkan kembali	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
3. Pemahaman	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes lisan b. Tes tertulis
4. Penerapan	a. Dapat memberikan contoh b. Dapat menggunakan secara tepat	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas c. Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	a. Dapat menguraikan b. Dapat mengklasifikasikan	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	a. Dapat menghubungkan b. Dapat menyimpulkan c. Dapat menggeneralisasikan	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
<b>B. Ranah Rasa (Afektif)</b>		
1. Penerimaan	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak	a. Tes tertulis b. Tes skala sikap c. Observasi
2. Sambutan	a. Kesiediaan berpartisipasi b. Kesiediaan memanfaatkan	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	a. Menganggap penting dan bermanfaat b. Menganggap indah dan harmonis c. Mengagumi	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
4. Internalisasi (Pendalaman)	a. Mengakui dan meyakini b. Mengingkari	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif c. Observasi
5. Karakterisasi (penghayatan)	a. Melembagakan / meniadakan b. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari – hari	a. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif b. Observasi
<b>C. Ranah Karsa (Psikomotor)</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	a. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	a. Observasi b. Tes tindakan

2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	a. Mengucapkan b. Membuat mimik dan gerakan jasmani	a. Tes lisan b. Observasi c. Tes tindakan
---	--	---

## METODE PENELITIAN

### Definisi Konsep dan Definisi Operasional

#### 1. Definisi Konsep

##### a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana dalam system belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil yang berjumlah 4 – 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

##### b. Model Pembelajaran *Make A Match*

Metode *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran Kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, selain itu metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media.

Model pembelajaran ini mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu

konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

##### c. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan – kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Prestasi belajar pada hakikatnya adalah hasil akhir dari sebuah proses belajar. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa, biasanya dilakukan evaluasi terhadap setiap materi yang telah diberikan agar mengetahui seberapa besar siswa memberikan umpan balik dari setiap evaluasi yang diberikan.

#### 2. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

##### a. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan dalam menerima pelajaran ekonomi. Dalam penelitian ini, model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dapat mempengaruhi keaktifan dan ketertarikan siswa untuk belajar.

#### b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil akhir dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap pelajaran ekonomi. Dalam penelitian ini, cara mengukur prestasi belajar dengan menggunakan Tes Tulis (soal – soal) yang akan diberikan kepada siswa kelas  $X - IIS^1$

#### Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian eksperimen, dimana penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat dari adanya perlakuan yang dengan sengaja dikenakan pada subjek.

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor – faktor lain yang dianggap mengganggu eksperimen selalu

dilakukan dengan maksud mengetahui akibat suatu perlakuan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data berupa nilai atau angka.

#### Populasi dan Sampel

Dalam penelitian, penentuan subyek penelitian merupakan hal yang sangat penting karena terdapat validitas data yang diperoleh, populasi dan sampel penelitian harusnya ditentukan dan dipilih secara cermat.

##### a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas  $X - IIS$  di SMAN 1 Kamal yang memiliki 4 kelas, yaitu :  $X - IIS^1$ ,  $X - IIS^2$ ,  $X - IIS^3$ , dan  $X - IIS^4$ .

##### b. Sampel

Menurut Sugiyono (2012:81) Definisi Sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut“. Sampel pada penelitian ini adalah kelas  $X - IIS^1$  sebanyak 34 siswa dimana kelas tersebut akan dijadikan kelas eksperimen yang akan menerima metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Untuk menentukan sampel peneliti memilih teknik random sampling.

$$O_1 \times O_2$$

Random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Teknik ini dipilih dengan menganggap anggota populasi dianggap homogen.

### Variabel Penelitian

#### a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah : model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

#### b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah : prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas *X – IIS*<sup>1</sup> setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

### Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest – Posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut merupakan gambar desain *One Group Pretest – Posttest*:

Keterangan :

O1 : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : nilai post test (setelah diberi perlakuan)

Sumber : Suharsimi, 2013 : 124

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Tes

Menurut Suahrsimi (2013:193) Definisi Tes “adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrument berupa tes atau soal – soal tes. Soal tes terdiri dari banyak butir tes yang masing – masing mengukur satu jenis variabel.

#### 2. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono,2013:203) definisi Observasi “adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan”. Dalam menggunakan metode observasi, peneliti mengamati perilaku siswa kelas *X – IIS*<sup>1</sup> snbelum dan sesudah diberi

perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

### 3. Dokumentasi

Cara pengumpulan data dilakukan secara luas dengan jalan pencatatan terhadap objek penelitian untuk mengetahui keadaan sekolah.

