

Volume 2, Nomor 1, Juni 2014

ISSN: 2088-6179

PROSIDING **Seminar Nasional**

Malang, 14 Juni 2014

**Peluang dan Tantangan Perguruan Tinggi
Untuk Pengembangan Riset yang Berkualitas**



Universitas Kanjuruhan Malang
The Multiculture University

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Bahan Manipulatif Fraction Sticker untuk Memahami Konsep Materi Operasi Pecahan Di Kelas Viic SMP Negeri 3 Singosari Malang552-565
Dyah Ayu Puspitasari
- Penerapan Classwide Peer Tutoring untuk Meningkatkan Penalaran Matematika Siswa Kelas VII-C SMP Darul Ukhuwwah Pada Pokok Bahasan Pecahan566-573
Ade Kurniawan
- Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Pecahan Melalui Penerapan Strategi Open Ended Problem Bersetting Kooperatif574-587
Akhmad Jufriadi, Hena Dian Ayu
- Minat dan Aktivitas Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang pada Perkuliahan PPL 1 dengan Model Make A Match588-599
Rahaju
- Penggunaan Bahan Manipulatif Kemasan untuk Memahami Siswa Tentang Bangun Ruang Melalui Pembelajaran Group Investigation pada Kelas VIII MTS Al Hamidiyah Gondanglegi600-610
Dwi Nurcahyo
- Pengaruh Kompetensi Guru, Interaksi Teman Sebaya, dan Hasil Belajar terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMP Islam Ma'arif 2 Malang611-620
Lilik Sri Hariani, Udik Yudiono
- Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model NHT (Numbered Head Together) untuk Meningkatkan Keaktifan dan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Singosari Satu Atap Tahun Ajaran 2013/2014621-639
Dian Kartini,S.Pd
- Profil Metakognisi Matematis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar pada Pemecahan Masalah Bangun Datar Berdasar Kerja Kelompok640-649
Dwi Purnomo , Toto Nusantara , Subanji , Swasono Rahardjo
- Pengaruh Multi Representasi pada Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa650-659
Chandra Sundaygara
- Pemahaman Orang Tua Tentang Pendidikan Anak Usia Sekolah di Desa Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang660-670
Dra. Muhertatik, SH, M.Si

**MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN
MATEMATIKA UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG
PADA PERKULIAHAN PPL 1 DENGAN MODEL *MAKE A MATCH***

Rahaju

Abstrak.

Pada penelitian rancangan PAKEMI (2011) diperoleh kesimpulan bahwa *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang diminati mahasiswa untuk mengembangkan rancangan pembelajaran. Pemilihan ini pasti berdasarkan keunggulan model *make a match*, antara lain dapat meningkatkan minat belajar yang akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan terhadap model *make a match* yang bertujuan mendeskripsikan minat dan aktivitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran model *make a match* serta mendeskripsikan manfaat model pembelajaran *make a match* dari sudut pandang subjek pembelajaran. Hasil penelitian memberikan informasi ada 7 indikator yang menunjukkan bahwa mahasiswa sangat berminat mengikuti pembelajaran dengan model *make a match*. Model pembelajaran ini melibatkan 8 aktivitas belajar, baik aktivitas fisik maupun mental. Selain itu, ada 16 manfaat pembelajaran model *make a match* yang terkait dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pembentukan sikap.

Kata kunci: minat, aktivitas, manfaat, model *make a match*

Pendahuluan

Pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, terutama di perguruan tinggi, sering didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Walaupun banyak menuai kritik, pembelajaran matematika tidak berubah, masih menggunakan ketiga metode tersebut. Pemilihan metode didasari alasan bahwa matematika sangat sulit dipelajari. Oleh karena itu, mahasiswa harus mendapat bimbingan dan penjelasan secara rinci (melalui ceramah) agar memahami materi yang dipelajari. Kebiasaan dan alasan ini diikuti oleh mahasiswa, sehingga mahasiswa memilih metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas untuk mengembangkan rancangan pembelajaran dan melaksanakan praktik mengajar. Keengganan menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif (PAKEMI) juga disebabkan mahasiswa

belum mengetahui cara melaksanakan model pembelajaran.

