

# **PENGARUH MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI MAN 2**

**Ari Yuna Lasnurhadi, Okianna, Husni Syahrudin.**

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

*Email : arilasnurhadi@yahoo.co.id*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian studi hubungan (interrelationship) dengan jumlah populasi 116 orang, maka ditentukan sampel berdasarkan rumus slovin berjumlah 54 siswa. Berdasarkan perhitungan SPSS 21 diperoleh nilai t hitung > t tabel (4,094 > 2.007) dan signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran make a mat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak. Dari persamaan regresi linear  $Y = 24,079 + 0,240X$ , yang artinya jika model pembelajaran make a match bernilai 0, maka prestasi belajar 24,079. Jadi, model pembelajaran make a-macth berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak.

## **Kata Kunci : Model Pembelajaran Make a Match**

**Abstract :** The purpose of this research is to know this student's learning motivation at economy lesson grade X MIA MAN 2 Pontianak. The method that we use in this research is descriptive quantitative method the form of the research is interrelationship study with the total population 116 person, so the sample according to Slovin formulation is about 54 students. According to SPSS 21 calculation, we get that value t count > t table (4,094 > 2,007) and significance < 0,05 (0,000 < 0,05) this Ho is rejected and Ha is accepted. So we can conclude that the learning model make a match influence to the students learning motivation at economy lesson grade X MIA MAN 2 Pontianak. From the similiary of linear regression  $Y = 24,079 + 0,240X$ , it means that if learning model make a match is 0, then the learning achievement 24,079. So, the model learning make a match influence to the students learning motivation at the economy lesson grade X MIA MAN 2 Pontianak.

**Keywords: Learning Model Make a Match**

**P**endidikan merupakan faktor utama di dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan informal di rumah maupun melalui pendidikan formal di sekolah. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, yang tujuan akhirnya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam kegiatan pembelajaran proses belajar dan mengajar merupakan tahap yang paling penting untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 No. 1, yang berbunyi, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebegitu jauh tujuan pendidikan tersebut, maka secara umum siswa dilatih untuk terampil mengembangkan penalaran, terutama dalam ilmu pengetahuan.”

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik dimasa yang akan datang.

Oleh karena itu, guru yang mampu mengelola pembelajaran adalah guru yang profesional dan harus memiliki kemampuan dasar (kompetensi), menurut W. Gulo (1997:37) (dalam skripsi Fitra Ramadian) kompetensi dasar guru ada 10 yaitu, “Menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menggunakan media sumber belajar, menguasai landasan pendidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa untuk kependidikan pengajaran, mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, dan memahami dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.”

Salah satu masalah pokok pendidikan saat ini khususnya pendidikan formal (sekolah) masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini sendiri terbukti dengan hasil rata-rata nilai peserta didik yang cenderung masih sangat memprihatinkan jika dibandingkan dengan Negara-negara lain. Jika dilihat dari sisi empiris, berdasarkan hasil observasi penelitian-penelitian yang sudah ada terhadap rendahnya rata-rata nilai peserta didik, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan cara lama (tradisional). Pada model pembelajaran jika menggunakan tipe ini guru yang seharusnya hanya sebagai pengarah pembelajaran yang diintermediasi media pembelajaran, justru guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher-centered*) sehingga siswa menjadi pasif. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri. Masalah ini banyak dijumpai dalam proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu, guru perlu

menerapkan suatu strategi yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor psikologis berupa motivasi sangat berperan bagaimana tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman A.M (2012:39), bahwa terdapat beberapa faktor psikologis dalam belajar, yaitu “motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, ulangan”. Motivasi akan membuat peserta didik merasa melakukan kegiatan yang menyenangkan dan merasa lebih ingin tau terhadap sesuatu yang saat itu ia lakukan. Ketika peserta didik telah mendapatkan atau termotivasi, maka mereka akan memperhatikan dan tentunya lebih cepat memahami didalam kegiatan pembelajaran. Dari pengalaman penulis selama PPL di MAN 2 Pontianak penulis melihat rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X MIA.