### Teknik Analisis Data

Berdasarkan jenis penelitian maka analisis data yang dilakukan adalah uji hipotesis yang diarahkan untuk menjawab rumusan masalah. Karena data yang diperoleh adalah data kuantitatif maka data analisis data menggunakan metode statistik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik uji t. Menurut Suharsimi (2013:125) Perhitungan uji t sesuai dengan desain yang saya ambil (*Pretest – Post Test Design*) menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi ( d ) antara posttest dan pretest

$X_d$  : deviasi masing – masing subjek ( d – Md )

N : subjek pada sampel

$\sum x^2 d$  : jumlah kuadrat deviasi

Db: ditentukan dengan N – 1

Dengan taraf signifikansi  $\alpha = (\alpha = 0,05)$  atau 5 %

### Kriteria Pengujian

1. Ho = tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 KAMAL
2. Ha = ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 KAMAL
3. Menentukan taraf signifikansi 1% atau 5%
4. Menentukan kriteria
  - a. Apabila  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  maka Ha diterima dan Ho ditolak
  - b. Apabila  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  maka Ho diterima Ha ditolak.

## ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Objek Penelitian

#### A. Gambaran Umum Tentang Sekolah

SMA Negeri 1 kamal berdiri tahun 1983, pada waktu itu proses kegiatan belajar sementara dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangkalan karena dalam proses pembangunan. SMA Negeri 1 Kamal menempati gedung sekolah sendiri pada tahun 1984 yang terdiri dari tiga kelas, kemudian bertambah lagi sehingga saat

ini mencapai 27 kelas. SMA Negeri 1 Kamal terletak di jalan Raya Telang No. 2 Kamal kabupaten Bangkalan. Keadaan SMA Negeri 1 Kamal sudah memenuhi syarat untuk berlangsungnya kegiatan pendidikan, lokasinya sangat strategis dekat dengan jalan raya, sehingga mudah dijangkau baik bagi siswa yang memakai kendaraan umum, kendaraan pribadi ataupun pejalan kaki.

Sarana dan prasarana yang ada di SMAN 1 Kamal, bisa dikatakan baik dan lengkap, terbukti dengan tersedianya media – media seperti laboratorium, ruang bina musik, ruang komputer, ruang kelas, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang bimbingan konseling, ruang tamu, ruang aula, musholla, lapangan olah raga dan sebagainya, menjadi nilai tambahan bagi sekolah dan mendukung terciptanya kelancaran proses belajar mengajar.

#### **VISI :**

Menjadikan siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berprestasi unggul di segala bidang ilmu pengetahuan

#### **Indikator visi**

1. Melaksanakan kegiatan keagamaan secara aktif terprogram dan berkesinambungan

2. Membudayakan nilai – nilai karakter bangsa
3. Unggul dalam rata – rata hasil belajar setiap semester dan Ujian Nasional
4. Unggul dalam Olimpiade *Science* Nasional
5. Unggul dalam Olimpiade Olah Raga *Science* Nasional
6. Unggul dalam Festival Seni dan Budaya Nasional
7. Unggul dalam persaingan melanjutkan ke Perguruan tinggi Negeri

#### **MISI :**

1. Menyelenggarakan kegiatan peringatan hari – hari besar keagamaan untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Pembiasaan budaya bersalaman dan berdoa seluruh warga sekolah, sebelum dan sesudah pembelajaran
3. Mengadakan bimbingan dan latihan belajar secara rutin khusus kelas XII untuk menghadapi Ujian nasional dan SNMPTN
4. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa untuk mencapai nilai kkm sesuai standar SNP

5. Meningkatkan profesionalisme guru melalui kegiatan seminar workshop dan MGMP
6. Mengadakan seleksi dan pembinaan 8 mapel OSN yang diikuti oleh semua tingkat
7. Mengadakan seleksi dan pembinaan dalam kegiatan Olah Raga yang diikuti oleh semua tingkat
8. Mengadakan seleksi dan pembinaan dalam kegiatan seni budaya yang diikuti oleh semua tingkat

Visi dan misi ini secara umum dapat digambarkan bahwa SMA Negeri 1 Kamal selalu mengupayakan dalam pelaksanaan belajar yang efektif serta kondusif, sehingga dalam belajar siswa dapat menerima ilmu materi belajar yang nantinya akan membawa siswa – siswinya berprestasi dan berusaha untuk menjadikan siswa – siswinya unggul dalam mengembangkan prestasi baik secara akademik maupun non – akademik serta kepribadian yang dilandasi syari’at islam, sehingga membentuk suatu kepribadian yang baik dan luhur yang nantinya bisa sebagai bekal terjun dalam kehidupan bermasyarakat.