Sehubungan dengan alasan di atas, maka perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah II dilaksanakan dengan menggunakan berbagai model PAKEMI. Selanjutnya, mahasiswa ditugasi membuat rancangan PAKEMI. Hasil karya mahasiswa diteliti dan diperoleh kesimpulan bahwa salah satu model pembelajaran yang banyak dipilih mahasiswa untuk mengembangkan rancangan pembelajaran adalah model *make a match* (Rahaju, 2012:23). Pemilihan model *make a match* didasarkan alasan bahwa model ini dapat menimbulkan minat belajar. Untuk mengetahui kebenaran alasan tersebut serta mengetahui keunggulan model *make a match* lainnya, maka dilakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan indikator-indikator yang menunjukkan minat dan aktivitas belajar

pada pembelajaran dengan model *make a match*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat pembelajaran model *make a match* dari sudut pandang mahasiswa.

Kajian Pustaka

[10] Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2011:136). Sejalan dengan pendapat tersebut Slameto (2003:58) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Dengan demikian, minat belajar diartikan sebagai suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk selalu memperhatikan dan mengingat hal-hal yang terjadi dalam kegiatan belajar. Jika seseorang mempunyai minat belajar, maka ia akan berusaha melibatkan diri dalam kegiatan belajar dengan cara memperhatikan dan berusaha mengingat hal-hal yang dipelajarinya.

Perasaan senang merupakan indikator minat belajar. Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perasaan senang atau suka pada hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran. Perasaan senang dapat diketahui dari pendapat mahasiswa terhadap hal yang dipelajari dan perasaan saat mengikuti pembelajaran. Tindakan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran juga menjadi petunjuk minat belajar, misalnya perasaan senang diwujudkan melalui keikhlasan melaksanakan semua aktivitas pembelajaran.

Perhatian dalam belajar juga merupakan indikator minat belajar. Kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengingat hal yang dipelajari secara terus menerus merupakan perwujudan minat belajar yang tinggi. Perhatian juga dapat

berupa konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap hal-hal yang dipelajari.

[11] Aktivitas Belajar

Hamalik (2010:28) mendefinisikan aktivitas belajar sebagai “segala kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Sardiman (2010:100) menambahkan bahwa aktivitas belajar tidak hanya bersifat fisik tetapi juga bersifat nonfisik. Kegiatan menulis merupakan aktivitas fisik, sedangkan berpikir merupakan aktivitas nonfisik. Dierich (dalam Hamalik, 2010:172) membedakan aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, yaitu aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional

Aktivitas belajar yang diteliti meliputi aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengar, aktivitas motorik, dan aktivitas mental. Aktivitas visual meliputi kegiatan melihat catatan serta membaca materi dan isi kartu. Aktivitas oral meliputi kegiatan mengemukakan pertanyaan dan pendapat serta berdiskusi. Aktivitas mendengar mencakup mendengar petunjuk dan pembacaan isi kartu. Aktivitas motorik berupa melakukan kegiatan mencari pasangan sesuai aturan. Aktivitas mental

meliputi kegiatan menyimpulkan dan memutuskan teman yang kartunya sesuai.

[12] Model Pembelajaran *Make a match*

Make a match merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagikan dua macam kartu (kartu soal dan kartu jawaban) kepada mahasiswa. Setelah itu, mahasiswa diberi kesempatan mencari pasangan yaitu teman yang memegang kartu sesuai dengan kartunya. Jika memegang kartu soal, maka ia harus mencari teman yang memegang kartu jawaban. Mahasiswa yang dapat menemukan pasangannya dengan tepat, berarti memahami materi yang dipelajari.

Langkah-langkah pembelajaran model *make a match* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Dosen menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban mengenai materi keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengadakan variasi.
- Dosen membagikan kartu-kartu tersebut kepada mahasiswa.
- Setiap mahasiswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya, kemudian mencari pemegang kartu yang sesuai dengan kartunya.
- Mahasiswa yang telah menemukan pasangannya (dapat berupa gabungan 2 mahasiswa atau lebih) duduk berdekatan, sedangkan yang belum menemukan pasangan duduk di bangku belakang.

- Dosen memimpin kegiatan mencocokkan isi kartu dengan cara meminta pemegang kartu pertanyaan nomor 1 membacakan isi kartunya, kemudian dilanjutkan pemegang kartu jawaban. Mahasiswa yang lain memperhatikan dan ikut menentukan apakah kartu yang dibacakan cocok. Jika tidak cocok, maka pasangan tersebut mendapatkan hukuman pada akhir kegiatan pembelajaran. Demikian pula dengan mahasiswa yang tidak menemukan pasangannya akan mendapatkan hukuman. Kegiatan mencocokkan kartu dilakukan sampai semua kartu dibacakan.
- Mahasiswa boleh menanyakan hal-hal yang belum dimengerti atau berkaitan dengan isi kartu yang sedang dibahas, kemudian mahasiswa lain atau dosen memberi tanggapan.
- Dosen bersama mahasiswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.