Tipe pembelajaran kooperatif *make a match* adalah tipe pembelajaran kooperatif berbentuk permainan yang akan membuat siswa menjadi senang. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Keuntungan dari pembelajaran kooperatif *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sejalan dengan yang dikatakan Rusman (2011:209) “model pembelajaran kooperatif merupakan model suatu pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Model ini juga unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.”

Model pembelajaran tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MIA di MAN 2 Pontianak, karena pada model pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah terkait dengan pembelajaran ekonomi yang berlangsung serta adanya penghargaan (*reward*), sehingga siswa mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Aunurrahman (2010:120), “Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk menggunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.” Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam upaya pencapaian hasil belajar. seseorang melakukan suatu aktivitas karena didasari adanya suatu motivasi. Dengan motivasi yang baik dalam proses pembelajaran, maka seseorang juga akan mendapatkan pencapaian hasil yang baik pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa usaha yang dilakukan dengan didasari adanya motivasi maka dapat menghasilkan prestasi yang baik.

Dari paparan diatas terdapat kesenjangan antara apa yang diharapkan penulis dengan fakta atau kejadian yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti tentang “pengaruh model pembelajaran *make a-macth* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak”.

## METODE

Metode yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan dan dianggap sesuai dengan penelitian ini yaitu bentuk penelitian studi hubungan (*Interrelationship Studies*), yang bertujuan untuk memaparkan hubungan dan pengaruh antara nilai pelaksanaan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak yang keseluruhannya berjumlah 116 orang. Menurut Sugiyono (2013:81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dari pendapat tersebut tersebrlah sampel yang terdiri dari X MIA 1 40 orang, X MIA 2 38 orang, X MIA 3 38 orang.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:174) ”sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi berdasarkan pendapat tersebut sampel adalah bagian atau contoh dari populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan rumus Sloven. Menurut Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah (dalam Wiwin Winarsih 2011:137-138) “menyatakan bahwa mengenai total sampel ditentukan dengan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
 n = banyaknya sample N = banyaknya populasi e = persentase kesalahan yang di inginkan sebesar 10 %. Jadi, berdasarkan rumusan diatas, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{116}{1 + (116 \times 0,10^2)} \quad n = \frac{116}{1 + (116 \times 0,01)} \quad n = \frac{116}{1 + 1,16} \quad n = 53,703$$

Dibulatkan menjadi 54 Sampel. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka penulis membaginya terdiri dari 3 kelas MIA yaitu X MIA 1 40 orang, X MIA 2 38 orang, X MIA 3 38 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung, yaitu teknik pengumpulan data dengan mempergunakan angket atau kuesioner sebagai alatnya, dalam hal ini peneliti akan menyebarkan angket yang ditujukan kepada responden yang akan dipilih secara random. Dalam hal ini penulis menyebarkan angket sebanyak 54 buah dan di bagi dengan jumlah sampel yang telah di tentukan yaitu X MIA 1 40 orang, X MIA 2 38 orang, X MIA 3 38 orang.

Penulis juga menggunakan teknik studi dokumenter. Teknik studi dokumenter, yaitu teknik pengumpulan data melalui bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam teknik pengumpulan data ini penulis mengambil nilai hasil penerapan model pembelajaran *make a match* yang sudah pernah diterapkan.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, yaitu pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden yaitu siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak untuk dijawab secara tertulis pula.ekap nilai hasil post test model pembelajaran *make a match*.

Pada penelitian ini, pengolahan analisis data dan interpretasi data yang digunakan sebagai jawaban atau sub masalah yang dikemukakan untuk membahas serta menarik kesimpulan dilakukan sebagai berikut, Guna menjawab sub masalah 1, maka hasil dilihat dari hasil angket yang dibagikan kepada sampel penelitian, untuk menjawab sub masalah 2 yaitu hasil belajar, akan dilihat dari nilai ulangan harian siswa dan untuk menjawab sub masalah 3 mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel bebas (kemandirian belajar) dengan variabel terikat (hasil belajar), akan digunakan rumus regresi linear sederhana dan menggunakan bantuan program komputer SPSS 21.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan penulis data yang telah diperoleh dari alat pengumpulan data yaitu berupa angket dan dokumen nilai maka disusunlah langkah-langkah penyajian data. Penulis melakukan uji coba terhadap instrumen dengan menyebarkan instrumen tersebut kepada 20 siswa bukan sampel yang berasal dari kelas X IIS MAN 2 Pontianak. Setelah itu peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan program SPSS 22 guna mendapatkan validitas terhadap instrumen.