## **B. Ketentuan Penjurusan Siswa**

1. Waktu penjurusan
  - a. Penentuan penjurusan Minatan Ilmu Alam (MIA) dan Ilmu –

Ilmu Sosial (IIS) dilakukan mulai kelas X awal semester I

- b. Penentuan penjurusan program studi Ilmu Alam, ilmu Sosial bagi kelas XI dilakukan sejak kelas X semester II

2. Kriteria penjurusan program studi meliputi :

- a. Nilai Akademik

Peserta didik yang naik kelas XI dan akan mengambil program studi :

### **MIA (Minatan Ilmu Alam)**

Boleh memiliki nilai yang tidak kompeten paling banyak 3 (tiga) mata pelajaran pada mata yang bukan menjadi ciri khas program studi tersebut (Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi). Penjurusan peserta didik yang memiliki nilai mata pelajaran IPA (Matematika, Fisika, Biologi, Kimia) dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran yang menjadi ciri khas mata pelajaran program IPA

### **IIS (Ilmu – Ilmu Sosial)**

Boleh memiliki nilai yang tidak kompeten paling banyak 3 (tiga) mata pelajaran pada mata pelajaran yang bukan menjadi ciri khas program studi tersebut (Ekonomi, Sejarah, geografi, dan Sosiologi).

Penjurusan peserta didik yang memasuki Program Ilmu Sosial adalah

peserta didik yang memiliki nilai mata pelajaran program IPS (Ekonomi, Sejarah, Geografi, dan Sosiologi) dengan nilai Kriteria Minimal pada mata pelajaran yang menjadi ciri khas mata pelajaran program IPS.

### 3. Minat peserta didik

Untuk mengetahui minat peserta didik dilakukan angket/kuesioner dan wawancara yang dilakukan oleh guru BK dan wali kelas, juga mengacu pada hasil tes IQ yang dilakukan oleh lembaga psikologi yang menjadi rekanan sekolah.

Batas waktu untuk pindah program studi paling lambat 1 (satu) bulan dari hari efektif pertama tahun pelajaran berikutnya dengan memperhatikan poin a, b diatas.

### Analisis Data

Dari hasil penelitian penulis telah berhasil mengumpulkan data yang diperoleh dengan menggunakan metode tes yaitu Pe-test dan Post-test. Berikut data yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu data skor tes siswa.

**Tabel 4.3**

**Nilai Pre-test dan Postest Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X – IPS 1**

No.	Nama	L/P	Nilai	Nilai
1	Abd. Rohman	L	60	80
2	Agum A. S	L	40	60
3	Alfin Firdaus	L	50	70
4	Anggie Yus Herwati	P	60	80
5	Arjun Tri Utomo	L	50	70
6	Awawin Fairuz	L	40	80
7	Dimas Nofa A. C	L	60	70
8.	Erlina Batari	P	60	80
9	Farida Yuniar	P	70	80
10	Fitriani	P	40	80
11	Holilatus Zehroh	P	40	80
12	Indri Yulianti	P	60	80
13	Ismanuaji. S	L	40	70
14	Jelsodia	P	40	70
15	Lailatul Fajriyah	P	60	90
16	M. Syafii Hidayat	L	50	80
17	Maldini B.A.S	L	60	90
18	Moh. Subhan	L	60	90
19	Muhajir	L	70	80
20	Musdalifa	P	40	70
21	Nur Afni	P	50	60
22	Nurul Hidayatullah	L	50	80

23	Putri Alaika L.S	P	50	70
24	Raden Velesia M. P	P	40	70
25	Rizal Apriyanto	L	50	70
26	Safiulloh	L	40	60
27	Shilfia May Gabrilla	P	40	70
28	Siti Aminatur. R	P	40	80
29	Siti Misnatun	P	40	60
30	Sri Pujiastuti	P	40	70
31	Taufikurrohman	L	40	80
32	Uswatun Hasanah	P	50	60
33	Yuliski Belahu R	P	50	80
34	Zainur Rhido'	L	50	70

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji signifikan tidaknya dari hipotesis yang diajukan dimana hipotesis dalam penelitian ini adalah "diduga ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap prestasi siswa kelas X – IIS<sup>1</sup> pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kamal".

Pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan langkah pengujian sebagai berikut :

#### 1. Hipotesa penelitian

Ho :  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  Metode kooperatif tipe *Make A Match* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X – IPS 1 di SMAN 1 Kamal.

Ha :  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  Metode kooperatif tipe *Make A Match*

berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X – IPS 1 di SMAN 1 Kamal.

