

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa

Siti Hodijah^{1*}, Syaiful M² dan Yustina Sri Ekwandari³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail: sihositihodijah3@gmail.com. HP. 085781347535

Received: April 4, 2017 *Accepted:* May 19, 2017 *Online Published:* May 29, 2017

Abstract: *The Effect of Make a Match Learning Model towards Student History Learning Motivation. This research was conducted in SMA Negeri 1 Gunungsindur Bogor Regency with the aim to determine effect of Make a Match learning model towards student History learning motivation with samples were X.1 IPS class as experiment class and X.2 IPS class as control class from X IPS class as population. Research methodology used in this research was experiment with the Posttest Only Control Group design. Data was processed using the formula Theta correlation test and Chi Square test. The result showed that there was a positive and significant effect with a Theta correlation was 0.4135 which fall into the category of significant or moderate and significance of the Chi Square value obtained at 14.267.*

Keywords: *make a match, learning motivation, effect*

Abstrak: **Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa.** Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa dengan sampel yaitu kelas X.1 IPS sebagai kelas eksperimen dan kelas X.2 IPS sebagai kelas kontrol dari kelas X IPS sebagai populasi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *Posttest Only Control Group*. Data diolah menggunakan rumus korelasi *Theta* dan *Kai Kuadrat*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dengan nilai korelasi *Theta* sebesar 0,4135 yang termasuk ke dalam kategori cukup berarti atau sedang dan nilai signifikansi *Kai Kuadrat* yang diperoleh sebesar 14,267.

Kata kunci: *make a match, motivasi belajar, pengaruh*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun manusia yang berpengetahuan, bermoral dan bermartabat. Pendidikan adalah investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang dan yang sedang giat membangun negaranya.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne, Briggs dan Vager (dalam Sutikno, 2014: 11), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya (Sardiman, 2008: 14).

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan

pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau siswa, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh siswa (Sutikno, 2014: 58), karena bagaimanapun juga tugas guru adalah berusaha semaksimal mungkin agar siswa menyukai proses pembelajaran di kelas sehingga akan lebih mudah bagi siswa untuk menerima pembelajaran tersebut, yang nantinya akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2008: 75). Motivasi dalam proses belajar adalah dapat menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan siswa. Belajar tanpa motivasi yang kuat akan sulit untuk berhasil. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan mengikuti pelajaran dengan baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik yang memaparkan bahwa fungsi motivasi antara lain: mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Perbuatan belajar akan terjadi apabila seseorang tersebut memiliki motivasi, sebagai pengarah, artinya dapat menjadi jalan agar mampu menuju arah yang ingin dicapai, sebagai penggerak, berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan

cepat atau lambatnya suatu pekerjaan (Hamalik, 2001: 175).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah Ibu Lina Muryani, S.Pd. di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor pada tanggal 19 Januari 2016, diperoleh informasi bahwa proses kegiatan belajar di kelas masih belum memuaskan dengan keadaan motivasi belajar siswa yang cenderung rendah, yaitu terlihat dari kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam menanyakan atau berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi saat mempelajari Sejarah, hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kelas. Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto, motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar (Slameto, 2010: 53).

Menurut penuturan Guru Mata Pelajaran Sejarah, ketika proses pembelajaran di kelas sudah menerapkan beberapa model pembelajaran diskusi atau tanya jawab, namun hanya beberapa siswa saja yang aktif melakukan, yang lain cenderung pasif dan kurang antusias. Mencermati hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa Kelas X IPS terhadap Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor disebabkan oleh penggunaan model diskusi yang kurang menarik dan menyenangkan, sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa

saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan ini merupakan salah satu permasalahan di dalam kelas yang tidak dapat terabaikan, oleh sebab itu peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran *Make a Match*.

Make a Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Di dalam model ini siswa diperintahkan untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (dalam Rusman, 2012: 223). Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan (Sutikno, 2014: 128). Model pembelajaran *Make a Match* didasarkan untuk melatih siswa agar belajar bertanggung jawab terhadap tugas mereka masing-masing, membangun rasa percaya diri, serta melatih kekompakan dalam tugas kelompok.

Menyikapi hal tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur

Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif bersifat eksperimen di mana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2009: 87).

