

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 05 POLEANG TIMUR**

*La Alfain<sup>1)</sup>, Hafiludin Samparadja<sup>2)</sup>*

<sup>1)</sup>Alumni Jurusan Pendidikan Matematika, <sup>2)</sup>Dosen Jurusan Pendidikan Matematika  
FKIP Universitas Halu Oleo, Email: [laalfain\\_siompubusel@yahoo.co.id](mailto:laalfain_siompubusel@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen I yang menggunakan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, (2) aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, (3) hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen I, (4) hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen II, (5) perbandingan efektifitas pembelajaran pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 05 Poleang Timur Tahun Ajaran 2015/2016. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes essay. Kesimpulan penelitian ini yaitu: (1) aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen I secara umum dikatakan berhasil, (2) peningkatan aktifitas pembelajaran di kelas eksperimen II tidak signifikan, (3) rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen I adalah 70, (4) rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen II adalah 59,679, (5) pembelajaran kelas eksperimen I lebih efektif dibandingkan kelas eksperimen II.

**Kata Kunci:** pendekatan kontekstual, model *make a match*, hasil belajar matematika.

**THE EFFECTIVENESS OF THE APPROACH CONTEXTUAL LEARNING MODEL COOPERATIVE TYPE MAKE A MATCH AGAINST THE RESULTS OF LEARNING MATH GRADE VIII SMP 05 POLEANG TIMUR**

**Abstract**

This research aims to describe: (1) The activity of learning the experimental class I, which uses contextual approach in cooperative learning model of Make A Match, (2) learning activities in the experimental class II using cooperative learning model of Make A Match, (3) the results of learning math students in the class of experiment I, (4) the results of learning math students in the experimental class II, (5) the comparative effectiveness of learning the experimental class I and class II experiment, This study was conducted in 05 Poleang East Junior High School Academic Year 2015/2016. The research instrument is observation sheet and essay tests. The conclusion of this study is: (1) The activity of learning the experimental class I generally said to be successful, (2) the increase in activity in the classroom experiment II was not significant, (3) The average results of students' mathematics learning in the class experiment I was 70, (4) The average results of students' mathematics learning in the experimental class II is 59.679, (5) The first experimental classroom learning more effective than the experimental class II.

**Keywords:** contextual approach, model make a match, math learning outcomes.

## **Pendahuluan**

Indonesia dalam membangun masyarakat terdidik, masyarakat yang cerdas, maka mau tidak mau harus mengubah paradigma dan sistem pendidikan. Formalitas dan legalitas tetap saja menjadi sesuatu yang penting, akan tetapi perlu diingat bahwa substansi juga bukan sesuatu yang bisa diabaikan hanya untuk mengejar tatanan formal saja. Maka yang perlu dilakukan sekarang bukanlah menghapus formalitas yang telah berjalan, melainkan menata kembali sistem pendidikan yang ada dengan paradigma baru yang lebih baik. Dengan paradigma baru, paradigma pembelajaran akan digeser menjadi pembelajaran yang lebih bertumpu pada teori kognitif dan konstruktivistik.

Proses pembelajaran seharusnya dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Pengembangan potensi siswa secara tidak seimbang pada gilirannya menjadikan pendidikan cenderung lebih peduli pada pengembangan suatu aspek kepribadian tertentu saja, bersifat partikular dan parsial. Karena sesungguhnya guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan. Dari dimensi tersebut, peranan guru sulit digantikan oleh yang lain (Supriadi dalam Anurrahman, 2013: 4). Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas, guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik.