Angket disebarkan kepada 54 responden yang terdiri dari 40 siswa kelas X MIA 1, 38 siswa kelas X MIA 2 dan 38 siswa kelas X MIA 3 MAN 2 Pontianak dengan total 54 siswa. Dari hasil penelitian didapatkan hasil yang akan dilihat dari aspek-aspek yang ingin diteliti yaitu aspek motivasi belajar yang kemudian akan dihitung SPSS 21, yang sebelumnya penulis telah melakukan uji validitas dan reabilitas data untuk menentukan keabsahan kuisioner.

Untuk menyatakan valid atau tidaknya butir dari setiap instrumen haruslah dibandingkan dengan  $r$  tabel.  $R$  tabel dicari pada signifikansi 0,5 dengan uji 2 sisi dan jumlah ( $n$ ) = 18, maka didapat  $r$  tabel sebesar 0,468. Sehingga apabila  $r$  hitung kurang dari 0,468 maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid, namun jika lebih besar dari  $r$  tabel maka instrumen tersebut dikatakan valid.

Hasil perhitungan tersebut, hanya diambil jumlah angket yang valid yaitu 15 item dengan nilai alpha cronbach 0,840 maka dapat diketahui berapa besar dari hasil uji reliabilitas tersebut seluruh instrumen melebihi batasan 0,6 maka seluruh instrumen layak digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data dengan jumlah instrumen sebanyak 54 soal.

Sebelum melakukan penelitian penulis mengambil beberapa waktu untuk menjelaskan kembali mengenai bagaimana model pembelajaran *make a match* yang sebelumnya sudah pernah diterapkan saat PPL agar peserta didik tidak salah konsep mengenai model pembelajaran *make a match*. Penilaian dari model pembelajaran *make a match* ini (variabel X), penulis menggunakan penilaian yang telah diambil berupa hasil *post test* yang dilakukan kepada siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak saat penulis melakukan PPL di MAN 2 Pontianak.

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak, maka dilakukan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan

program SPSS 22. Berikut ini adalah hasil perhitungan regresi linier sederhana melalui program SPSS 22.

**Tabel 1**  
**Perhitungan Analisis Regresi Linear Sederhana**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	
1	(Constant)	24,079	4,910		4,904	,000
	model pembelajaran	,240	,059	,494	4,094	,000

a. Dependent Variable: motivasi belajar

Dari hasil perhitungan di atas, maka nilai-nilai tersebut dapat dimasukkan ke dalam persamaan regresi, yaitu sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 24,079 + 0,240X$$

Yang berarti nilai konstanta adalah 24,079 yaitu jika Model Pembelajaran Make a Match (X) bernilai 0 (nol), maka Motivasi Belajar (Y) bernilai 24,079. Nilai koefisien regresi variabel Motivasi Belajar (X) yaitu 0.240. Ini berarti bahwa setiap peningkatan Model Pembelajaran *Make a Match* sebesar 1, maka Motivasi Belajar akan meningkat sebesar 0.240.

Berdasarkan perhitungan yang digunakan maka diperoleh nilai t hitung > t tabel (4,094 > 2.007) dan signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran make a mat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak.