Metode penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain. Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk *True Experimental Design* dengan jenis *Posttest-only Control Design*. Di dalam desain ini terdapat dua kelompok, kelompok pertama yang diberi *treatment* sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kedua tidak diberi *treatment* yang disebut kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS semester genap di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 117 siswa.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel di mana tidak semua elemen populasi dapat digunakan sebagai sampel, karena sampel yang dipilih harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu (Soentoro,

2015: 70). Adapun pertimbangan dalam memilih sampel adalah adanya kesamaan karakteristik siswa di kedua kelas tersebut yaitu kesamaan jumlah siswa dengan masing-masing memiliki jumlah 39 siswa pada setiap kelasnya, selain itu capaian rata-rata hasil Ujian Akhir Semester Ganjil siswa secara klasikal hampir sama yaitu 55,92 untuk kelas X.1 IPS sebagai kelas eksperimen dan 59,97 untuk kelas X.2 IPS sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa, angket yang terdiri atas 18 butir pernyataan dengan Skala Likert yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2012: 23).

Instrumen angket sebelum diberikan kepada kelas eksperimen terlebih dahulu dilakukan uji yaitu uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* Pearson dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*.

Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dengan menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat* dan uji homogenitas dengan menggunakan rumus uji dua varian. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap

rumusan masalah dalam penelitian yaitu dengan rumus koefisien korelasi *Theta* (θ) dan uji *Kai Kuadrat* (X^2), rumus tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016. Berikut ini adalah rumus koefisien korelasi *Theta* (θ):

$$\theta = \frac{\sum D_i}{T2}$$

Keterangan:

$\sum D_i$ = perbedaan absolut antara frekuensi di atas (f_a) setiap *rank* dan di bawah (f_b) setiap *rank* untuk pasangan variabel subkelas nominal atau $f_a - f_b$.

$T2$ = setiap frekuensi total pada subkelas nominal dikalikan dengan setiap frekuensi.

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 55).

Adapun rumus uji *Kai Kuadrat* (X^2) adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan:

O = nilai-nilai observasi

E = nilai-nilai frekuensi harapan

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 125).

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Gunungsindur terletak di Jalan Atma Asmawi, Desa Gunungsindur Kecamatan Gunungsindur Kabupaten Bogor Jawa Barat. Berdiri pada tahun 2002 bertempat di SMP Negeri 1 Gunungsindur dengan penanggungjawab pelaksana Dra. Zuraidah, MM. (Kepala SMA Negeri 1

Parung), pada bulan Maret tahun 2004 berdiri sendiri dipimpin oleh Drs. Agus Rusliana dengan guru PNS berjumlah lima orang dan rombongan belajar dua kelas. Pada bulan Februari tahun 2005, SMA Negeri 1 Gunungsindur menempati gedung baru di Jalan Atma Asmawi Desa Gunungsindur, Kecamatan Gunungsindur Kabupaten Bogor. Kini di tahun 2016, SMA Negeri 1 Gunungsindur dipimpin oleh Wawan Hermawan, S.Pd. MM. dengan jumlah guru sebanyak 33 orang dengan perincian 20 orang PNS dan 13 orang guru honorer. Rombongan belajar sebanyak 18 kelas. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 617 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2016 hingga 26 Mei 2016. Dari keseluruhan jumlah kelas X IPS, penelitian ini hanya menggunakan dua Kelas X IPS sebagai subyek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* sedangkan untuk kelas kontrol diajar secara konvensional.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan tiga sub pokok materi "Peradaban Awal Indonesia dan Dunia" pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga setiap pertemuan membahas satu sub pokok materi, dalam satu minggu waktu yang disediakan untuk proses pembelajaran Sejarah (Peminatan) sebanyak satu kali tatap muka pembelajaran yaitu 3 x 45 menit. Masing-masing kelas diberi

post-test, yaitu dengan bentuk dan jumlah pernyataan yang sama.

Pembelajaran pertama dengan model pembelajaran *Make a Match* di kelas eksperimen peneliti lakukan pada tanggal 28 April 2016, dengan materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu “Peradaban Lembah Sungai Indus dan Lembah Sungai Gangga”. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menanyakan kehadiran siswa kemudian menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran, selanjutnya pada kegiatan inti peneliti memberikan kalimat pengantar berkaitan dengan materi yang akan dibahas dalam pembelajaran, yang kemudian dilanjutkan dengan pembahasan dan penjelasan materi kepada siswa serta tanya jawab singkat tentang materi yang telah dibahas. Setelah kegiatan tanya jawab tersebut peneliti menjelaskan pada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, yaitu berkaitan dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Peneliti menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang “Peradaban Lembah Sungai Indus dan Lembah Sungai Gangga”. Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada dua kelompok siswa, kelompok pertama mendapat kartu pertanyaan dan kelompok kedua mendapat kartu jawaban. Masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan satu kartu. Kemudian siswa harus mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang dibawanya, setelah semua siswa mendapatkan pasangan kartunya, setiap pasangan siswa mempresentasikan topik yang diperolehnya, peneliti bersama dengan siswa lainnya mengoreksi hasil pasangan kartu tersebut. Siswa terlihat

