

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Ismi Zakiah, Hadi Kusmanto
Majoring in Mathematics, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Cirebon City, Indonesian Country
ismizakiah14@yahoo.com, hadi_uipi@yahoo.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of students creativity in mathematics. It is influenced by the learning model used. Learning model that can help students understand about the material one of them is cooperative learning model type make a match. The purpose of the research is to assess influence of cooperative learning type make a match towards of students creativity. This research use a experimental method, with the research population is 55 students of class VII. The sample is VII-B class with 28 students. The research instrument that used are test and the scale. The result of the research shows; the students response to learning by using cooperative learning model type make a match got a good category with an average 74,8%; students creativity in experimental class categorized good with average score 70,54; there are the sicnifikance influence between cooperative learing model type make a match toward students vreativities in matematic is 51,8%.

Keywords : *Make A Match, Student Creativity*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh siswa, kegiatan belajar bisa di sekolah atau di rumah. Hosnan (2014:7) berpendapat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan.

Kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan dengan cara mengubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pembelajaran yang lebih bermakna yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) akan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran maupun dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Menurut Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) Indonesia No. 23 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa disetiap jenjang pendidikan termasuk SMP sebagai dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif, dan bekerjasama. Kemudian menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 dalam Wardhani (2008:2) salah satu fokus dari tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum 2013 adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta menggunakan konsep ataupun algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

Choridah (2013:196) menyatakan pembelajaran matematika siswa tidak sekedar belajar pengetahuan kognitif, namun dia diharapkan memiliki sikap kritis dan cermat, obyektif dan terbuka, menghargai keindahan matematika, serta rasa ingin tahu, berpikir dan bertindak kreatif, serta senang belajar matematika.

Erawati (2015) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sebagian besar dianggap sulit oleh siswa, dengan anggapan yang telah tertanam pada diri siswa tersebut dapat menyebabkan kurangnya minat dan

motivasi mereka untuk mempelajari matematika, sehingga hasil belajar dan kreativitas siswa kurang baik. Hal seperti ini tentu saja menjadi masalah yang perlu dibenahi, dan ini merupakan tugas seorang pendidik dalam mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran matematika kelas VII MTs Darul Masholeh, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dikelas yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang kreatif didalam menyelesaikan permasalahan, keberanian siswa untuk menyampaikan ide-ide sangat rendah, siswa masih kesulitan ketika diminta memberikan contoh, siswa masih jarang mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan peneliti mengamati perilaku dan sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menunjukkan bahwa perlu meningkatkan aspek-aspek lain selain hasil belajar siswa, yaitu salah satunya adalah kreativitas siswa. Menurut Guilford dalam Munandar (2014:31) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).

Dari permasalahan tersebut, dalam pembelajaran matematika hendaknya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, dimana model pembelajaran yang akan diterapkan hendaknya menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajarannya. Model pembelajaran

yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika aktif dan kreatif salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Menurut Rusman (2012:203) pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta belajar itu sendiri. Kurniasih dan Sani (2016:55) mengemukakan bahwa model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan batas waktu yang ditentukan sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban. Model pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan matematika yang ia miliki kepada temannya. Munandar (2012: 44) menjelaskan ciri-ciri keterampilan berfikir kreatif adalah diantaranya keterampilan berfikir lancar (*fluency*), keterampilan berfikir luwes (*flexibility*), keterampilan berfikir orisinal (*originality*) dan keterampilan berfikir rinci (*elaboration*). *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah kemudian *Flexibility* (keluwesan) kemampuan untuk

menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. Penerapan model pembelajaran tipe *make a match* siswa dituntut untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban, kemudian melatih siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan matematika yang ia miliki kepada temannya sehingga siswa diharuskan dapat berfikir lancar dan luwes.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk melakukan riset atau penelitian terhadap permasalahan tersebut dengan judul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika*”.