Matematika sebagai ratu atau ibunya ilmu pengetahuan dimaksudkan bahwa matematika merupakan sumber dari ilmu yang lain dan berkembangnya tidak tergantung pada ilmu tertentu. Dengan kata lain, banyak ilmu-ilmu yang penemuan dan pengembangannya bergantung pada matematika. Sebagaimana diungkap oleh Sriyanto (2007: 16) bahwa kemajuan sains dan teknologi yang begitu pesat dewasa ini tidak terlepas dari peranan matematika. Boleh dikatakan bahwa landasan utama sains dan teknologi adalah matematika. Jadi matematika memiliki peran yang cukup penting terhadap kemajuan ilmu pengetahuan. Pentingnya peran matematika dalam ilmu pengetahuan menuntut peserta didik agar dapat

memahami materi pelajaran matematika dengan baik yang tergambar pada prestasi hasil belajar. Tetapi fakta menunjukkan bahwa pembelajaran matematika senantiasa menjadi masalah disetiap jenjang pendidikan.

Kenyataan di SMP Negeri 05 Poleang Timur, saat peneliti melakukan interview (wawancara) terhadap guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 05 Poleang Timur pada tanggal 18 Januari 2016 bahwa saat ini siswa SMP Negeri 05 Poleang Timur sangat jauh dari harapan untuk menjadi peserta didik yang berkualitas secara menyeluruh. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMP Negeri 05 Poleang Timur mengatakan bahwa siswa susah menunjukkan keinginan yang tinggi untuk belajar matematika, selain itu juga siswa pasif dan tidak berani bertanya serta tidak mampu menyampaikan ide-ide mereka dalam proses pembelajaran. Siswa juga masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan, menyeramkan bahkan menakutkan, serta merasa kesulitan dalam mengaitkan matematika dengan kehidupan nyata yang dijalani sehari-hari. Sehingga masalah-masalah ini berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 05 Poleang Timur yang hanya mencapai nilai 62,00 (Nilai rata-rata ulangan kelas VIII<sub>1</sub>) pada semester ganjil, dimana nilai ini di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

Alternatif dari masalah di atas dapat diterapkannya pendekatan kontekstual oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam hal menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Siswa menginternalisasi konsep melalui penemuan, penguatan, dan keterhubungan. Pembelajaran kontekstual menghendaki kerja dalam sebuah tim, baik di dalam kelas, laboratorium, tempat kerja, dan lain-lain. Pembelajaran kontekstual menuntut guru mendesain lingkungan belajar yang merupakan gabungan beberapa bentuk pengalaman untuk mencapai hasil yang diinginkan agar siswa dapat mengaitkan matematika dengan kehidupan nyata.

Keaktifan siswa juga menjadi masalah yang harus dibenahi dalam proses pembelajaran matematika, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mengurangi kepasifan siswa untuk lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai

alternatif mengatasi masalah keaktifan siswa di dalam kelas dan membantu memberikan kesempatan peserta didik mengembangkan potensinya serta bekerja sama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana aktivitas pembelajaran siswa di kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*? (2) bagaimana aktivitas pembelajaran siswa di kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*? (3) bagaimakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 05 Poleang Timur yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*? (4) bagaimakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 05 Poleang Timur yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*? (5) apakah penerapan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran siswa di kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. (2) untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran siswa di kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. (3) untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 05 Poleang Timur yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. (4) untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 05 Poleang Timur yang diajar

dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. (5) untuk membandingkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 05 Poleang Timur yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Misalnya seseorang yang mulanya tidak dapat mengoperasikan penjumlahan bilangan sekarang mahir berhitung. Akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang merupakan hasil proses belajar. Kita lihat yang terjadi pada bayi, misalnya bayi yang mulanya tidak dapat tengkurap lalu dapat tengkurap, perubahan-perubahan ini terjadi karena kematangan. Lalu ada kategori lain mengenai perubahan yakni perubahan yang berjalan secara singkat, misalnya seseorang secara kebetulan dapat memperbaiki barang elektronik, tetapi ketika harus mengerjakan hal yang sama dalam waktu yang berbeda menemui kesulitan. Kejadian pada orang ini dapat dikatakan sebenarnya dia belum belajar hal-hal yang berhubungan dengan kecakapan memperbaiki barang elektronik. Sebenarnya harus dipahami bahwa perubahan hasil belajar diperoleh karena individu yang bersangkutan berusaha untuk belajar (Komalasari, 2013: 1-2). Gagne (dalam Komalasari, 2013: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Menurut Sunaryo (dalam Komalasari, 2013: 2) belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif, artinya untuk mencari kesempurnaan hidup. Jika dikaitkan dengan pendapat di atas, maka perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skills*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah) dan keterampilan sosial,