antusias dengan kegiatan mencari kartu pasangan berbatas waktu ini. Kemudian sebagai kegiatan penutup peneliti memberikan penekanan pada materi yang belum dimengerti siswa dan mengklarifikasi materi yang telah dibahas serta memberitahu siswa tentang materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya dengan maksud agar siswa dapat belajar terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran selanjutnya dimulai serta peneliti bersama guru mengisi lembar observer untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran. Selanjutnya sebelum pertemuan pertama ini benar-benar ditutup, siswa diberi *post-test* atau pengambilan data yang pertama.

Pelaksanaan pembelajaran pertama ini masih terlihat kurang maksimal, walaupun di sini siswa terlihat antusias dengan mencari kartu pasangan, tetapi pasangan yang mereka temukan masih banyak yang tidak cocok, selain itu hanya segelintir siswa yang berani mengungkapkan pendapatnya ketika temannya mempresentasikan topik yang diperolehnya.

Pembelajaran kedua kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 12 Mei 2016. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi agar siswa terus semangat dalam belajar serta menanyakan kehadiran siswa. Peneliti memberikan sedikit ulasan dan umpan balik tentang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran yang dilanjutkan dengan pembahasan dan penjelasan materi

pada pertemuan ini kepada siswa yaitu tentang “Peradaban Sungai Kuning di Cina” serta tanya jawab singkat tentang materi yang telah dibahas. Pada pertemuan kedua ini peneliti menjelaskan kembali tentang model pembelajaran *Make a Match*, setelah siswa benar-benar paham tentang model pembelajaran *Make a Match*, selanjutnya peneliti menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang “Peradaban Sungai Kuning di Cina”. Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada dua kelompok siswa, kelompok pertama mendapat kartu pertanyaan dan kelompok kedua mendapat kartu jawaban. Masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan satu kartu, kemudian siswa harus mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang dibawanya, setelah semua siswa mendapatkan pasangan kartunya, setiap pasangan siswa mempresentasikan topik yang diperolehnya, peneliti bersama dengan siswa lainnya mengoreksi hasil pasangan kartu tersebut. Siswa tetap terlihat antusias dengan kegiatan mencari kartu pasangan terbatas waktu ini. Kemudian sebagai kegiatan penutup peneliti memberikan penekanan pada materi yang belum dimengerti siswa dan mengklarifikasi materi yang telah dibahas serta memberikan tugas kepada siswa untuk merangkum materi yang akan dibahas di pertemuan berikutnya serta peneliti bersama guru mengisi lembar observer untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran. Selanjutnya sebelum pertemuan kedua ini berakhir, siswa diberi *post-test* atau pengambilan data yang kedua.

Pelaksanaan pembelajaran kedua ini lebih baik dari pertemuan sebelumnya, di sini siswa tetap terlihat antusias dengan mencari kartu pasangan, sudah banyak yang menemukan pasangan yang cocok, selain itu ketika temannya mempresentasikan topik yang diperolehnya, siswa yang lain sudah mulai lebih banyak yang aktif dalam mengemukakan pendapatnya, mengomentari topik yang dipresentasikan, walaupun sebagian masih harus ditunjuk agar dirinya mau mengomentari.

Pembelajaran ketiga kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 26 Mei 2016, pelaksanaan pembelajaran ini merupakan pertemuan terakhir di kelas ini. Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu “Peradaban Awal Amerika” Seperti biasa, peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi agar siswa terus semangat dalam belajar serta menanyakan kehadiran siswa. Peneliti memberikan sedikit ulasan dan umpan balik tentang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran yang dilanjutkan dengan pembahasan dan penjelasan materi pada pertemuan ini kepada siswa serta tanya jawab singkat tentang materi yang telah dibahas. Pada pertemuan ketiga ini sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi yang telah dibahas sebelumnya dan yang telah mereka rangkum di rumah. Setelah beberapa menit kemudian, selanjutnya peneliti menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan

jawaban tentang “Peradaban Awal Amerika”.

Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada dua kelompok siswa, kelompok pertama mendapat kartu pertanyaan dan kelompok kedua mendapat kartu jawaban. Masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan satu kartu. Kemudian siswa harus mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang dibawanya, setelah semua siswa mendapatkan pasangan kartunya, setiap pasangan siswa mempresentasikan topik yang diperolehnya, peneliti bersama dengan siswa lainnya mengoreksi hasil pasangan kartu tersebut. Selanjutnya peneliti mengklarifikasi materi yang telah dibahas serta peneliti bersama guru mengisi lembar observer untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran. Pada pertemuan ini siswa lebih antusias dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran, baik itu dalam mencari pasangan yang cocok maupun dalam mengomentari presentasi temannya. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kembali diberi *post-test* atau pengambilan data yang terakhir.

Penelitian dengan metode eksperimen ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, yang mana dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Dalam model pembelajaran *Make a Match* siswa diperintahkan untuk

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena model ini menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang telah dipelajari yang kemudian kartu-kartu tersebut diberikan kepada setiap siswa secara acak, selain itu juga model ini didasarkan untuk melatih siswa agar belajar bertanggung jawab terhadap tugas mereka masing-masing, membangun rasa percaya diri, serta melatih kekompakan dalam tugas kelompok.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif, data yang diperoleh dari hasil *post-test* dengan menggunakan instrumen angket dengan Skala Likert lima poin. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data, tahap pertama yaitu uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas data ini adalah untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji yang dilakukan dengan menggunakan Uji *Chi Kuadrat* dengan ketentuan jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan yaitu banyaknya kelas interval (k) dikurang satu ($dk = k - 1$), dalam hal ini setelah di uji dalam perhitungan banyaknya kelas interval (k) kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah enam, maka hal tersebut berarti $dk = 6 - 1 = 5$ dan taraf nyata 5% yang artinya data tersebut 95% dapat dipercaya berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen besarnya $X^2_{hitung} (2,399) < X^2_{tabel} (11,070)$ dengan $dk = k - 1$ dan taraf nyata 5% maka data *post-test* dapat disimpulkan berdistribusi

normal, dan perhitungan pada kelas kontrol besarnya $X^2_{hitung} (3,709) < X^2_{tabel} (11,070)$ dengan $dk = k - 1$ dan taraf nyata 5% maka data *post-test* dapat disimpulkan berdistribusi normal juga.

Tahap kedua yaitu melakukan perhitungan uji homogenitas. Perhitungan diperoleh $F_{hitung} 1,03$ dan dari grafik daftar distribusi F dengan $dk \text{ pembilang} = 39-1=38$, $dk \text{ penyebut} = 39-1=38$, taraf nyata 0,05 maka diketahui $F_{tabel} = 1,71$, di sini tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hal ini berarti H_0 diterima karena data penelitian mempunyai varians yang homogen.

Tahap ketiga yaitu mengklasifikasikan data menjadi beberapa kategori untuk membantu perhitungan selanjutnya, dalam hal ini data diklasifikasikan menjadi tiga kategori / kelas yaitu rendah, sedang dan tinggi. Adapun langkah kerjanya sebagai berikut:

1. Menentukan Jarak Interval (i)

$$\begin{aligned} (i) &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{90-18}{3} \\ &= 24 \end{aligned}$$

2. Menentukan Median

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2} \\ &= \frac{90 + 18}{2} \\ &= 54 \end{aligned}$$

3. Menentukan Kategori Skor

Tabel 1. Pedoman Pembagian Kategori Motivasi Belajar Sejarah

No.	Rentang Skor	Kategori
1	67 – 90	Tinggi
2	42 – 66	Sedang
3	18 – 41	Rendah

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2016

Hasil pengkategorisasian kelas eksperimen diperoleh terdapat sebanyak 22 siswa masuk ke dalam kategori tinggi, 12 siswa kategori sedang dan 5 siswa kategori rendah, sedangkan hasil pengkategorisasian kelas kontrol diperoleh terdapat sebanyak 6 siswa masuk ke dalam kategori tinggi, 23 siswa kategori sedang dan 10 siswa kategori rendah, sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* lebih berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Meningkatnya skor yang diperoleh siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* menunjukkan bahwa siswa senang belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Hasil pengkategorisasian ini membantu dalam uji hipotesis, dimana setelah data dikategorikan maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru melalui lembar observer ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen, diketahui bahwa siswa cepat dan mudah dalam memahami materi “Peradaban Awal Indonesia dan Dunia”, siswa tampak lebih senang dan tertarik dalam belajar, sehingga