Untuk menentukan seberapa besar pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dapat ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi. Angka yang didapat akan diubah kebentuk persen, yang artinya persentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Duwi Prayitno, 2014 : 142). Perolehan angka didapat dari tabel menggunakan bantuan aplikasi program statistik SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 22 yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Perhitungan Regresi Linier Sederhana Model Summary**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,494 <sup>a</sup>	,244	,229	2,79889	1,397

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran Make a Match

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari tabel 4.20, nilai R Square sebesar 0,244, artinya persentase pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak sebesar 24,4 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini

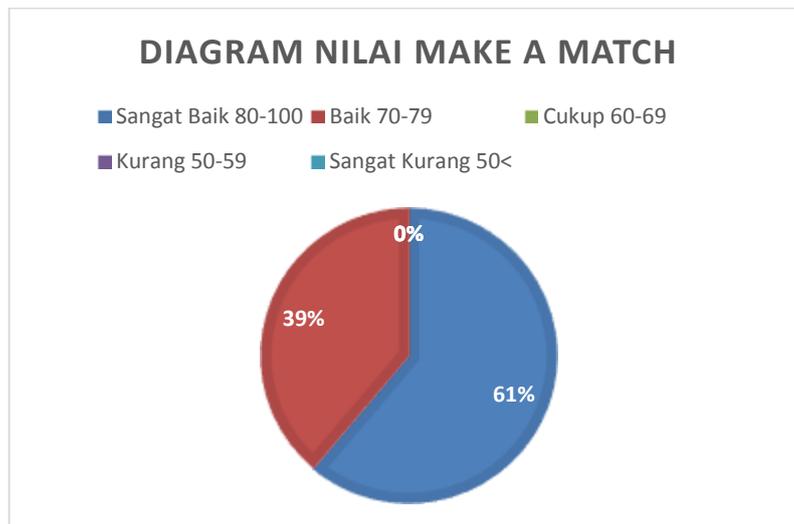
### Pembahasan

Pada penelitian ini penulis ingin melihat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak. Model pembelajaran *make a match* sendiri telah dilakukan atau diterapkan oleh penulis pada saat PPL di MAN 2 dengan penilaian hasil belajar post tes yang diambil setelah penerapan model pembelajaran *make a match* tersebut.

Kemudian penulis mengkategorikan nilai tersebut menjadi lima tingkatan seperti tabel berikut :

**Tabel 3**  
**Presentase sebaran nilai *make a match***

No.	Kategori	Rentang	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	80-100	33	61%
2	Baik	70-79	21	39%
3	Cukup	60-69	0	0%
4	Kurang	50-59	0	0%
5	Sangat Kurang	50<	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>54</b>	<b>100%</b>



**Diagram 1**  
**Diagram penilaian *Make a Match***

Dalam tabel 3 dan diagram 1 dapat dilihat nilai bahwa hasil penerapan model pembelajaran *make a match* tergolong tinggi dengan pencapaian 33 orang siswa mendapatkan nilai berkategori sangat baik dengan presentase 61%.

Sedangkan 21 orang masuk kedalam kategori nilai baik dengan presentase 39%, namun terdapat 2 orang dalam kategori baik memperoleh nilai tidak mencapai nilai KKM 78.

Hasrat dan keinginan dalam belajar adalah hal yang akan dimiliki siswa ketika siswa tersebut memiliki motivasi belajar. Siswa sendiri akan merasa mereka belajar bukan melalui perintah dari siapapun namun timbul dari keinginan mereka sendiri. Dapat dilihat pada siswa yang menyatakan pada item angket 1 bahwa mereka menyatakan sering belajar tidak berdasarkan paksaan guru dengan presentase 56% dan yang menyatakan sering sekali belajar tidak berdasarkan paksaan guru berjumlah 30%. Itu artinya bahwa 86% siswa belajar atas kemauan sendiri. Dapat dilihat juga pada item angket 2 bahwa siswa akan bertanya jika dalam penjelasan guru ada yang tidak mereka mengerti dengan presentase 46% menyatakan sering dan 46% menyatakan kadang-kadang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak akan diam saja ketika mereka merasa tidak paham terhadap penjelasan guru. Dapat diambil kesimpulan bahwa tingginya presentase yang diinginkan penulis dengan pencapaian hasil di lapangan, model pembelajaran *make a match* dapat mempengaruhi hasrat dan keinginan belajar siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak.