juga yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap. Jadi jika disimpulkan, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau pun perubahan sementara karena suatu hal.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami peserta didik atau siswa. Pandangan seorang guru terhadap pengertian belajar akan mempengaruhi tindakannya dalam membimbing siswa untuk belajar. Seorang guru yang mengartikan belajar sebagai menghafal fakta tentunya akan lain cara mengajarnya dibandingkan dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku (Usman, 2001: 5).

Aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah agar dapat meningkatkan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Prinsip-prinsip belajar juga memberikan arahan tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan siswa yang menjad tujuannya (Wrightman dalam Usman, 2001:4).

Matematika adalah salah satu ilmu yang fundamental dan sangat penting penguasaannya. Walaupun demikian, matematika merupakan ilmu yang dianggap menyulitkan bagi sebagian orang yang pernah menjalani jenjang pendidikan di bangku sekolah. Mengapa tidak, semenjak pertama dipelajari telah disuguhkan angka-angka, kode-kode, berbagai macam simbol dan berbagai macam bentuk cara atau metode penyelesaian yang terasa sangat rumit yang membutuhkan daya nalar tinggi untuk bisa dipahami. Menurut Drost (1998: 92), matematika adalah ilmu yang paling murni yang hanya didasarkan pada akal budi manusia. Mempelajari matematika memerlukan berbagai

kegiatan yang membutuhkan daya nalar tinggi seperti melakukan abstraksi, klarifikasi dan generalisasi. Sementara itu, Aristoteles mengatakan bahwa Ia memandang matematika merupakan salah satu dari tiga dasar yang membagi ilmu pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan fisik, matematika, dan teologi (Hadiwidjojo dalam Susilo & Susento, 1996: 20).

Menurut Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003: 252), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Selaras dengan itu, Kline mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif (Abdurrahman, 2003: 252). Proses pembelajaran matematika akan lebih optimal jika sesuai dengan kesiapan siswa. Simanjuntak (1993: 65) mengemukakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran matematika tidak terlepas dari persiapan siswa dan persiapan oleh para tenaga pendidik dibidangnya dan bagi para siswa yang sudah mempunyai minat (siap) untuk belajar matematika akan merasa senang dan penuh perhatian mengikuti pelajaran tersebut.

Brunner menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran anak diarahkan pada konsep-konsep dan struktur- struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, di samping hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur- struktur tersebut (Suherman, 2003 : 43). Menurut Ruseffendi dalam Simanjuntak (1993: 72), agar anak didik memahami dan mengerti akan konsep (struktur) matematika seyogyanya diajarkan dengan urutan konsep murni, dilanjutkan dengan konsep notasi dan diakhiri dengan konsep terapan. Di samping itu, untuk dapat mempelajari dengan baik struktur matematika maka representasinya (model) dimulai dengan benda-benda konkrit yang beraneka ragam. Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran untuk menanamkan dan menggunakan daya nalar dalam mengabstraksi dan mengkaji berbagai objek dan struktur matematika, baik menggunakan cara bernalar deduktif maupun induktif.