siswa lebih aktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, siswa tidak terlalu banyak menemui kesulitan asalkan aturannya jelas dan tegas. Dengan demikian, hal yang paling penting dalam model pembelajaran *Make a Match* adalah belajar dengan suasana yang menyenangkan atau belajar sambil bermain, maka siswa akan lebih mudah memahami materi, dan akan membuat siswa lebih hafal materi. Berbeda dengan siswa kelas kontrol, mereka diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Di dalam pembelajaran siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi dengan harapan pembagian menjadi beberapa kelompok ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan meningkatkan kerjasama. Tetapi sebaliknya, ketika pembelajaran pada kelas kontrol diketahui bahwa saat siswa mengerjakan tugas dari guru, hanya beberapa siswa yang aktif mengerjakan.

Tahap keempat yaitu melakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil pengamatan selain menghitung uji hipotesis pengaruh secara keseluruhan penulis juga menghitung bagaimana pengaruh terhadap motivasi belajar per indikator. Hasil analisis menunjukkan pada indikator adanya hasrat dan

keinginan berhasil diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,2413, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori rendah atau lemah tapi pasti yaitu $0,20 < KK \leq 0,40$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 4,328 yang artinya pengaruh tidak signifikan karena kurang dari X^2_{tabel} 5,991. Indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,2985, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori rendah atau lemah tapi pasti yaitu $0,20 < KK \leq 0,40$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 7,759 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena lebih dari X^2_{tabel} 5,991. Indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,3715, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori rendah atau lemah tapi pasti yaitu $0,20 < KK \leq 0,40$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 10,301 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena lebih dari X^2_{tabel} 5,991. Indikator adanya penghargaan dalam belajar diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,3846, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori rendah atau lemah tapi pasti yaitu $0,20 < KK \leq 0,40$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 15,6 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena lebih dari X^2_{tabel} 5,991. Indikator adanya kegiatan yang menarik diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,0815, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori sangat rendah

atau lemah sekali yaitu $0,00 < KK \leq 0,20$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 0,582 yang artinya pengaruh tidak signifikan karena kurang dari X^2_{tabel} 5,991. Indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,2485, yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori rendah atau lemah tapi pasti yaitu $0,20 < KK \leq 0,40$ dengan signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 6,75 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena lebih dari X^2_{tabel} 5,991.

Hasil perhitungan pengaruh terhadap motivasi belajar per indikator menunjukkan bahwa pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan dan adanya penghargaan dalam belajar yang paling besar terdapat pengaruh, sedangkan yang paling kurang berpengaruh yaitu pada indikator adanya kegiatan yang menarik.

Perhitungan uji hipotesis secara keseluruhan diperoleh nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,4135 yang mana dalam tabel interpretasi termasuk pada kategori cukup berarti atau sedang yaitu $0,40 < KK \leq 0,70$, artinya bahwa model pembelajaran *Make a Match* yang digunakan cukup berpengaruh terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016 dan juga dapat dikatakan model pembelajaran *Make a Match* ini baik digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, selanjutnya setelah diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran kelas eksperimen

berpengaruh positif, maka kemudian dilakukan uji signifikansi untuk mengetahui apakah dapat digeneralisasikan atau tidak dengan menggunakan rumus *Kai Kuadrat* (X^2). Hasil perhitungan *Kai Kuadrat* (X^2) yaitu sebesar 14,267 yang artinya lebih dari X^2_{tabel} 5,991, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut signifikan, yaitu model pembelajaran *Make a Match* ini juga dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa pada seluruh populasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, yaitu dengan nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,4135 yang mana dalam interpretasi koefisien korelasi termasuk ke dalam kategori cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif dan uji signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) sebesar 14,267 yang artinya signifikan karena $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$. Nilai positif di sini mempunyai arti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* apabila dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang benar maka motivasi belajar Sejarah siswa akan meningkat, dan signifikan berarti bahwa sebesar 95% model pembelajaran *Make a Match* ini dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa pada seluruh populasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Misbahuddin & Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soentoro, Ali Idris. 2015. *Cara Mudah Belajar Metodologi Penelitian dengan Aplikasi Statistika*. Depok: PT. Taramedia Bakti Persada.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.