LANDASAN TEORI

Rachmawati dan Kurniati (2010:14) berpendapat kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan inovatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Amir dan Risnawati (2016:8) mendefinisikan pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan

kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Dari definisi kreativitas siswa dan pembelajaran matematika dapat disimpulkan sebagai kemampuan siswa untuk memecahkan suatu masalah, menentukan banyak gagasan atau ide-ide, kemampuan siswa untuk mengerjakan soal dengan pemikiran sendiri, kemampuan siswa mengkaji persoalan dengan cara yang berbeda, kemampuan siswa menguraikan masalah secara terperinci dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya Munandar (2012:44) menjelaskan ciri-ciri kognitif keterampilan berfikir kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berfikir lancar (*fluency*), mempunyai banyak ide atau gagasan dalam berbagai kategori.
- 2) Keterampilan berfikir luwes (*flexibility*), yaitu mempunyai ide atau gagasan yang beragam.
- 3) Keterampilan berfikir orisinal (*originality*), yaitu mempunyai ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan.
- 4) Keterampilan berfikir rinci (*elaboration*), yaitu mampu mengembangkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.

Menurut Saefuddin (2014:48) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam

merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran dalam proses belajar, dalam pembelajaran kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Rusman (2012:213-227) ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif diantaranya: a) *Student Team Achievement Divisions* (STAD); b) investigasi kelompok (*group investigation*); c) *Numbered Heads Together* (NHT); d) *Jigsaw* e) *think-pair-share*; f) *pair check*; g) *snowball throwing*; h) *make a match* (membuat pasangan); i) *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Make A Match* karena pada tipe ini dapat membantu siswa mandiri dalam menemukan suatu konsep atau topik dan menemukan suatu gagasan baru. Hal tersebut akan membantu meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Wahab dalam Soleha (2016: 69-70) mendefinisikan model *make a match* (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik

yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran (1994). Tujuan dari pembelajaran dengan model *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Siswa dilatih berfikir cepat sambil menganalisis dan sambil berinteraksi sosial.

Kurniasih dan Sani (2016:56) berpendapat model pembelajaran *make a match* memberikan kelebihan bagi siswa, diantaranya: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar dan berpikir cepat untuk menemukan pasangan. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.

Model pembelajaran *make a match* mempunyai sedikit kelemahan yaitu: sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai. ada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.

Rusman (2012:223) memaparkan bahwa terdapat beberapa langkah pembelajaran model *make a match* adalah sebagai berikut. pertama-tama guru menyampaikan atau mempresentasikan materi atau memberi tugas kepada siswa mempelajari materi di rumah, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk seri *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban, guru membentuk siswa agar menjadi 2 kelompok, misal kelompok A dan kelompok B, guru membagi kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya dari kelompok lain (kartu soal/kartu jawaban), guru menyampaikan batasan maksimum kepada siswa untuk mencari pasangan kartu, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri poin, bagi siswa yang belum menemukan pasangan mintalah mereka untuk berkumpul tersendiri, setiap siswa yang sudah mendapatkan pasangan mendiskusikan soal dan jawaban yang telah dicocokkan dan mempresentasikannya di depan, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, yang terakhir guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Noor (2013:147) populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Penelitian ini mengambil

populasi dari seluruh siswa kelas VII MTs Darul Masholeh Cirebon tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 55 siswa. dengan rincian sebagaimana tertera dalam table 1.

Tabel 1
Jumlah Siswa kelas VII Mts Darul
Masholeh

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	27
2	VII B	28
Total		55

Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik pengambilan *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik secara undian ialah seperti layaknya orang melaksanakan undian. Dari hasil pengundian terpilih kelas VII B dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen.

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2012:72) metode eksperimen ialah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One-Shot Case Study Design*, desain ini dapat digunakan jika dalam penelitian terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan (*tratment*), dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Lestari, 2015:122). Desain penelitian tersebut dinyatakan sebagai berikut (Noor, 2013: 53):



Gambar 1

Paradigma Penelitian

X : Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
Y : Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika
→ : Pengaruh

Baskoro (2017:15) menyatakan bahwa tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas yang terencana untuk memperoleh informasi tentang objek atau sasaran tes yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Penggunaan metode tes bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa di semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif dalam bentuk tes uraian, dalam instrumen ini penulis melakukan tes sebanyak satu kali yaitu tes akhir (*posttest*).