Blanchard, Berns dan Erickson (dalam Komalasari, 2013: 6) mengemukakan bahwa “*Contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations; and motivates students to make connections to their lives as family members, citizens, and workers and engage in the hard work that learning requires*”. Sementara itu Hull’s dan Sounders (dalam Komalasari, 2013: 6) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kontekstual, siswa mengemukakan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Siswa menginternalisasi konsep melalui penemuan, penguatan, dan keterhubungan. Pembelajaran kontekstual menghendaki kerja dalam sebuah tim, baik di kelas, laboratorium, tempat bekerja maupun bank. Selanjutnya, Johnson (2002: 24) mendefinisikan: “*Contextual teaching and learning enables students to connect the content of academic subjects with the immediate context of their daily lives to discover meaning*”, hal ini berarti pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna.

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru (Rusman, 2014: 193):

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata. Batasan konstruktivisme di atas memberikan penekanan bahwa konsep bukanlah tidak penting sebagai bagian integral dari pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa, akan tetapi bagaimana dari setiap konsep atau pengetahuan yang dimiliki siswa itu dapat memberikan pedoman nyata terhadap siswa untuk diaktualisasikan dalam kondisi nyata. Oleh karena itu dalam CTL, strategi untuk membelajarkan siswa menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan merupakan unsur yang diutamakan dibandingkan dengan penekanan terhadap seberapa banyak pengetahuan yang harus diingat oleh siswa.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan).

3) Bertanya (*Questioning*)

Unsur lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu dimulai dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran. Dalam implementasinya, pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata. Dengan kata lain, tugas bagi guru adalah membimbing siswa melalui pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dalam kaitan dengan kehidupan nyata.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang disarankan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini anak didik dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* dikembangkan.

5) Pemodelan (*Modelling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi serta tuntutan siswa yang semakin berkembang dan beranekaragam, telah berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan lengkap dan ini yang sulit dipenuhi. Oleh karena itu, maka kini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa,

karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa yang cukup heterogen. Oleh karena itu, tahapan pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran siswa agar bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

#### 6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang dilakukan dimasa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*).

#### 7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat pula pemahaman guru terhadap proses dan hasil pengalaman belajar setiap siswa.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2014: 201), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan

demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin akan terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Ratna (dalam Rusman, 2014: 201) menjelaskan bahwa dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka menganggap telah bisa melakukan model ini dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti dijelaskan Abdulkhak (dalam Rusman, 2014: 203) bahwa pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati dalam Rusman, 2014: 203). Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang

membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelolah kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif dari pembelajaran oleh guru (Rusman, 2014: 204).

Terdapat empat hal penting dalam model pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok. *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Tipe ini dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Rusman, 2014: 223), salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa memikirkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan.

Kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, maka metode ini juga 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; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan model *Make A Match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Dalam kamus umum bahasa Indonesia, prestasi diartikan sebagai hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan). Sedangkan Nasution (dalam Sigit 2013: 16) mengemukakan "belajar sebagai perubahan tingkah laku". Jika dikaitkan dengan belajar matematika, maka hasil belajar matematika adalah suatu hasil yang dicapai atau diperoleh siswa dalam menekuni dan mempelajari matematika atau dikaitkan secara sadar sebagai hasil belajar dari interaksi. Hasil belajar matematika dikatakan berhasil jika pemahaman konsep yang dicapai sudah mampu diaplikasikan dalam proses belajar untuk menyelesaikan soal pada mata pelajaran matematika.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif pada dua sampel yang berbeda, dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada sampel I dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada sampel II. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 05 Poleang Timur pada siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2016/2017 semester ganjil yaitu dari tanggal 25 Juli sampai tanggal 19 Agustus 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 05 Poleang Timur tahun pelajaran 2015/2016 semester ganjil yang terdiri dari 3 kelas paralel dengan jumlah 59 siswa.