Berdasarkan pengalaman PPL di MAN 2 Pontianak penulis melihat rendahnya dorongan dan kebutuhan belajar siswa dengan melihat kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Penulis bermaksud menciptakan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *make a match* agar mereka merasakan bahwa belajar merupakan kebutuhan mereka. Setelah dilakukan model pembelajaran *make a match* hasilnya siswa menyatakan bersungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan dengan presentase 65% menyatakan sering dan 28% menyatakan sering sekali. Sisanya hanya berjumlah 7% menjawab kadang-kadang. Artinya 93% dari 54 siswa yang menjadi sampel penelitian bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Sejalan dengan hal itu pada item 4 siswa menyatakan bahwa mereka tidak akan berputus asa saat mengerjakan soal yang sulit dengan presentase tertinggi 50% menjawab setuju dengan hal tersebut dan 19% siswa menyatakan sangat setuju dengan hal tersebut. Melihat dari presentase item 3 yang berjumlah 93% menyatakan mereka mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh dan 69% siswa pada item 4 menyatakan bahwa mereka tidak akan berputus asa saat mengerjakan tugas penulis menyimpulkan bahwa siswa kelas X MIA MAN 2 telah memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar yang tinggi.

Setiap manusia tentunya memiliki harapan dan cita-cita masa depan dalam hidupnya. Begitu pula dengan siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak yang harus memiliki harapan dan cita-cita masa depan yang tertanam pada dirinya. Hal ini akan membuat siswa tersebut mencapai tujuan dengan berusaha mewujudkan harapan yang akan mereka capai. Melihat dari item 5 dengan presentase 80% siswa menyatakan sangat ingin menjadi rangking 1 dikelas, dan sisanya 20% siswa menyatakan ingin. Melihat hal tersebut keinginan untuk mencapai rangking satu dimiliki oleh semua siswa. Hal ini diwujudkan dengan presentase 65% siswa sangat ingin memperoleh nilai mata pelajaran ekonomi yang bagus. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa telah memiliki harapan dan cita-cita masa depan dengan

presentase 100% ingin menjadi ranking 1 dikelas dan 100% siswa berusaha ingin mendapatkan nilai mata pelajaran ekonomi yang bagus.

Penghargaan dalam belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Penghargaan dalam belajar akan membuat peserta didik merasa usaha yang dilakukan di hargai. Dalam model pembelajaran *make a match* juga diterapkan proses penghargaan dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan presentase 50% siswa menjawab kadang-kadang, 39% menjawab sering, dan 5% siswa menjawab sering sekali. Artinya 94% penghargaan dalam belajar telah dilakukan terhadap murid. Pembelajaran kooperatif model *make a match* merupakan pembelajaran berbentuk permainan yang membuat peserta didik merasa tidak jenuh mengikuti pembelajaran ekonomi. Kegiatan yang menarik di dalam pembelajaran akan membuat peserta didik aktif di dalam pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi interaktif. Berdasarkan hasil angket item 8, dengan presentase tertinggi 85% siswa menyatakan setuju metode belajar yang guru berikan membuat siswa semangat didalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini di dukung dengan angket item 9 bahwa presentase tertinggi menunjukkan 56% siswa menyatakan setuju mereka selalu ber semangat dengan permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran dan 43% menyatakan sangat setuju. Artinya dengan presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diberikan guru berpengaruh bagi semangat belajar siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas X MAN 2 Pontianak.

