



PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DAN *SNOWBALL THROWING* DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA

Anis lutfiyatul kasanah, Nim 12.10707.431203, email luthfianos@gmail.com
Prodi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Ngawi

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui perbedaan pembelajaran matematika menggunakan metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* terhadap prestasi belajar, 2) untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar siswa, 3) untuk mengetahui interaksi antara metode pembelajaran *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini bersifat eksperimen. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas X dengan sampel kelas X MIA V dan X MIA IV tahun ajaran 2016/2017. Kelas X MIA V menggunakan metode pembelajaran *Make a Match* dan kelas X MIA IV menggunakan metode pembelajaran *Snowball Throwing*. Pengumpulan data melalui tes prestasi kognitif, tes kreativitas dan angket afektif. Hipotesis diuji dengan analisis varians dua jalan dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ untuk hipotesis pertama diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ di mana $F_{hitung}=6,9006$ dan $F_{tabel}=3,9909$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran Matematika menggunakan metode *Make a Match* dengan metode *Snowball Throwing* terhadap prestasi belajar siswa. Untuk hipotesis kedua diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ di mana $F_{hitung}=23,2241$ dan $F_{tabel}=3,9909$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh kreativitas dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Dan untuk hipotesis ketiga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ dimana $F_{hitung}=1,7089$ dan $F_{tabel}=3,9909$ sehingga H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada interaksi antara metode pembelajaran *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan, pembelajaran Matematika dapat diajarkan menggunakan metode pembelajaran *Make a Match* dan *Snowball Throwing*. Karena Kreativitas tinggi memiliki pengaruh dalam pembelajaran matematika, guru hendaknya melibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika, Pembelajaran kooperatif, *Make a Match*, *Snowball Throwing*, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Padahal matematika merupakan mata pelajaran yang sangat berguna dalam kehidupan, kita tidak terlepas dari hitung menghitung dan

merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Maka dari itu matematika harus diajarkan pada setiap jenjang pendidikan sekolah.

Sedangkan matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan pemikiran yang sistematis, logis, dan kritis dan merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata



pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan (Rostina Sundayana, 2014). Maka pembelajaran matematika adalah proses interaksi peserta didik (murid) dengan pendidik (guru) yang melibatkan pengembangan pola berfikir, logis, analisis, sistematis dan kreativitas dalam menyelesaikan. Karena matematika ilmu pasti yang secara tidak langsung mengaitkan atau melibatkan dalam kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar, Pengalaman nyata yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan matematika sebagai aktivitas siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat, maka siswa merasa sulit dalam menerima pelajaran matematika sehingga cenderung tidak disenangi. Bahkan, tidak jarang siswa memandang pelajaran matematika sebagai momok yang menakutkan dan tidak menyenangkan (Rortina Sundayana, 2014). Akibatnya tidak sedikit siswa yang malas mempelajari matematika dan akhirnya mengalami kesulitan belajar matematika. Penggunaan metode yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam kelompok kecil untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberikan kesempatan pada siswa

untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya, untuk mencapai sebuah tujuan mengubah suasana belajar yang sebelumnya terasa membosankan menjadi menarik dan siswa akan mudah memahami materi yang dianggap sulit dalam pembelajaran matematika, dengan pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak metode pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika salah satunya adalah *Make A Match* dan *Snowball Throwing*.

Pembelajaran matematika menggunakan metode *Make a Match* siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai soal yang telah diberikan oleh guru. Pembelajaran matematika menggunakan metode *Make a Match*, Sebelum mengajar guru menyiapkan kartu yang berisikan soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Setelah materi tersampaikan guru membagikan kartu kepada siswa, setiap siswa mendapatkan kartu yang berisikan soal atau jawaban. Kemudian setiap siswa memikirkan jawaban atau soal yang sesuai kartu yang di pegang dengan mencari pasangan kartu yang cocok. Setiap siswa yang mendapat pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan akan



mendapat poin. Siswa mampu berinteraksi sosial, mengubah suasana belajar yang membosankan menjadi menarik dan siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. Dan keaktifan siswa akan terlihat pada saat siswa mencari pasangan kartu masing - masing.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* siswa menyiapkan kertas dan menulis pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disampaikan guru, kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilemparkan dari siswa ke siswa lain. Setelah siswa menerima bola yang berisikan pertanyaan siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban. Dalam proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain. Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika akan mudah dipahami oleh siswa.