Menurut Arikunto (2013:269) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang akan diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*, adapun teknik penelitian ini menggunakan *skala Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bahwa pada dimensi motivasi dan ketertarikan memperoleh prosentase tertinggi yaitu sebesar 81,5% yaitu termasuk kategori sangat baik pada interval 81%-100%, menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam

pembelajaran dan minat siswa dalam kegiatan belajar sangat baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Mayangsari (2014) menyatakan bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memperoleh respon sangat baik. Sedangkan dimensi berpikir cepat memperoleh prosentasi terendah yaitu sebesar 69,8% yaitu termasuk kategori baik pada interval 41%-60%, menunjukkan bahwa siswa kurang dalam menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan berdasarkan batas waktu yang ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Mayangsari (2014) menyatakan respon siswa terhadap indikator berpikir cepat tergolong cukup baik dan hal tersebut juga sesuai dengan kelemahan dari model pembelajaran *make a match* bahwa dalam model pembelajaran tersebut harus bisa memanfaatkan waktu terutama memperhatikan waktu siswa dalam memecahkan masalah dalam mencari pasangan kartu (Sani, 2016:57). Dapat disimpulkan bahwa semua dimensi termasuk dalam interval 61%-80% dengan rata-rata prosentase 74,8% yang termasuk kategori baik artinya respon siswa dalam kelompok pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah baik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi tes kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat diketahui bahwa hasil tes kreativitas siswa kelas eksperimen yang mengacu pada interpretasi nilai hasil belajar memperoleh prosentase tertinggi sebesar 80,4% termasuk kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa dapat berpikir lancar sehingga mampu menentukan banyak gagasan dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan hasil

penelitian Aminah (2016) yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir lancar tergolong sangat baik yang memperoleh prosentase rata-rata sebesar 81,82%. Sedangkan prosentase dimensi terendah sebesar 57,1% termasuk kategori cukup baik, menunjukkan bahwa siswa kurang mampu mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah secara terperinci. Hal tersebut bertolak belakang dengan hasil penelitian Fahmy (2013) menyatakan bahwa siswa mampu mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah secara terperinci tergolong sangat baik yang memperoleh nilai tertinggi sebesar 86,36%. Dapat diketahui nilai rata-rata kelas adalah sebesar 70,54, mengacu pada interpretasi nilai hasil termasuk dalam interval 66-79 menunjukkan bahwa kategori nilai rata-rata siswa adalah baik. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memperoleh hasil tergolong baik.

Selanjutnya dari hasil penelitian di lapangan dilakukan analisis data, analisis data diawali dengan menganalisis setiap sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,200.

Tabel 2
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Unstandardized Residual	,105	28	,200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya pengujian homogenitas yang dilakukan dengan bantuan *software SPSS V 20.0* menggunakan uji *Levene Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas didapat nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,468, karena signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen. Berikut adalah hasil homogenitas:

Tabel 2
Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,534	1	54	,468

Tabel 3
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2415,561	1	2415,561	27,896	,000 ^b
Residual	2251,404	26	86,592		
Total	4666,964	27			

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

b. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Tabel 4

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	3,637	12,788		,284	,778
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match	,887	,168	,719	5,282	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil tabel diatas bahwa terdapat hubungan linear antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kemampuan kreativitas siswa yaitu sebesar $\hat{Y} = 3,637 + 0,887X$. Nilai

signifikan dari constant 3,837 adalah 0,778 > 0,05 hal ini berarti tidak signifikan. Jadi persamaan regresi yang dipakai adalah $\hat{Y} = 0,887X$. koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kreativitas siswa. Semakin tinggi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka semakin meningkat kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil tabel 4 diperoleh harga t_{hitung} adalah 5,282 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kesukaran (dk) = n-2 = 28-2 = 26 sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,055$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 5,282 > 2,055, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Tabel 5
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,719 ^a	,518	,499	9,306

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

b. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 51,8%. Hal ini berarti pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Variabel X) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika (Variabel Y) yaitu sebesar 51,8% dan sisanya 48,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan tabel interpretasi besarnya kontribusi variabel X terhadap Y berada pada interval 49%-81% dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap

keaktivitas siswa menunjukkan pengaruh yang kuat.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayangsari (2014) tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa, dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* tidak hanya dapat mempengaruhi variabel kreativitas siswa tetapi dapat mempengaruhi variabel kemampuan komunikasi matematika siswa. Kemudian penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Aminah (2016) tentang pengaruh model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terhadap kreativitas siswa yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika, dari hasil penelitian tersebut model pembelajaran yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa bukan hanya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tetapi model pembelajaran ARIAS juga dapat mempengaruhi kreativitas siswa.