Lingkungan belajar yang kondusif turut berpengaruh dalam tingkat konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang kondusif mencakup ruang kelas yang bersih, tata ruang yang rapi serta tidak berisik. Berdasarkan item 10 dengan presentase 72% menyatakan setuju dan 22% menyatakan sangat setuju bahwa ruangan kelas selalu rapi dan bersih. Melihat dari sisi lain yaitu suasana kelas yang tenang, presentase tertinggi 54% siswa menyatakan ketenangan dikelas dikategorikan kadang-kadang. Dari dua item tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas X MIA MAN 2 telah memenuhi syarat lingkungan belajar yang kondusif dari sisi kerapian dan kebersihan, namun melihat dari sisi ketenangan kelas belum memenuhi syarat lingkungan belajar yang kondusif yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk melakukan kerja sama antar anggota kelompok belajar. Model pembelajaran *make a match* membuat sebagai model pembelajaran kooperatif juga melakukan kegiatan demikian. Berdasarkan angket item 12 dengan presentase 59% menyatakan sering dan 33% menyatakan setiap ada tugas kelompok di kelas, siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak selalu mengerjakan tugas kelompok tersebut bersama teman kelompok. Dapat dilihat bahwa 92% siswa menyatakan dalam model pembelajaran *make a match* melakukan kerjasama di dalam mengerjakan tugas kelompok. Kemudian berdasarkan angket item 13 dengan presentase 50% menyatakan sering dan 41% siswa menyatakan bahwa sering sekali siswa dalam diskusi ketika kesulitan, siswa saling bertanya kepada teman (bertukar pikiran). Jadi dapat disimpulkan bahwa didalam model pembelajaran *make a match* siswa melakukan kerjasama sehingga memicu timbulnya motivasi belajar ekstrinsik dari kerjasama.

Faktor yang selanjutnya mempengaruhi motivasi belajar siswa ialah perhatian. Perhatian akan membuat siswa lebih banyak menyerap apa saja ilmu atau informasi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Perhatian juga akan membuat siswa lebih fokus dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Berdasarkan angket item 14 dengan presentase 54% menyatakan sering dan 33% siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak menyatakan sering sekali selalu memperhatikan guru saat mengajar di depan kelas. Ini artinya bahwa saat guru mata pelajaran ekonomi menjelaskan materi pelajaran, siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak memperhatikan guru saat proses pembelajaran ekonomi. Sejalan dengan hal tersebut, angket item 15 dengan presentase 59% siswa menyatakan sering dan 31% siswa menyatakan sering sekali mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, penerapan model pembelajaran *make a match* yang sudah dilakukan pada saat PPL di MAN 2 Pontianak telah mengikuti prosedur yang benar menurut para ahli. Hasil penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak tergolong tinggi dengan pencapaian 33 orang siswa mendapatkan nilai berkategori sangat baik dengan presentase 61% dan satu orang mendapat nilai sempurna (100). Sedangkan sisanya 21 orang masuk kedalam kategori nilai baik dengan presentase 39%. Menurut hasil penelitian berupa angket motivasi belajar dengan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak, motivasi belajar siswa kelas X MIA MAN 2 Pontianak dapat dilihat dari angket 8 dan 9 yang menilai motivasi belajar siswa pada model pembelajaran *make a match* tergolong tinggi dengan rata-rata presentase diatas 80%. Berdasarkan perhitungan yang digunakan maka diperoleh nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $4,094 > 2,007$ ) dan signifikansi  $<$   $0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran ekonomi kelas X MIA MAN 2 Pontianak. Berdasarkan perhitungan SPSS 22 didapatkan besar kontribusi  $R^2$  sebesar 24,4%.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka penulis memberikan beberapa saran, yaitu : 1. Kepada guru mata pelajaran ekonomi agar lebih sering menggunakan model-model pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *make a match* agar siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran ekonomi, 2. Kepada siswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan serius dalam model pembelajaran *make a match*. Dari penelitian yang telah peneliti lakukan diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan guna memperjelas mengenai pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). **Prosedur Penelitian**. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fithra, Ramadian. **Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Sray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Kelas XI IPS SMA Kemala Bhayangkari Kubu Raya**. Skripsi. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura
- Rusman. (2011). **Model-Model Pembelajaran**. (Cetakan ke – 11). Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman A. M. (2012). **Interaksi dan Motivasi Beljar-Mengajar**. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D**. Bandung : Alfabeta.
- UU.(2010). **Undang-Undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah R.I Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar**. Bandung: Citra Umbara
- Wiwini Winarsih. (2012). **Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 9 Pontianak**. Skripsi. Pontianak : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Untan.