Yatim riyanto (2009) mengatakan Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Ada pendapat yang menyatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasan (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa

yang kreativitasnya tinggi berbeda- beda kecerdasannya. Dengan kata lain, siswa yang tingkat tinggi kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang kreativitasnya tinggi tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya.

Memurut Asrori (2015) Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan otak belahan kanan mengarah kepada cara berfikir divergen. Cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi gagasan. Untuk itu perlu kreativitas perlu dikembangkan karena dapat mengembangkan proses

befikir siswa dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran matematika. Dari beberapa ulasan yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran menggunakan metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* terhadap prestasi belajar. 2) Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar siswa. 3) Untuk mengetahui interaksi antara metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda pada dua kelompok eksperimen. Analisa ini menggunakan eksperimen dengan anava dua jalan dengan rancangan faktorial 2x2. Faktor pertama adalah metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing*. Faktor kedua adalah faktor internal yaitu kreativitas yang dibagi menjadi kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.

Dalam penelitian ini sampel dibagi menjadi kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Pada kelas eksperimen I akan dikenai perlakuan dengan metode *Make a Match*. Sedangkan kelas eksperimen II akan dikenai perlakuan dengan metode *Snowball Throwing*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode angket untuk memperoleh data afektif, metode tes untuk memperoleh data prestasi belajar matematika pada pokok bahasan eksponen bentuk pangkat dan kreativitas siswa.

Sebelum diberikan di kelas penelitian, instrumen prestasi belajar dan instrumen kreativitas siswa di uji coba terlebih dahulu. Uji coba instrumen ini dilakukan di sekolah yang sebanding dengan jumlah 30 siswa. Instrumen yang diuji coba tersebut harus memenuhi beberapa kriteria. Untuk instrumen tes kreativitas memenuhi kriteria validitas isi, reliabilitas ($r_{11} \geq 0,6$), dan konsistensi internal ($r_{xy} \geq 0,3$). Sedangkan untuk instrumen tes prestasi belajar memenuhi kriteria validitas isi, uji daya beda, tingkat kesukaran, dan reliabilitas ($r_{11} \geq 0,6$).

Instrumen tes kreativitas terdiri dari 4 indikator dengan indikator fokus dan jelas, mampu menyelesaikan,

imajinatif dan rasa ingin tahu. Dengan jumlah soal sebanyak 20 soal dari setiap indikator sebanyak 5 soal.

Tabel 1 Kisi-Kisi Tes Kreativitas

Aspek yang dinilai	Indikator
Pola berfikir konvergen	1. Fokus dan jelas 2. Mampu menyelesaikan masalah
Pola berfikir divergen	1. Imajinatif 2. Rasa ingin tahu

Instrumen tes prestasi kognitif terdiri dari 13 indikator dengan jumlah sebanyak 40 soal. Soal ini terdiri dari empat jenjang sosial yaitu C1 sebanyak 6 soal, C2 sebanyak 14 soal, C3 sebanyak 18 soal dan C4 sebanyak 2 soal. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil instrumen tes prestasi kognitif sebanyak 20 soal dari 40 soal.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama yang kemudian dilanjutkan dengan uji komparasi ganda

dengan metode *Scheffe* jika H_0 ditolak. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*.

HASIL PENELITIAN

Pada proses mengambil data prestasi belajar matematika, dipersyaratkan kemampuan awal siswa penelitian adalah sama. Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan variansi dua jalan dengan sel yang tak sama, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemampuan siswa.