#### 2. Menentukan taraf signifikansi 1% atau 5%

Taraf signifikansi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% atau 0,05%. Menguji hipotesis dengan menggunakan t test, dengan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi ( d ) antara posttest dan pretest

$X_d$  : deviasi masing – masing subjek ( d – Md)

N :subjek pada sampel

$\sum x^2 d$  : jumlah kuadrat deviasi

Db: ditentukan dengan N – 1

Untuk menghitung rumus diatas, berikut:  
 maka akan digunakan bantuan tabel kerja

**Tabel 4.5**  
**Tabel Kerja Uji Hipotesis**

No	Pretest	Posttest	D	$X_d$	$X_d^2$
1	60	80	20	-4,706	22,147
2	40	60	20	-4,706	22,147
3	50	70	20	-4,706	22,147
4	60	80	20	-4,706	22,147
5	50	70	20	-4,706	22,147
6	40	80	40	15,294	233,907
7	60	70	10	-14,706	216,267
8	60	80	20	-4,706	22,147
9	70	80	10	-14,706	216,267
10	40	80	40	15,294	233,907
11	40	80	40	15,294	233,907
12	60	80	20	-4,706	22,147
13	40	70	30	5,294	28,027
14	40	70	30	5,294	28,027
15	60	90	30	5,294	28,027
16	50	80	30	5,294	28,027
17	60	90	30	5,294	28,027
18	60	90	30	5,294	28,027
19	70	80	10	-14,706	216,267
20	40	70	30	5,294	28,027
21	50	60	10	-14,706	216,267
22	50	80	30	5,294	28,027
23	50	70	20	-4,706	22,147
24	40	70	30	5,294	28,027
25	50	70	20	-4,706	22,147
26	40	60	20	-4,706	22,147
27	40	70	30	5,294	28,027
28	40	80	30	5,294	28,027
29	40	60	20	-4,706	22,147
30	40	70	30	5,294	28,027
31	40	80	40	15,294	233,907
32	50	60	10	-14,706	216,267
33	50	80	30	5,294	28,027
34	50	70	20	-4,706	22,147
<b>Σ</b>	<b>1690</b>	<b>2530</b>	<b>840</b>		<b>2647,078</b>

Sumber : diolah peneliti

$$M_d = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{840}{34} = 24,706$$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{24,706}{\sqrt{\frac{2647,078}{34(34-1)}}} \\
&= \frac{24,706}{\sqrt{\frac{2647,078}{34(33)}}} \\
&= \frac{24,706}{\sqrt{\frac{2647,078}{1122}}} \\
&= \frac{24,706}{\sqrt{2,360}} \\
&= \frac{24,706}{1,537} \\
&= \mathbf{16,074}
\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan didapat bahwa  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ , artinya terdapat perbedaan prestasi belajar ekonomi signifikan / lebih baik. Hipotesis yang diajukan adalah diterima karena nilai t hitung yang dihasilkan (16,074) adalah lebih besar dari nilai t-tabel (1,688) atau dengan kata lain hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Metode kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X – IPS 1 di SMAN 1 Kamal” diterima pada tingkat signifikansi 5%.

### Interpretasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, hal ini diketahui dengan nilai perhitungan t-test kategori independent hal ini berarti terdapat pengaruh yang kuat antara variabel bebas terhadap variabel terikat, serta bernilai positif artinya jika variabel bebas (X) maka otomatis variabel terikat (Y) yaitu prestasi belajar ekonomi juga naik, demikian sebaliknya.

Sehingga dari hasil penelitian ini diketahui bahwa keberadaan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang secara otomatis meningkatkan prestasi belajar siswa sudah terbukti.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (X) terhadap prestasi (Y) belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X – IIS 1 di SMAN 1 Kamal, dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (X) terhadap prestasi (Y) siswa kelas X – IIS<sup>1</sup> pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kamal

dengan hasil perhitungan uji hipotesis yang menggunakan rumus  $t$  hitung sebesar 16,074 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 atau dengan kata lain  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yang berarti bahwa  $H_0$  diterima.

### Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (X) terhadap prestasi (Y) belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X – IIS 1 di SMAN 1 Kamal maka disarankan :

1. Sekolah lebih meningkatkan dan mengembangkan berbagai macam pembaharuan dalam meningkatkan prestasi yang bisa didapatkan dari peserta didik.
2. Guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengekspresikan pendapat dan pemikirannya dengan memberikan beberapa model pembelajaran yang berbeda sehingga para peserta didik tidak merasa bosan menerima pelajaran serta agar dapat memperbaiki dan menambah nilai atau skor yang akan mempengaruhi hasil rapor.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual – Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu “ Metode – Metode Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru “*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sofan Amiri, & Iif Khoiru Ahmad. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran “ Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum “*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikais PAIKEM*. Surabaya : Pustaka Pelajar
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto. 2013. *Model – Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Profresif “ Konsep, landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.

Jakarta :PT. Fajar Interpratama  
Mandiri

Tridiana, Yusita, D. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII – A SMPN 6 Bnagkalan Tahun Pelajaran 2012 – 2013*. Skripsi. Tidak dipublikasikan  
Bangkalan : STKIP PGRI  
Bangkalan