Tabel 1  
Distribusi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Poleang Timur Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 Serta Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar
1	VIII <sub>1</sub>	20	62,39
2	VIII <sub>2</sub>	20	63,44
3	VIII <sub>3</sub>	19	63,78
Jumlah		59	189,61

Teknik pengambilan sampel dengan cara *Clauster Random Sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015: 121). Maka dipilih kelas VIII<sub>2</sub> sebagai kelas eksperimen I untuk diterapkan pendekatan kontekstual dalam

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas VIII<sub>3</sub> sebagai kelas eksperimen II untuk diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Data siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2  
Data Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Kelas	Jumlah Siswa			Keterangan
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	
VIII <sub>2</sub>	9 Orang	11 Orang	20 Orang	Kelas Eksperimen I
VIII <sub>3</sub>	6 Orang	13 Orang	19 Orang	Kelas Eksperimen II

Penelitian ini mengambil sampel dua kelas, satu kelas eksperimen dan satu kelas :

control. Adapun model desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3  
Desain Penelitian

	Kelompok	Perlakuan	Hasil Belajar
R	Eksperimen 1	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
R	Eksperimen 2	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2009:76)

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan lembar observasi, dan tes hasil belajar.

- 1) Lembar observasi digunakan memperoleh data terkait aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Tes hasil belajar adalah tes yang diberikan kepada siswa dalam bentuk essay untuk memperoleh nilai hasil belajar matematika pada kedua kelas yang telah diberikan perlakuan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa melalui banyak data, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi dan varians setelah diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Data hasil observasi guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran dianalisis dengan kriteria penilaian (Modifikasi Sudjana, 2005: 47) sebagai berikut.

1.  $0\% \leq \text{persentase} \leq 25\%$  dikatakan sangat tidak baik



2. 25% < persentase ≤ 43,75% dikatakan tidak baik
3. 43,75% < persentase ≤ 62,5% dikatakan cukup
4. 62,5% < persentase ≤ 81,25% dikatakan baik
5. 81,25% < persentase ≤ 100% dikatakan sangat baik

Cara menghitung persentase hasil observasi guru dan siswa (Purwanto, 2010:102) berdasarkan lembar observasi untuk tiap pertemuan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase pertemuan ke } -i = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan ke } -i}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pengisian lembar aktivitas belajar matematika siswa digunakan pedoman: skor 1 (siswa kurang aktif, skor 2 (siswa cukup aktif), skor 3 (siswa aktif), dan skor 4 (siswa sangat aktif).

## 2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dari dua sampel yang terpisah. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu: (1) uji normalitas data, dan (2) uji homogenitas varians.

- a) Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk keperluan ini maka statistik yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov.
- b) Uji homogenitas varians data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mempunyai varians populasi yang sama atau tidak, adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$F_{hit} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila harga F hitung lebih kecil atau sama dengan Ftabel ( $F_{hit} \leq F_{tabel}$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak ( $F_{hit} > F_{tabel}$ ).  $H_0$  diterima berarti varians homogen.

Pasangan hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2.$$

Keterangan:

$H_0$  = Kedua varians kelompok data homogen

$H_1$  = Kedua varians kelompok data tidak homogen.

## c) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji homogenitas data hasil belajar matematika yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* serta pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, maka dilakukanlah pengujian hipotesis (uji-t). Karena variansnya homogen, maka rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t_{hit} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana, 2005: 239)

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{(1-\alpha, n_1+n_2-2)}$ , untuk harga-harga  $t$  yang lainnya  $H_0$  ditolak.

## Hasil

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4  
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika

Pertemuan	Skor Total	Persentase (%)	Kategori
I	22	64,706	Baik
II	25	73,529	Baik
III	27	79,412	Baik
IV	31	91,176	Sangat Baik

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas

eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5  
Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika

Pertemuan	Skor Total	Persentase (%)	Kategori
I	75	60,484	Cukup
II	82	66,129	Baik
III	92	74,194	Baik
IV	101	81,452	Sangat Baik

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru dari pertemuan pertama

hingga pertemuan keempat. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas guru pada kelas eksperimen II yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6  
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pertemuan	Skor Total	Persentase (%)	Kategori
I	24	72,727	Baik
II	26	78,788	Baik
III	27	81,818	Sangat Baik
IV	28	84,848	Sangat Baik