Dari hasil uji prasyarat normalitas dilihat bahwa semua kelompok siswa nilai $L_{max} < L_{tabel}$ sehingga diperoleh keputusan uji H_0 diterima. Hal ini menunjukkan semua sampel pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari hasil uji prasyarat dilihat bahwa nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, sehingga diperoleh H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa populasi untuk media pembelajaran variansi yang sama. Setelah uji prasyarat dipenuhi, maka dapat dilakukan uji analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Rangkuman

analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan dengan Frekuensi Sel Tak Sama

Sumber	JK	Dk	RK	F _{obs}	F _{tabel}
Metode Pembelajaran (A)	1261,8373	1	1261,8373	6,9006	3,9909
Kreativitas (B)	4246,7113	1	4246,7113	23,2241	3,9909
Interaksi (AB)	312,4909	1	312,4909	1,7089	3,9909
Galat	11702,8977	64	182,8578		
Total	17523,9373	67			

Berdasarkan rangkuman perhitungan pada Tabel 2 diperoleh kesimpulan (1) Baris untuk metode pembelajaran (A) diperoleh nilai $F_{hitung} = 6,9006$ dan $F_{a;p-1,N-pq} = 3,9909$ sehingga $F_{hitung} > F_{a;p-1,N-pq}$ maka $H_{0A} =$ ditolak. $H_{0A} =$ ditolak, dengan demikian ada perbedaan pembelajaran matematika menggunakan *Make a Match* dan *Snowball Throwing* terhadap prestasi siswa, (2) Baris untuk Kreativitas (B) diperoleh nilai $F_{hitung} = 23,2241$ dan $F_{a;p-1,N-pq} = 3,9909$ sehingga $F_{hitung} > F_{a;p-1,N-pq}$ maka $H_{0B} =$ ditolak. $H_{0B} =$ ditolak, dengan demikian ada pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar matematika, dan (3) Baris untuk interaksi (AB) diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,7089$ dan $F_{a;p-1,N-pq} = 3,9909$ sehingga $F_{hitung} < F_{a;p-1,N-pq}$ maka $H_{0AB} =$ di terima. $H_{0B} =$ diterima, dengan demikian Tidak

ada interaksi antara metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi siswa. Rerata masing-masing sel dan rerata marginal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data dengan instrumen tes kognitif, tes kreativitas dan afektif selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode *Lilliefors* dengan statistik pengujian yaitu data berdistribusi normal jika L_{max} kurang dari L_{tabel} . Dari hasil Uji Normalitas terlihat bahwa ke-9 kelompok siswa menunjukkan L_{max} kurang dari L_{tabel} sehingga ke-9 kelompok siswa yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Bartlett* dengan statistik pengujian yaitu data homogen yaitu data homogen jika L_{hitung} kurang dari L_{tabel} . Dari Tabel 3 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Prestasi Kogitif menunjukkan L_{hitung} sebesar 0,0169 kurang dari L_{tabel} sebesar 3,8415; sehingga populasi nilai prestasi kognitif memiliki varians yang sama. Dengan

demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen sehingga penelitian menggunakan uji hipotesis menggunakan statistika parametrik dengan menggunakan analisis varians dua jalan.

Dari tabel 4 Rangkuma Analisis Varians Dua Jalan maka diperoleh untuk hipotesis 1 dan 2 H_0 ditolak maka dalam penelitian ini adanya pengaruh yang terjadi sesuai dengan hpotesis yang ada. Sedangkan hipotesis 3 sehingga $F_{hitung} < F_{\alpha;p-1,N-pq}$ maka $H_{0AB} =$ di terima. Ini menunjukkan tidak ada interaksi yang terjadi.

Jika dalam uji hipotesis analisi varians dua jalan ada hipotesis yang berpengaruh maka langkah selanjutnya uji lanjut pasca anava. Uji lanjut pasca anava menggunakan uji *Scheffe'* uji ini dilakukan dengan membuat rerata masing-masil sel dan rerata marginal untuk mengetahui metode pembelajaran dan kemampuan kreativitas yang lebih baik. Jumlah rerata dan rerata marginal sebagai berikut:

Tabel 3 Jumlah Rerata dan Rerata Marginal

Kreativitas	Metode Pembelajaran		Rerata Marginal
	<i>Make a Match</i>	<i>Snowball Throwing</i>	
Tinggi	80,6818	76,0417	78,2609