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya. Data-data penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas VII-B Mts Darul Masholeh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas VII B MTs Darul Masholeh tergolong baik, hal tersebut bisa ditunjukkan dari data hasil perolehan angket yang sebagian besar data berada pada kategori baik dengan rata-rata prosentase skor angket sebesar 74,8%. Hal ini menunjukkan bahwa respon terhadap pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* dapat diikuti dan diterima oleh siswa yang terdiri dari 7 dimensi yaitu dimensi motivasi dan ketertarikan, dimensi keaktifan, dimensi berpikir cepat, dimensi mencari pasangan, dimensi menemukan konsep, dimensi menginterpretasikan konsep yang ditemukan, dan dimensi pemberian reward.

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII B MTs Darul Masholeh dapat dikategorikan baik, hal tersebut ditunjukkan dari hasil tes kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang diperoleh rata-rata 70,54. Hal ini menunjukkan bahwa jenis-jenis kreativitas siswa dapat diikuti dan diterima siswa dengan baik yang terdiri dari 4 dimensi yaitu dimensi berpikir lancar (*fluency*), dimensi berkipir luwes (*flexibility*), dimensi original (*originality*), dan dimensi berpikir rinci (*elaboration*).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, bahwa terdapat hubungan linear antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kemampuan kreativitas siswa yaitu sebesar $\hat{Y} = 3,637 + 0,887X$. Nilai signifikan dari constant 3,837 adalah $0,778 > 0,05$ hal ini

berarti tidak signifikan. Jadi persamaan regresi yang dipakai adalah $\hat{Y} = 0,887X$. koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kreativitas siswa. Semakin tinggi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka semakin meningkat kreativitas siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VII B MTs Darul Masholeh, hal tersebut bisa dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis didapat t_{hitung} adalah 5,282 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kesukaran (dk) = $n - 2 = 28 - 2 = 26$ sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,055$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,282 > 2,055$, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan uji kebaikan model diperoleh nilai r^2 sebesar 51,8%. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan kontribusi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (variabel X) berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika (variabel Y) kelas VII B MTs Darul Masholeh sebesar 51,8%, sedangkan sisanya sebesar 48,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Saran

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini hendaknya dijadikan bahan pertimbangan oleh pihak sekolah untuk kedepannya agar bisa dilakukan inovasi model pembelajaran yang dapat digunakan siswa sebagai cara atau alat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dipandang perlu karena sebagian besar

materi menuntut siswa mampu menciptakan kreativitas dalam memecahkan masalah.

Melalui penerapan model pembelajaran dapat menjadi alternatif pembelajaran guna meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang lebih baik.

Dalam prakteknya, penerapan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* hendaknya terlebih dahulu diberikan latihan soal-soal yang dikerjakan secara individu dan diberikan sedikit simulasi praktek agar siswa terbiasa menemukan penyelesaian secara mandiri dan sudah mendapatkan sedikit gambaran mengenai topik pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan serta dapat berpikir cepat dalam memecahkan masalah, kemudian ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tersebut harus memperhatikan waktu dengan baik.

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini lebih dikembangkan lagi bukan hanya dapat mempengaruhi variabel kreativitas tetapi terhadap variabel yang lainnya seperti variabel motivasi, aktivitas, berpikir kritis, dan hasil belajar. kemudian semoga dapat menemukan sebuah terobosan baru untuk menjadikan siswa lebih kreatif memecahkan masalah matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, I. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Terhadap Kreativitas Siswa". Skripsi. Tidak Diterbitkan. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati.

- Amir, Z. dan Risnawati. 2016. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baskoro, E. P. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Confident.
- Choridah, D. 2013. “Peran Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kreatif Serta Disposisi Matematis Siswa SMA”. *Jurnal Infinity*. Vol 2 No 2.
- Erawati, E. 2015. “Peningkatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Open-Ended”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surakarta.
- Fahmy, F. 2013. “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTs Intibahussyubban Ujungsemi Kabupaten Cirebon”. Skripsi. Tidak diterbitkan. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Galia Indonesia.
- Kurniasih, I & Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lestari, K.E & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mayangsari, N. 2014. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cirebon”. Skripsi. Tidak diterbitkan. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noor, J. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Penerbit Prenada.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, A. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soleha. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015” . *Jurnal Pendidikan*. Vol 5(1), Hal 68–74.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, S. 2008. “Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan”. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.