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas eksperimen II:

Tabel 7  
Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pertemuan	Skor Total	Persentase (%)	Kategori
I	79	63,710	Baik
II	85	68,548	Baik
III	91	73,387	Baik
IV	99	79,839	Baik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar matematika siswa diperoleh setelah diterapkan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* I dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada kelas eksperimen II diperoleh data hasil belajar matematika siswa berikut:

Tabel 8  
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Statistik	Kelas Ekspeimen I	Kelas Ekspeimen II
Mean	70	59.679
Variance	156.065	185.955
Standard Deviation	12.493	13.637
Median	66.102	64.407
Mode	66.102	66.102
Minimum	45.763	35.593
Maximum	94.915	88.136

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas varians (kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II) dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua data homogen atau tidak. Hal tersebut dilakukan untuk keperluan penentuan uji hipotesis yang akan digunakan.

1. Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas eksperimen II yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9  
Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika Siswa  
Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Kelas	$D_{max}$	$D_{tabel}$	Keterangan
Kelas Eksperimen I	0,172	0,29	Berdistribusi Normal
Kelas Eksperimen II	0,148	0,312	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Varians (uji-F), dengan kriteria sampel yang berdistribusi homogen apabila nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ). Hasil uji homogenitas varians data hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat pada Tabel 10 berikut:

Tabel 10  
Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Matematika Siswa

No	Variabel Penelitian	Varians ( $S^2$ )	Nilai $F_{hitung}$	Nilai $F_{tabel}$ $\alpha = 0,05$
1	Hasil belajar siswa yang diajar dengan Pendekatan Kontekstual menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	156.065	1,192	2,182
2	Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	185.955		

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama. Ini berarti hasil belajar matematika siswa kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen). Karena ditemukan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar Matematika siswa kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen II yang

diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan bahwa kedua data tersebut memiliki distribusi yang normal dan homogen.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas VIII SMP Negeri 05 Poleang Timur. Untuk lebih jelasnya hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11  
Hasil Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Kelas	n	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel} (\alpha=0.05,)$	Keterangan
Kelas Eksperimen I	20	70	2.467	2.026	Tolak $H_0$
Kelas Eksperimen 2	19	59.679			

Berdasarkan Tabel 10 di atas dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 2,467$ , jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , pada  $\alpha = 0,05$  (untuk uji satu pihak), sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,026$ . Dengan demikian  $t_{hitung} = 2,467 > t_{tabel} = 2,026$ . Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar matematika siswa antara yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan rerata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

**Pembahasan**

Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas yakni kelas eksperimen I dan kelas

eksperimen II. Kelas eksperimen I diterapkan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sedangkan kelas eksperimen II diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Pada penelitian ini, kelas yang diterapkan dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah kelas VIII<sub>2</sub> dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa, sedangkan kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah kelas VIII<sub>3</sub> dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dari data hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebesar 70. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebesar 59,679. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa

yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Dari segi standar deviasi, kelas eksperimen I dengan nilai standar deviasi sebesar 12,493, sedangkan kelas eksperimen II memiliki standar deviasi sebesar 13,637. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil post-test kelas eksperimen I lebih beragam daripada kelas eksperimen II. Selain itu, nilai minimum dan nilai maksimum, nilai minimum untuk kelas eksperimen I adalah 45,763 dan nilai maksimumnya adalah 94,915. Sedangkan untuk kelas eksperimen II, nilai minimumnya sebesar 35,593 dan nilai maksimumnya sebesar 88,136.