Rendah	68,3333	54,5000	62,0455
Rerata Marginal	76,3235	69,7059	

Berdasarkan pembahasan hipotesis efek antar baris diperoleh H_{0A} ditolak yang menunjukkan ada pengaruh metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika. Uji komparasi rerata antar baris perlu dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran mana yang memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik. Rangkuman hasil uji komparasi rerata antar baris dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Uji Komparasi Rerata Antar Baris

Komparasi	H_0	F_{obs}	F_{tabel}	Keputusan Uji
$\mu_1 vs \mu_2$	$\mu_1 = \mu_2$	4,0714	3,9909	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 3 diperoleh kesimpulan (1) metode pembelajaran *Make a Match* memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik dari pada metode pembelajaran papan *Snowball Throwing*. Pembelajaran matematika menggunakan metode *Snowball Throwing*, Setelah materi tersampaikan guru menyuruh siswa untuk menyiapkan kertas dan menulis pertanyaan sesuai dengan pokok bahasan eksponen bentuk pangkat yang telah disampaikan. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti

bola, dan dilempar dari siswa ke siswa lain. Setelah siswa mendapat satu bola yang berisikan pertanyaan, siswa tersebut diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban pertanyaan yang tertulis didalam kertas tersebut secara bergantian. Dalam kondisi ini siswa kurang kondusif karena dalam penerapan metode *Snowball Throwing* banyak siswa yang membuat pertanyaan yang tidak sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh guru dan terkadang soal di buat susah.

Sedangkan dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *Make a Match*, Sebelum mengajar guru menyiapkan kartu yang berisikan soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Setelah materi tersampaikan guru membagikan kartu kepada siswa, setiap siswa mendapatkan kartu yang berisikan soal atau jawaban. Kemudian setiap siswa memikirkan jawaban atau soal yang sesuai kartu yang di pegang dengan mencari pasangan kartu yang cocok. Setiap siswa yang mendapat pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan akan mendapat poin.

Penggunaan metode *Make a Match* menciptakan suasana belajar yang aktif karena siswa ingin mencocokkan kartu pasangan yang diterima, serta membuat siswa mampu

memecahkan permasalahan. Hal ini sejalan dengan kelebihan metode *Make a Match* Mifahul Huda (2013) adalah : Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

Pada penelitian yang sama halnya dengan penelitian yang relevan : Penelitian Obay Sobari (2010), kesamaan sama-sama menggunakan metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing*. Kesimpulan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *Make a Match* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *Snowball Throwing*.

Uji komparasi rerata antar kolom perlu dilakukan untuk mengetahui kreativitas belajar mana yang memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik. Rangkuman Hasil Uji Komparasi Rerata Antar Kolom sebagai berikut:

Tabel 5 Rangkuman Hasil Uji Komparasi Rerata Antar Kolom

Komparasi	H_0	F_{obs}	F_{tabel}	Keputusan Uji
$\mu_1 vs \mu_2$	$\mu_1 = \mu_2$	21.4000	3,9909	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 3 diperoleh kesimpulan ada pengaruh kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Siswa dengan kreativitas tinggi



dapat dilihat dari tes kreativitas. Dalam menyelesaikan tes soal kreativitas siswa akan selalu mencari dan menemukan jawaban, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah dibandingkan dengan siswa yang kreativitas rendah. Hal ini sejalan dengan Utami Munandar, (2009) yang menyatakan bahwa kelompok siswa yang kreativitas tinggi tidak berbeda dengan siswa yang prestasi sekolah kelompok siswa yang inteligensinya relatif tinggi, dan yang siswa yang kreativitasnya tinggi cenderung menggunakan pola berfikir konvergen maupun divergen. Ridam Dwi Laksono, (2013) Mengatakan “ bahwa siswa dengan kreativitas tinggi dipastikan memiliki prestasi kognitif yang tinggi “.

Pada penelitian ini yang sama halnya dengan penelitian yang relevan: Penelitian Siti Mujiatun Aly, (2009) Kesamaan adalah sama-sama faktor internal kreativitas dalam penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar pada siswa yang mempunyai kreativitas tinggi lebih baik prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang. Dan siswa yang mempunyai kreativitas sedang lebih baik prestasi belajarnya

dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah.

Berdasarkan pembahasan hipotesis dan efek interaksi baris dan kolom diperoleh H_{0AB} diterima yang menunjukkan tidak ada interaksi antara metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar.

Siswa yang dikenai pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kemampuan kreativitas tinggi belum tentu memperoleh prestasi kognitif yang tinggi juga. Hal ini terjadi karena prestasi belajar tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran yang digunakan dan kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Dalam penelitian ini, tidak terdapat perbedaan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi dan kemampuan kreativitas rendah untuk setiap metode pembelajaran terhadap prestasi belajar adalah sama. Jika diperhatikan dalam tabel 3 Rangkuman Rerata Sel dan Rerata Marginal kemampuan kreativitas siswa, siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas rendah. Karena tidak ada interaksi yang terjadi, maka baik menggunakan metode



pembelajaran *Make a Match* dan *Snowball Throwing*, maka siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggilah yang lebih baik prestasinya dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas rendah.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Snowball Throwing* selama proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi, percaya diri dalam menyelesaikan soal yang diterima, tidak takut mencoba dan berani mempersentasikan hasilnya didepan kelas walaupun tidak mendapatkan pasangan. Hal ini berbanding terbalik dengan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas rendah. Seperti yang disampaikan Utami Munandar, (2009) bahwa siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi belajar dengan penuh percaya diri, bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dan berusaha mencari jawaban. Maka kurangnya pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada prestasi belajar.

Pada penelitian ini sama halnya dengan penelitian Anies Rahmania, (2012) hasil dari penelitian ini tidak terdapat interaksi antara metode

pembelajaran dengan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah: (1) Ada perbedaan pembelajaran matematika menggunakan metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar metode *Make a Match* lebih baik terhadap prestasi belajar siswa dari pada metode *Snowball Throwing*.

(2) Ada pengaruh kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dengan kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan prestasi belajar siswa dengan kreativitas rendah, (3) Tidak ada interaksi antara metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* dengan kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Sehingga disimpulkan metode *Make a Match* dan *Snowball Throwing* ada perbedaan terhadap prestasi belajar yang juga dipengaruhi oleh kreativitas siswa terutama pada kelompok siswa metode *Make a Match* dari siswa kemampuan kreativitas tinggi. Berdasarkan penelitian tersebut, agar prestasi belajar Matematika dapat ditingkatkan, maka disarankan sebagai berikut: (1) Kepada Guru, Guru dalam



bidang studi matematika memilih dan menerapkan pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa, yang menjadikan siswa sebagai subjek belajar bukannya hanya sebagai objek belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat dijadikan alternatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. (2) Bagi peneliti lain Hasil penelitian ini hanya pada peserta didik di MAN NGAWI sebagai sekolah tempat kegiatan penelitian. Sehingga perlu dilakukan penelitian disekolah yang lain untuk memperoleh temuan yang lebih bervariasi. Dan harus melakukan persiapan yang lebih matang sebelum melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Siti Mujiatun. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student team Achievement Division (STAD) dan tipe Group Investigation (GI) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas siswa*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.
- Asrori, M. 2015. *Perkembangan Peserta Didik ; Pengembangan Kompetensi Pedagogis Guru*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Laksono, Ridam Dwi. 2013. *Penerapan Kreativitas dalam Belajar dengan Menggunakan Media Moodle*. Jurnal Media Prestasi STKIP PGRI Ngawi.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran ; Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jalarta: Kencana.
- Secondaria, Anies Rahmania Sri. 2012. *Pembelajaran Kimia berbasis Masalah dengan Menggunakan Metode SSCS dan Proyek Ditinjau dari Kreativitas siswa*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.
- Sobari, Obay. 2010. *Perbedaan Hasil Belajar Kimia antara Siswa yang Menggunakan Metode Make a Match dan*



Menggunakan Metode Snowball Throwing (Quasi Eksperimen di SMA Negeri 1 Pangkalan-Kerawang). Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Kimia.

Sundayana, Rustina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika ; untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua dan Para Pecinta Matematika.* Bandung: Alfabeta.