

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA NEGERI 2 PEUSANGAN

Faradhillah^{1*}, Syafrizal¹, Wirdatul Jannah²

Dosen¹, Mahasiswa² Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Malikussaleh

*e-mail: Faradhillah@unimal.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada konsep gerak lurus kelas X SMA Negeri 2 Peusangan. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan data dilakukan di kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa sedangkan kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan data uji *independent sample t test* menggunakan aplikasi SPSS ver. 2016 diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi gerak lurus di SMA Negeri 2 Peusangan.

Kata Kunci: *Keterampilan Berpikir Kreatif, Make A Matc, Materi Gerak Lurus*

THE EFFECT OF MAKE A MATCH LEARNING MODEL ON STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS AT SMA NEGERI 2 PEUSANGAN

Abstract: This study aims to determine the significant effect on the application of the *make a match* learning model on students' creative thinking skills in the concept of straight motion in class X SMA Negeri 2 Peusangan. The type of this research is *Quasi Experiment* with *Nonequivalent Control Group Design*. Data were collected in class X IPA 1 as an experimental class with a total of 30 students while class X IPA 2 as a control class with a total of 32 students using *purposive sampling* technique. Based on the test data *independent sample t test* using the SPSS ver application. 2016 obtained a significant value (2-tailed) of $0.015 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that there is an effect of the *Make a Match* learning model on students' creative thinking skills in straight motion material at SMA Negeri 2 Peusangan.

Keywords : *Creative Thinking Skills, Make A Match, Straight Motion Material*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang berperan penting dalam kehidupan. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1 “pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Seiring dengan berjalannya waktu pemerintah mengembangkan dan memperbaharui struktur kurikulum, sistem pendidikan, strategi, model, metode pengajaran yang efektif dan efisien itu semua bertujuan demi meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas. upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengorganisasikan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar guru di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat membantu siswa untuk memperoleh suatu informasi, keterampilan, cara berpikir, potensi, dan nilai-nilai dari kehidupan. Tujuan siswa mendapatkan pendidikan adalah agar siswa mampu untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara siswa mampu untuk menyampaikan pemikirannya. (Djumbanda, Kendek, & Darmadi, 2014) Keterampilan berpikir kreatif adalah cara berpikir yang dapat memunculkan ide atau gagasan baru untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada. Maka dari itu Keterampilan berfikir kreatif pada siswa sangat penting untuk diasah dan dikembangkan agar siswa dapat mengenali minat dan bakat dalam pembelajaran.

Berpikir kreatif dalam pembelajaran fisika menjadi tujuan utama dalam penelitian ini. Menurut Rita Zahara (2018) pembelajaran fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang dikenal dengan proses ilmiah yang memiliki tiga komponen penting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal. Pada hakikatnya mempelajari fisika merupakan kesadaran murid untuk memperoleh konsep, mengkaji dan menerapkan materi fisika dalam kehidupan sehari-hari. Masalah utama yang banyak dijumpai guru dalam memberikan pembelajaran fisika adalah kebanyakan siswa menganggap pelajaran fisika itu sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami, hal ini dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu sangat penting bagi guru untuk mengubah pola pikir siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti menawarkan salah satu cara untuk memperbaiki masalah belajar tersebut dengan melakukan variasi dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran *make a match* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran fisika karena siswa diajak untuk berinteraksi langsung secara aktif dengan siswa yang lain dan bekerja sama dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang berbasis game sehingga saat proses belajar berlangsung siswa tidak merasa bosan selain itu model ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Huda (2017) menjabarkan prosedur pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan materi singkat untuk dipelajari di rumah, (2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan. (3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. (4) Guru menyampaikan pada siswa bahwa mereka harus mencari pasangan kartu tersebut sampai batas waktu yang telah ditentukan. (5) Jika siswa sudah menemukan pasangan kartu yang cocok maka siswa harus melaporkan pada guru, dan nama pasangan tersebut akan dicatat di kertas yang sudah disiapkan. (6) Apabila waktu sudah habis, guru menghentikan proses pencarian kartu soal/jawaban. Siswa yang tidak mendapatkan pasangan kartu akan duduk terpisah dengan yang sudah mendapatkan pasangan. (7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. (8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. (9) Begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Istarani (2017:65) menjelaskan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut, Kelebihan: (1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. (2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa. (3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. (4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya. (5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru. Kekurangan: (1) Sulit ritme atau jalannya proses

pembelajaran. (2) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja. (3) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Berdasarkan penelitian telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiah & Kusmanto (2017) menyatakan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa menunjukkan pengaruh yang kuat. Lalu penelitian yang telah dilakukan oleh Hernelly (2018) terdapat perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan tipe *Talking Stick*. Dan didukung penelitian yang dilakukan oleh Liliawati (2011) Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan yang ditunjukkan dengan gain yang dinormalisasi pada kelas yang mendapatkan pembelajaran fisika berbasis masalah lebih besar dari kelas yang mendapatkan pembelajaran tradisional, begitupun peningkatan pada tiap aspeknya yaitu *fluency, flexibility, originality dan elaboration*. Maka dapat disimpulkan penerapan pembelajaran fisika berbasis masalah dapat membekalkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMA.

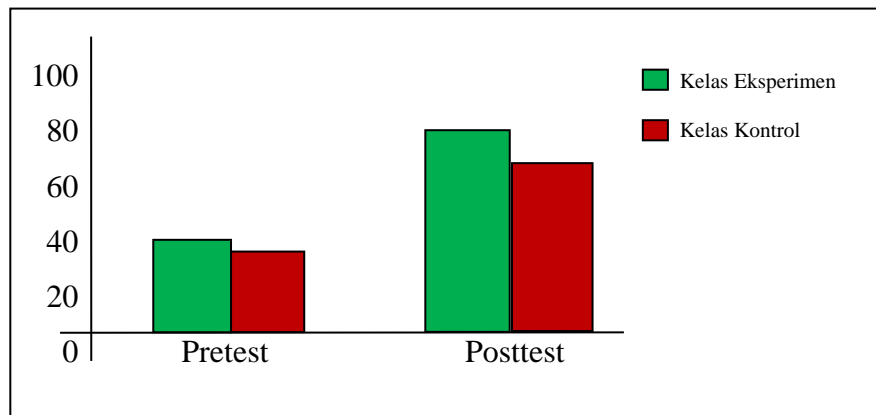
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimental Design*. Adapun bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Alasannya karena pada penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara tidak random. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Peusangan, Desa Pante Gajah, kecamatan Peusangan, Kabupaten Bireuen-Aceh. Dan Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap 2021. adapun populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPA di SMA Negeri 2 Peusangan dengan jumlah siswa sebanyak 160 orang. Dalam penelitian ini digunakan Teknik *non propability sampling*, jenis sampel yang diambil dari penelitian ini adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2019:85) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan cara disengaja atau dengan pertimbangan tertentu. Kondisi yang dipertimbangkan pada penelitian ini yaitu dengan melihat keadaan sekarang dimana telah diberlakukannya *social distancing* atau pembatasan sosial berskala besar dikarenakan sedang merebaknya virus *corona*. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X IPA¹ dan kelas X IPA² yang terdiri dari 30 dan 32 siswa disetiap kelasnya.

Instrument yang digunakan yaitu berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, Kartu Soal dan Kartu Jawaban, Lembar instrumen tes Keterampilan berpikir kreatif, dan rubrik penskoran keterampilan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan lembar soal tes (*pre-test* dan *post-test*) berjumlah 10 soal Essay, dan Angket yang berjumlah 6 pertanyaan untuk melihat keterkaitan antara model pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran fisika. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 yang meliputi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk*, Adapun alasan menggunakan uji *shapiro wilk* karena jumlah sampel yang diteliti kecil. Uji Homogenitas menggunakan uji *Anova*, uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1. Rata-rata Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa *pretest* dikelas eksperimen sebesar 34,50 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 33,12. Nilai rata-rata hasil belajar siswa *posttest* dikelas eksperimen sebesar 64,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 54,38.

Tabel 2. Analisis Responden Angket Siswa Kelas Eksperimen

Nomor Soal	Skor Soal					Jumlah skor	Persentase
	SS	S	RR	TS	STS		
1	5	25	0	0	0	125	83,3%
2	10	13	3	3	1	118	78,7%
3	19	6	4	1	0	133	88,7%
4	21	7	1	0	1	131	87,3%
5	4	10	9	7	0	101	67,3%
6	4	3	8	9	6	80	53,3%

Angket penelitian ini memiliki kriteria yaitu sangat setuju (ST) memiliki skor sebesar 5 poin, Setuju (S) memiliki skor sebesar 4 poin, ragu-ragu (RR) memiliki skor sebesar 3 poin, tidak setuju (TS) memiliki skor sebesar 2 poin, sangat tidak setuju (STS) memiliki skor sebesar 1 poin. Jumlah siswa yang menjawab sebanyak 30 orang, keseluruhan skor sebesar 5 poin, dan skor ideal sebesar 150 poin. Skor ideal diperoleh dari perkalian jumlah siswa yang menjawab dengan keseluruhan skor. Dari hasil tabel 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa Dari respon siswa terhadap minat pembelajaran menggunakan model *make a match* sangat baik

Berdasarkan analisis data pada *pretest* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,668 ini menunjukkan bahwa kemampuan awal sebelum perlakuan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Ini dikarenakan nilai yang diperoleh $0,668 > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan nilai *posttest* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) adalah $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini dikarenakan nilai hasil uji hipotesis *posttest* pada kedua kelas lebih kecil dari 0,05. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi gerak lurus.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA negeri 2 Peusangan, mengambil 2 sampel kelas untuk diteliti yaitu kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran STAD. Kedua kelas tersebut sama-sama diajarkan materi gerak lurus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 34,50 dan nilai rata-rata *posttest* setelah model pembelajaran *make a match* diterapkan pada kelas eksperimen sebesar 64,33. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* diperoleh sebesar 33.12 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 54,38. Terlihat bahwa peningkatan nilai *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa saat menjawab soal materi gerak lurus lebih tinggi untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* dari pada kelas kontrol yang menggunakan model STAD. Penggunaan model *make a match* berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa dikarenakan proses belajar mengajar lebih aktif karena model *make a match* mengajak siswa belajar sambil bermain game sehingga membuat siswa lebih tertarik dan semangat saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model STAD yang dimana siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru dan menjawab soal yang diberikan, hal tersebut membuat siswa malas dan pasif saat mengikuti proses pembelajaran.

Pada uji hipotesis *pretest* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,668 menunjukkan bahwa kemampuan awal sebelum perlakuan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Nilai yang diperoleh $0,668 > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis *posttest* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai hasil uji hipotesis *posttest* pada kedua kelas lebih kecil dari 0,05. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi gerak lurus. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Lovisia, 2017) yang menyatakan bahwa apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dinyatakan terdapat peningkatan cara berfikir siswa dan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara signifikan tuntas. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian dari Zakiah & Kusmanto (2017) menyatakan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa menunjukkan pengaruh yang kuat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X IPA 1 dan IPA 2 di SMA Negeri 2 Peusangan pada materi gerak lurus, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis t-test yang menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) adalah $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Djumpanda, H., Kendek, Y., & Darmadi, I. w. (2014). Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)* , 29-34.

- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2017). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Liliawati, W. (Oktober 2011). Pembekalan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMA Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis Masalah. *Jurnal Pengajaran MIPA*. 16(2), 93-98.
- Lovisia, E. (2017). Penerapan Model Make A Match Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)* .1(1), 7-22.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rita Zahara, S. (2018). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) Terhadap Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA. *Relativitas* , 29-34.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS For Window Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP UMS.
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *EduMa* , 32-42.