Hasil analisis inferensial dengan menggunakan uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,467 > t_{tabel} = 2,026$ . Dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak. Artinya, rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada pokok bahasan faktorisasi bentuk aljabar pada kelas VIII di SMP Negeri 05 Poleang Timur.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan baik pada kelas eksperimen I yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* maupun pada kelas eksperimen II yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Selain itu, kedua kelompok diberikan materi dengan pokok bahasan yang sama yaitu faktorisasi bentuk aljabar. Perbedaan antara kelas eksperimen I dengan kelas eksperimen II hanya terletak pada perlakuan yang diberikan yakni kepada kelas eksperimen I dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sedangkan kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas eksperimen I pada pertemuan pertama, aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini disebabkan karena

sebagian siswa masih dalam tahap penyesuaian dengan teman kelompok maupun dengan model pembelajaran yang baru diterapkan. Ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang menyadari tugas dan tanggung jawab mereka dalam kelompok. Sehingga kerja sama dalam kelompok belum berjalan sebagai mana yang diharapkan.

Melihat keadaan tersebut guru melakukan tindakan dengan menjelaskan kembali langkah-langkah dari model pembelajaran yang digunakan sampai siswa benar-benar mengerti. Pada pertemuan kedua siswa sudah mulai menyadari tugas dan tanggung jawab mereka dalam kelompok, sehingga aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan kedua sampai keempat. Peningkatan yang terjadi yaitu berkisar 26,47%. Sedangkan hasil analisis aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas eksperimen II, pada pertemuan pertama ketercapaian seluruh aspek yang diamati adalah 63,710% dan tergolong cukup baik. Namun persentase ini dikatakan tidak efektif. Keadaan ini disebabkan karena sebagian siswa masih belum paham dengan model pembelajaran yang baru diterapkan. Hal ini mengakibatkan kerja sama dalam kelompok tidak berjalan dengan baik. Siswa masih banyak yang bekerja secara individual.

Alternatif yang dilakukan guru melihat keadaan ini adalah memberikan kembali pemahaman kepada siswa tentang model pembelajaran yang dilakukan sampai siswa mengerti. Sehingga pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai mengerti dengan model pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Aktivitas belajar siswa pada pertemuan kedua sampai keempat mengalami peningkatan yang lebih baik. Peningkatan yang terjadi pada pertemuan kedua sampai pertemuan terakhir berkisar 15,323%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih baik dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Tetapi keaktifan siswa antara kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang terlalu tinggi, hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) aktivitas pembelajaran dikelas eksperimen I yang diajar dengan model dengan pendekatan kontekstual menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* secara umum dikatakan berhasil. Aktivitas belajar siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada kelas eksperimen I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan ke-I adalah 60,484%, pada pertemuan ke-II adalah 66,129%, pada pertemuan ke-III adalah 74,194% dan pada pertemuan ke-IV adalah 81,452%, (2) aktivitas pembelajaran di kelas eksperimen II secara umum dikatakan berhasil, walaupun peningkatannya tidak terlalu tinggi. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan ke-I adalah 63,710%, pada pertemuan ke-II adalah 68,548%, pada pertemuan ke-III adalah 73,387% dan pada pertemuan ke-IV adalah 79,838%, (3) rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah 70, nilai minimum 45,763, nilai maksimum sebesar 94,915, standar deviasi sebesar 12,493, dan varians sebesar 156,065, (4) rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah 59,679, nilai minimum 35,593, nilai maksimum sebesar 88,136, standar deviasi sebesar 13,637, dan varians sebesar 185,955, dan (5) penerapan pendekatan kontekstual dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu: (1) guru matematika perlu persiapan yang matang sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan, (2) kepada para guru pelajaran matematika diharapkan dapat memahami dan menerapkan pendekatan kontekstual dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu pilihan alternatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dan (3) kepada rekan-rekan yang ingin melakukan penelitian yang relevan dapat menerapkan kembali model pembelajaran ini pada sekolah lain dengan harapan dapat melakukan perbaikan-perbaikan yang masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan penelitian ini.

### **Daftar Pustaka**

- Anurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Drost, (1998). *Sekolah: Mengajar atau Mendidik?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Simanjuntak, L. (1993). *Metode Pengajaran Matematika Jilid I*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Usman, M Uzer. (2001). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya