

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn

Ni Pt. Heni Dianthi¹, Dsk. Pt. Parmiti², Gde Wawan Sudatha³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: hendi.dianthi@gmail.com, dskparmiti@yahoo.com¹,
igdewawans@gmail.com²}@undiksha.ac.id}

Abstrak

Permasalahan pembelajaran PKn di SMP Negeri 2 Singaraja adalah rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas VIII. Penelitian bertujuan mengetahui (1) perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dan pembelajaran konvensional, (2) perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dan pembelajaran konvensional pada siswa motivasi belajar tinggi, (3) perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dengan pembelajaran konvensional pada siswa motivasi belajar rendah, (4) pengaruh interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Jenis penelitian adalah eksperimen semu dan menggunakan rancangan *posttest only control group design* dengan sampel kelas VIII.8, VIII.9, VIII.10 dan VIII.11. Populasi penelitian adalah seluruh kelas VIII berjumlah 571 orang. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner dan tes dengan instrumen kuesioner motivasi belajar dan tes hasil belajar. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial ANAVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan terdapat (1) perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dengan pembelajaran konvensional, (2) perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dengan pembelajaran konvensional pada siswa motivasi belajar tinggi, (3) perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa motivasi belajar rendah dan (4) pengaruh interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Kata-kata kunci: hasil belajar PKn, *make a match*, motivasi, multimedia

Abstract

The problem faced in the civic education learning at the 8th grade was a low outcomes learning. This research aims known (1) the significant differences of outcomes learning of students who followed cooperative learning types *make a match* assisted multimedia and conventional learning; (2) the significant differences of learning outcomes of students who followed cooperative learning types *make a match* assisted multimedia and conventional learning on the students with high motivation; (3) the significant differences of learning outcomes students who followed cooperative learning types *make a match* assisted multimedia and conventional learning on the students with low motivation; (4) known the interaction between learning model and learning motivation learning outcomes. This research was quasy experimental and used draft of *posttest only control group design* with the sample of this research was VIII.8, VIII.9, VIII.10 and VIII.11. Population of this research was all of students on 8th grade which the total was 571 students. Data were collected by questionnaire and test method with learning motivation questionnaire instrument and test result of learning. The data obtained were analyzed

with descriptive statistic analysis techniques and inferential statistics namely ANAVA Two Way. The result of this research shows that there is (1) significant differences learning outcomes group of students who followed cooperative learning types make a match assisted multimedia and conventional learning, (2) significant differences learning outcomes group of students who followed the learning with cooperative learning types make a match assisted multimedia and the conventional learning of students with high motivation, (3) significant differences learning outcomes group of students who followed the learning with cooperative learning types make a match assisted multimedia and the conventional learning of students with low motivation, and (4) there is significant interaction between learning model and learning motivation to learning outcomes.

Keywords: civic learning outcomes, make a match, motivation, multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas berawal dari pembelajaran yang berkualitas dan pembelajaran berkualitas dimulai dari pengajar (guru) yang berkualitas pula. Guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan disebabkan lemahnya kemampuan para guru untuk menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran dan upaya guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang yang mencakup penerapan proses yang kompleks dan terpadu dalam menganalisis dan memecahkan masalah-masalah pembelajaran (Miarso, 2004). Salah satu upaya mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah dapat adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa yang mampu membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada keahlian guru dalam mengelola kelas dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran serta upaya guru memelihara motivasi belajar siswa. Suprijono (2009:46) mengemukakan bahwa "melalui model pembelajaran yang inovatif di dalam kelas, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide". Secara tidak langsung karena kemudahan yang didapatkan oleh siswa, maka akan

berdampak baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Ruhimat (2011:140) "hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Faktor internal dan eksternal tersebut mencakup motivasi belajar dan model penyajian materi. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang akan memberikan andil yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa ditentukan oleh seberapa efektif upaya guru dalam menumbuhkan motivasi siswa agar memiliki keinginan belajar terus menerus. Seorang guru harus mampu memilih model penyajian materi yang mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Model penyajian materi ini mencakup media yang digunakan oleh guru dan model pembelajaran yang diterapkan.

Pemilihan model pembelajaran yang efektif harus memperhatikan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran yang bersangkutan. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan tujuan tersendiri. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan mata pelajaran PKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk memberi pemahaman dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik kepada siswa dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran yang dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan dan upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) Real di SMP Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014 selama kurang lebih 3 bulan, pembelajaran PKn ada gejala kurang efektif. Hal ini dilandasi oleh nilai rata-rata ulangan akhir semester ganjil pada mata pelajaran PKn untuk kelas VIII masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 54,63. Sedangkan KKM yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran PKn adalah 77. Hal tersebut juga didukung Dengan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran PKn kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja Bapak Made Wiriawan, S.Pd., beliau tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar dikarenakan merasa lebih mudah menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Guru tidak menggunakan LCD saat melaksanakan pembelajaran karena guru merasa direpotkan untuk mengajak siswa berpindah ruangan yang tersedia fasilitas LCD. Jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas menyebabkan pembelajaran sulit untuk dikondisikan dengan baik apabila hanya mengandalkan model pembelajaran konvensional. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII yang diketahui bahwa mereka cenderung bosan saat mengikuti pembelajaran PKn karena hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas. Hal itu yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan malas untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Selain itu observasi/pengamatan yang dilakukan ke kelas, siswa terlihat tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Mereka seolah-olah mengantuk dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, berbantuan multimedia pembelajaran interaktif disertai dengan motivasi belajar. Huda (2013:252) mengemukakan, model pembelajaran *Make a Match* yaitu model pembelajaran yang

melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman siswa mengenai isi pelajaran dengan memberikan masing-masing siswa sebuah kuis yang berisi pertanyaan dan jawaban. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* termasuk kedalam model pembelajaran aktif yang mampu membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji kemampuan yang telah mereka terima pada saat guru menyajikan materi pembelajaran.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media bantu dalam penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* khususnya dalam penyampaian materi akan lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Menurut Neo dan Neo (dalam Munir, 2013:35) menyatakan, menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh di kelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh. Selain mampu menarik perhatian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif juga mampu memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa akan lebih dipacu untuk berpikir kritis dalam pemecahan masalah dan lebih cenderung untuk menggali informasi sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas. Berkaitan dengan proses pembelajaran, dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikaitkan dengan motivasi belajar siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi. Menurut Sardiman (2008) motivasi seseorang itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi

merupakan hal yang penting dalam upaya belajar dan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar, senantiasa akan memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan mengetahui pengaruh interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) karena subjek penelitian adalah manusia yang tidak mungkin dikontrol secara ketat. Dengan memperhatikan variabel-variabel tersebut, maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *control group post test only design* (Agung, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja, yang berjumlah 571 orang yang dibagi ke dalam 14 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Burhan (2013:123) menyatakan "*Cluster Sampling* tidak memilih individu-individu sebagai anggota unit sampel, tetapi memilih rumpun-rumpun populasi sebagai anggota unit populasi".

Yang mendapat peluang untuk menjadi sampel bukan siswa secara individual, melainkan kelas (siswa secara berkelompok). Untuk pemilihan sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara random kelas. Dari empat belas kelas dilakukan pengundian untuk diambil empat kelas yang dijadikan subjek penelitian. Dari empat kelas tersebut diundi lagi untuk menentukan dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII.8, VIII.9, VII.10, dan VIII.11 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 163 siswa. Seluruh siswa baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberi kuesioner motivasi belajar. Kemudian, dilakukan kategorisasi siswa antara yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dengan cara skor dirangking. Sebanyak 27% kelompok atas dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 27% kelompok bawah dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar rendah. Berdasarkan perhitungan ini, diperoleh sampel pada masing-masing kelompok pada desain faktorial 2×2 sebanyak 22 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuisiner dan metode tes dengan instrumen kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebelum memberikan perlakuan dan tes hasil belajar PKn berupa tes pilihan ganda yang diberikan setelah memberikan perlakuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dimana data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, modus, median, standar deviasi, dan varians. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk grafik polygon. Sedangkan teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji ANAVA dua jalur.

Untuk bisa melakukan uji hipotesis, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan perlu dibuktikan. Persyaratan yang dimaksud yaitu: (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal dan (2) data yang dianalisis harus bersifat homogen. Untuk membuktikan dan memenuhi persyaratan tersebut, maka

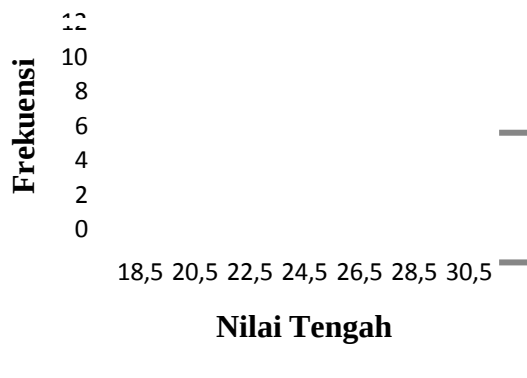
dilakukanlah uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas, dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar PKn siswa yang terdiri dari enam kelompok yaitu (1) deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Multimedia pembelajaran interaktif, (2)

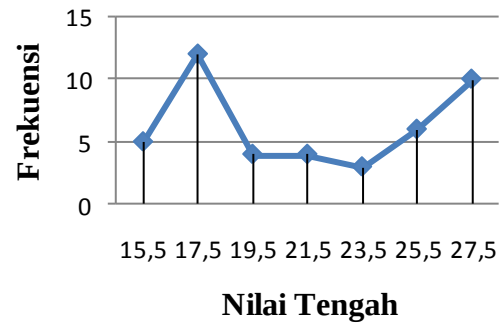
deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (3) deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif, (4) deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi rendah yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif, (5) deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dan (6) deskripsi data hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya data hasil belajar PKn pada keenam kelompok disajikan ke dalam grafik polygon seperti pada gambar dibawah ini.



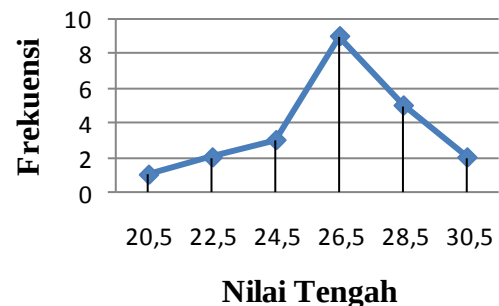
Gambar 1. Grafik Polygon Hasil Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan Tabel 1 mean = 24,20; median = 24,36; modus = 26,30 maka modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.



Gambar 2. Grafik Polygon Data Hasil Belajar PKn dengan Model Pembelajaran Konvensional

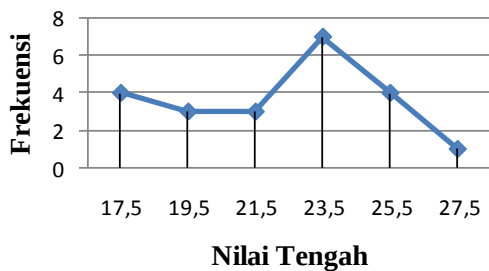
Berdasarkan tabel 1 mean = 21,43; median = 21; modus = 17,43 maka modus lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari mean ($Mo < Md < M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.



Gambar 3. Grafik Polygon Hasil Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Siswa yang Bermotivasi Tinggi

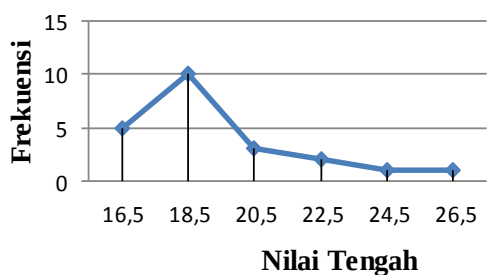
Berdasarkan tabel 1 mean = 26,27; median = 26,61; modus = 26,70 maka modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling

negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.



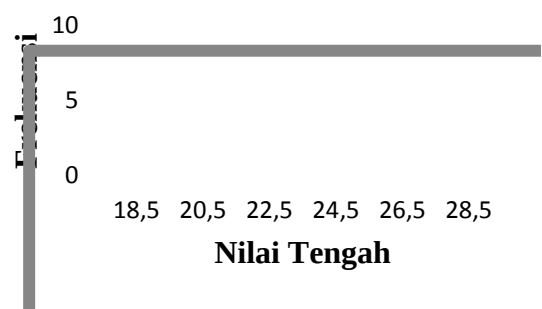
Gambar 4. Grafik Polygon Hasil Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Siswa yang Bermotivasi Rendah

Berdasarkan tabel 1 mean = 22,14; median = 22,79; modus = 23,64 maka modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.



Gambar 5 Grafik Polygon Hasil Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Kelompok Siswa yang Bermotivasi Tinggi

Berdasarkan tabel 1 mean = 17,86; median = 17,70; modus = 17,33 maka modus lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari mean ($Mo < Md < M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.



Gambar 6 Grafik Polygon Hasil Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Kelompok Siswa yang Bermotivasi Rendah Hasil perhitungan keenam data tersebut telah disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data hasil belajar PKn siswa

Data	A ₁	A ₂	A ₁ B ₁	A ₁ B ₂	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂
Mean	24,20	21,43	26,27	22,14	17,86	25
Median	24,36	21	26,61	22,79	17,70	25,93
Modus	26,3	17,43	26,70	23,64	17,33	27
Varians	11,42	22,30	7,93	8,18	7,93	11,05
Standar Deviasi	3,38	4,72	2,82	2,86	2,82	3,39
Skor minimum	18	15	21	18	15	18
Skor maksimum	30	28	30	27	25	28
Rentangan	12	13	9	9	10	10

Keterangan :

- A_1 : Hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif.
- A_2 : Hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional
- A_1B_1 : Hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif.
- A_1B_2 : Hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif.
- A_2B_1 : Hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
- A_2B_2 : Hasil belajar PKn siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tabel 1 mean = 25; median = 25,93; modus = 27 maka modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurve di atas adalah kurve juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.

Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data tes hasil belajar PKn siswa. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* (χ^2), diperoleh data hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki motivasi tinggi, kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki motivasi rendah, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional memiliki motivasi tinggi dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional memiliki motivasi rendah adalah berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji prasyarat yang pertama yaitu uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang ke dua yaitu uji

homogenitas varians. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Uji *Bartlett* dan Uji *Fisher*, varians data hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki motivasi tinggi, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki motivasi rendah, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional memiliki motivasi tinggi dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional memiliki motivasi rendah adalah homogen.

Setelah diketahui data hasil belajar PKn berdistribusi normal dan homogen, dilanjutkan dengan uji hipotesis. Terdapat empat hipotesis penelitian yang diuji yaitu; (1) terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional; (2) terdapat perbedaan hasil

belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional pada kelompok siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi; (3) terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara

kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa; dan (4) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa. Ringkasan perhitungan telah disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Sumber Varians	Db	JK	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
A	1	169,14	169,136	20,252 **)	4,00	signifikan
B	1	49,50	49,5	5,927 **)	4,00	signifikan
Interaksi AxB	1	698,91	698,909	83,684 **)	4,00	signifikan
Dalam	84	701,55	8,352	-	-	-
Total	87	1619,09	-	-	-	-

Keterangan

db = derajat kebebasan

JK = jumlah kuadrat

RJK = rerata kuadrat

**) = F_{hitung} signifikan

Berdasarkan tabel diatas diperoleh $F_{A(hitung)} = 20,252 > F_{tabel} = 4,00$, maka terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Sedangkan, $F_{AB} = 83,684 > F_{tabel} = 4,00$ maka terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa. Uji hipotesis 2 dan 3 dengan menggunakan *t-scheffe* diperoleh bahwa untuk hipotesis 2 $t_{hitung} = 13,651 > t_{tabel} = 2,000$, maka terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional pada siswa yang memiliki motivasi tinggi. Sedangkan pada hipotesis 3 diperoleh

bahwa $t_{hitung} = 4,649 > t_{tabel} = 2,000$, maka terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional pada siswa yang memiliki motivasi rendah.

Pembahasan

Pada tabel 1 terlihat bahwa rata-rata skor *post test* siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif adalah 24,20 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling negatif yang berarti skor cenderung tinggi dan rata-rata skor *post test* siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 21,43 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling positif yang berarti skor cenderung rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya berdasarkan analisis data menggunakan analisis varians (ANOVA) dua jalur, diketahui $F_{A(\text{hitung})} = 20,252$ dan F_{tabel} dengan taraf signifikansi $5\% = 4,00$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $F_{A(\text{hitung})}$ lebih besar dari F_{tabel} ($F_{A(\text{hitung})} > F_{\text{tabel}}$), sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini terdapat aktifitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal dan semuanya itu dilakukan oleh semua siswa. "Penerapan teknik mencari pasangan (*Make a Match*) dimulai dengan teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin" (Rusman, 2010:223). Dalam pembelajaran, peran guru hanya sebagai fasilitator dan mediator saja dan menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab kepada siswa untuk menggali sendiri pengetahuan yang telah mereka dapatkan sebelumnya. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media bantu dalam penyampaian materi juga sangat berpengaruh terhadap keefektifan jalannya pembelajaran. Menurut Daryanto (2013) multimedia pembelajaran interaktif merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran serta dapat merangsang kemauan dan perhatian siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi. Karena pada kenyataannya mata pelajaran

PKn merupakan mata pelajaran yang minim akan praktek dan didominasi dengan penjabaran teori, jadi penyampaian materi dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat dikemas dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan media bantu yang mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Oka Meindrawan (2013) dan Tirta Pertiwi (2013) terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Oka Meindrawan dan Tirta Pertiwi terlihat bahwa hasil validasi perorangan, kelompok kecil dan lapangan terkonsersi dengan kriteria sangat baik.

Pada penerapan model pembelajaran konvensional, siswa hanya menerima materi dari guru tanpa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Santyasa (2005) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang diterapkan seperti kegiatan rutinitas sehari-hari, dimana guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Pembelajaran lebih didominasi oleh guru sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran konvensional siswa tidak dituntut untuk mengembangkan kemampuan diri..

Pada proses pembelajaran faktor internal juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa misalnya motivasi belajar. Sardiman (2008) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: (1) mendorong manusia untuk berbuat,; (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai dan (3) menyeleksi perbuatan. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar karena motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Dalam penelitian ini jika ditinjau dari motivasi belajar yang terdiri dari motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah, terlihat bahwa pada tabel 1 rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki motivasi tinggi adalah 26,27 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling negatif artinya skor

siswa cenderung tinggi dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional memiliki motivasi tinggi adalah 17,86 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling positif yang artinya skor siswa cenderung rendah. Selanjutnya pada uji *t-scheffe* $t_{hitung} = 13,651 > t_{tabel} = 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi. Perbedaan hasil belajar ini dikarenakan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi jika mengikuti pembelajaran konvensional, kreativitas siswa kurang berkembang sehingga akan menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran konvensional sudah tentu tidak mendukung ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi yang menyukai tantangan. Berbeda halnya pada siswa yang memiliki motivasi rendah. Pada tabel 1 terdapat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif memiliki motivasi belajar rendah adalah 22,14 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling negatif skor cenderung tinggi dan pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 25 pada grafik polygon menunjukkan kurve juling negatif yang artinya skor cenderung tinggi. Selanjutnya pada uji *t-scheffe* menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,649 > t_{tabel} = 2,000$. Hal ini berarti pada siswa yang memiliki motivasi rendah, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan

multimedia pembelajaran interaktif pada kelompok siswa dengan motivasi rendah. Namun tidak berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif tidak sesuai dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.. Jika siswa sudah terbiasa mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif maka hasil belajarnya akan meningkat seiring dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Pada hasil analisis ANAVA dua jalur yaitu $F_{AB} = 83,684 > F_{hitung} = 4,00$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ni Putu Dayantari (2013) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Mencari Pasangan (*Make a Match*) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Gugus V Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini mengemukakan bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Gerokgak yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (*Make a Match*) berada pada kategori sangat tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan motivasi belajar dipandang perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran PKn akan memberikan makna dalam pembelajaran yang akan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Implikasi dari pembelajaran yang bermakna adalah mampu meningkatkan pemahaman konsep

siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan.

Terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata hasil belajar PKn kelompok eksperimen adalah 24,20 lebih besar dari rata-rata hasil belajar PKn kelompok kontrol sebesar 21,43. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional;

Pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata hasil belajar PKn pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif adalah 26,27 lebih besar dari rata-rata hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional sebesar 17,86. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, terdapat perbedaan hasil

belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata hasil belajar PKn pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif adalah 22,14 lebih besar dari rata-rata hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional sebesar 25. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. (1) disarankan kepada siswa agar selalu mengembangkan pemahamannya dan mampu menyadari bahwa motivasi belajar juga sangat mempengaruhi hasil belajar sehingga nantinya siswa mau berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar; (2) disarankan kepada guru pengampu mata pelajaran PKn disarankan agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi dalam mata pelajaran PKn. Selain itu, agar guru selalu mengupayakan cara-cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (3) kepada para peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan dalam pembelajaran PKn atau pada mata pelajaran lain agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan

pertimbangan untuk perbaikan. Sehingga nantinya penelitian yang dilakukan akan lebih sempurna.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Bungin, H. M. Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dayantari, Ni Putu. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Mencari Pasangan (Make a Match) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Gugus V Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meindrawan, I Kadek Oka. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarga- negaraan Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Teknologi Pendidikan. Undiksha. Singaraja.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 (Standar Isi). Tersedia pada: http://www.aidsindonesia.or.id/uploads/20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf. (diakses tanggal 25 Desember 2013).
- Pertiwi, Made Tirta. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 SMPN 2 Kerambitan Tabanan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Teknologi Pendidikan. Undiksha. Singaraja.
- Ruhimat, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Santyasa, I Wayan. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sardiman. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sindu, I Gede Partha. 2013. *"Pengaruh Model E-Learning Berbasis Masalah dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja"*. Tesis (tidak diterbitkan). Program studi Teknologi Pembelajaran, Pasca sarjana Undiksha Singaraja.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.