Rahaju (2011:113) mengatakan bahwa model *make a match* merupakan alternatif penyampaian materi yang menarik serta memberikan suasana belajar aktif yang menyenangkan, sehingga menimbulkan semangat belajar. *Make a match* dapat juga digunakan untuk melatih siswa bekerja sama, meningkatkan rasa percaya diri, dan

memupuk tanggung jawab terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran. Tetapi, pembelajaran *make a match* memerlukan yang relatif lama dan memerlukan perencanaan yang matang baik dalam hal peraturan maupun media yang akan digunakan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Populasi penelitian ini sebanyak 55 mahasiswa Prodi. Pend. Mat. angkatan 2009 kelas D dan E yang menempuh matakuliah PPL I. Data yang diperlukan adalah indikator minat belajar, aktivitas belajar, dan manfaat pembelajaran. Pengambilan data menggunakan teknik angket, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (a) reduksi data, (b)

penyajian data, dan (c) penarikan kesimpulan. Kegiatan reduksi data dilakukan dengan cara tabulasi jawaban angket, penentuan prosentasi, dan pengelompokan data sejenis. Hasil pengelompokan data disajikan secara narasi, dan selanjutnya ditarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

- Minat Belajar pada Pembelajaran dengan Model *Make a match*

Hasil analisis data yang dijarang dengan angket terstruktur dan angket tidak terstruktur dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Minat Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang pada Pembelajaran Model *Make a Match*

No	Sikap	Keterangan
c.	Mempelajari dan memahami materi	<ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan sebelum pembelajaran • Dilakukan dengan sungguh-sungguh supaya dpt mengikuti pembelajaran dengan baik. • Kebanyakan sudah memahami 75-100% materi, sehingga kegiatan pembelajaran hanya sekedar mencocokkan hasil pemahaman ketika mempelajari materi sebelum perkuliahan.
d.	Berusaha memahami dan mengikuti petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan petunjuk dengan serius. • Menanyakan petunjuk yang belum dipahami. • Mematuhi petunjuk
c.	Bersemangat	<ul style="list-style-type: none"> • Berangkat ke kampus dengan semangat. • Ingin cepat-cepat mengikuti pembelajaran. • Datang ke kampus lebih awal. • Ke kampus dlm keadaan siap belajar.
f.	Bersungguh-sungguh	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari pasangan kartunya./ • Mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. • Selalu memperhatikan setiap kegiatan pembelajaran.

g.	Senang	<ul style="list-style-type: none"> • Senang mengikuti pembelajaran. • Pembelajaran terasa sangat singkat. • Merasa nyaman selama pembelajaran. • Tidak merasa bosan atau jenuh. • Dapat berkonsentrasi selama pembelajaran.
h.	Ingin mengikuti pembelajaran lagi.	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin mengikuti pembelajaran seperti itu lagi. • Berharap dosen lain mencrapkan model <i>make a match</i>.
i.	Ingin menerapkan model pembelajaran <i>make a match</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan cara memperhatikan langkah-langkah pembelajaran. • Ingin menerapkan model <i>make a match</i>.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa ada 7 indikator yang menunjukkan bahwa mahasiswa sangat berminat mengikuti pembelajaran dengan model *make a match*. Indikator yang dimaksud yaitu: (a) mempelajari dan memahami materi sebelum pembelajaran; (b) berusaha memahami dan mematuhi petunjuk pembelajaran; (c) bersemangat berangkat ke kampus agar segera belajar dengan model *make a match*; (d) bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran; (e) merasa senang selama mengikuti pembelajaran; (f) ingin mengikuti pembelajaran dengan model *make a match* lagi; dan (g) ingin menerapkan model pembelajaran tersebut. Di antara 7 indikator di atas, indikator yang sering dikatakan berulang-ulang (terjaring dalam angket tidak terstruktur) adalah pembelajaran model *make a match* menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak menyebabkan jenuh. Slameto (2003:58) mengemukakan bahwa minat berkaitan erat dengan perasaan senang. Timbulnya minat disebabkan adanya sikap senang pada sesuatu. Orang yang berminat pada sesuatu berarti melakukan pekerjaan tanpa paksaan.

Keberhasilan model ini dalam menimbulkan minat belajar disebabkan adanya petunjuk atau aturan yang jelas

sebelum pembelajaran dimulai. Petunjuk yang berupa langkah-langkah pembelajaran dipaparkan secara tertulis dalam satuan acara perkuliahan, sehingga setiap mahasiswa mengetahui kegiatan yang harus dilakukan sebelum dan selama pembelajaran. Salah satu petunjuk yang diberikan adalah menyarankan mahasiswa mempelajari materi yang dipaparkan dalam bentuk *power point*. Sebagian besar mahasiswa mempelajari materi, sehingga telah memahami garis besar materi yang akan dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa model *make a match* dapat mengubah perilaku belajar mahasiswa. Jika biasanya mahasiswa berangkat ke kampus tanpa memahami materi sama sekali, maka pembelajaran model *make a match* dapat memotivasi mahasiswa untuk mempelajari dan memahami materi sebelum pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung bersifat memantapkan hasil belajar mandiri.

Pembelajaran *make a match* menghendaki mahasiswa mencari pasangan kartunya. Secara tidak langsung kegiatan ini memberi kesempatan berdiskusi. Hal terburuk yang mungkin terjadi dalam pembelajaran dengan metode belajar aktif berbasis kelompok adalah mahasiswa salah menyampaikan, memahami, dan menyimpulkan informasi. Untuk mengatasi

hal tersebut Silberman (2006:33) menyarankan seorang guru/dosen selalu membahas materi belajar dengan seluruh siswa setelah siswa secara aktif berupaya mempelajarinya sendiri dan mengajarkannya kepada temannya. Oleh karena itu, selalu dilakukan pembahasan secara klasikal terhadap isi kartu masing-masing pasangan agar semua mahasiswa mengetahui kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban.

Pembelajaran ini dilakukan dengan dalam dua sesi. Setiap sesi membahas satu materi dan pada akhir setiap sesi dilakukan pemberian hukuman bagi pasangan yang kartunya tidak cocok. Pemberian hukuman diakui mahasiswa sebagai dorongan untuk benar-benar melaksanakan tugas yang diberikan dosen. Hal ini sesuai dengan Guthrie (dalam Budiningsih, 2005:23) yang mengatakan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar mahasiswa menganggap pemberian hukuman (seperti menyanyi atau menari) menimbulkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Ralibi (2008:12-18) mengatakan bahwa belajar tidak selalu berhubungan dengan sesuatu yang serius. Belajar dalam situasi menyenangkan dapat membangkitkan minat belajar, merangsang keterlibatan penuh, dan menciptakan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Rasa senang juga membantu mengurangi rasa khawatir yang berlebihan atau mengurangi ketegangan.

Pada saat pemberian hukuman, dosen tidak lagi menunjuk nama-nama mahasiswa yang harus menjalani hukuman. Dosen mengatakan bahwa pasangan yang isi kartunya tidak sesuai diharap ke depan kelas untuk menerima hukuman. Mahasiswa yang merasa salah memilih pasangan secara spontan ke depan kelas dan siap menerima hukuman yang diberikan teman-temannya.

Hal ini menunjukkan model *make a match* dapat membentuk sportivitas.

Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan yang sangat menyenangkan dan seru selama pembelajaran adalah saat pemberian hukuman. Jika tidak ada hukuman, mungkin proses pembelajaran dengan model *make a match* kurang menantang dan kcsannya biasa saja. Hukuman lebih ditekankan sebagai kegiatan *refresing* setelah mahasiswa memikirkan jawaban kartunya.

Sebagian besar mahasiswa (94,24%) menyatakan bahwa pembelajaran model *a match* dapat meningkatkan minat belajar. Tetapi beberapa mahasiswa masih meragukan penggunaan model *make a match* untuk pembelajaran materi matematika. Oleh karena itu, mahasiswa sangat berharap dosen memberikan contoh penerapan model *make a match* pada pembelajaran materi matematika agar mereka dapat menerapkannya ketika mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Silberman (2006:11-12) bahwa guru cenderung mengajarkan sesuatu seperti sesuatu itu dulunya diajarkan kepadanya. Alasan utama bahwa banyak model pembelajaran aktif tidak menjadi ciri utama kegiatan belajar siswa remaja dan dewasa adalah tidak adanya saran konkret yang cukup memadai tentang cara menerapkannya di kelas. Hasil penelitian Rahaju (2012:25) juga menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa masih cenderung mencontoh apa-apa yang dilakukan dosen, termasuk mencontoh langkah-langkah pembelajarannya.

Walaupun sebagian besar berminat belajar dengan model *make a match*, tetapi ada sebagian kecil mahasiswa (5,76%) yang merasa kurang berminat mengikuti pembelajaran dengan model *make a match*. Hal ini disebabkan adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pembelajaran. Salah satunya adalah ruang pembelajaran

yang kurang luas. Ketika pembelajaran dilaksanakan di ruang sempit, maka terjadi saling menginjak kaki temannya. Hal ini tentunya menimbulkan ketidaknyamanan dalam proses belajar. Silberman (2005:35) mengatakan bahwa lingkungan fisik dalam kelas dapat mendukung atau menghambat kegiatan belajar aktif. Ralibi (2008:11) mengatakan belajar hendaknya dilakukan di tempat yang memadai agar pembelajaran tetap berlangsung secara menarik. Pembelajaran juga dapat dilaksanakan di ruang terbuka dengan model "lesehan"(duduk di lantai tanpa kursi). Pada saat pembahasan, mahasiswa duduk di lantai dengan formasi setengah lingkaran (bentuk

U). Pemilihan tata letak atau susunan kelas model ini direkomendasikan oleh Silberman (2006:36) karena mempunyai banyak keuntungan.

- Aktivitas Belajar pada Pembelajaran dengan Model *Make a match*

Hasil analisis data yang dijarang dengan angket terstruktur dan angket tidak terstruktur serta hasil pengamatan dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Mahasiswa Prodi Pend. Matematika Universitas Kanjuruhan Malang pada Pembelajaran Model *Make a Match*

No	Aktivitas	Keterangan
12.	Mendengarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk dosen. • Pembahasan isi kartu. • Penjelasan teman.
13.	Mengikuti petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> • Mematuhi petunjuk pelaksanaan pembelajaran. • Memperlihatkan soal/jawaban agar dapat dilihat temannya.
14.	Bertanya/menanya-kan:	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk pembelajaran • Hal yang belum dipahami pada pembahasan kartu. • Hal yang belum dipahami pada akhir pembelajaran. • Kepada teman jika ada yang belum diketahui. • Isi kartu teman untuk mengetahui kecocokannya dengan kartu yang dipegangnya.
15.	Membaca:	<ul style="list-style-type: none"> • Materi sebelum pembelajaran • Catatan setelah menerima kartu soal atau jawaban • Referensi lain
16.	Menganalisis/memahami (berpikir):	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami isi kartu • Memikirkan jawaban dari kartu soal • Memprediksi soal dari kartu jawaban • Memikirkan kecocokan antara kartu soal dan jawaban

17.	Berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mencari kartu yang cocok dengan kartu yang dipegang. • Saat pembahasan kartu, untuk mengetahui kesesuaian kartu yang sedang dibahas. • Ketika diberi kesempatan membaca kembali materi • Hal-hal yang belum dipahami pada saat belajar di rumah. • Menyebutkan inti soal kepada teman.
18.	Mengemukakan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> • Berpendapat bahwa isi kartu cocok. • Berpendapat bahwa isi kartu tidak cocok.
19.	Menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran. • Membuat ringkasan materi.

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa ada delapan aktivitas belajar yang dilakukan mahasiswa, yaitu: (a) mendengarkan, (b) mengikuti petunjuk pembelajaran, (c) bertanya, (d) membaca, (e) menganalisis, (f) berdiskusi, (g) mengemukakan pendapat, dan (i) menarik kesimpulan. Dengan demikian, pembelajaran model *make a match* menempatkan mahasiswa dalam belajar aktif. Menurut Silberman (2006:9) yang membuah hasil belajar yang langgeng hanya kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, . . . mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah. Mahasiswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk,

bergerak leluasa, dan berpikir keras (*moving about dan thingking aloud*).

Ada banyak pihak yang berkeyakinan bahwa belajar aktif yang dilakukan dengan banyak kegiatan memerlukan banyak waktu. Silberman (2006:12) mengatakan bahwa secara teori memang belajar aktif menyita terlalu banyak waktu, tetapi secara praktik hal tersebut tidak realistis. Hal ini terbukti bahwa dalam waktu 3 x 50 menit, pembelajaran model *make a match* dapat digunakan untuk membelajarkan materi yang sangat banyak yaitu Keterampilan Mengelola Kelas dan Keterampilan Mengadakan Variasi. Kedua materi tersebut perlu dipahami secara teoritis dan didukung oleh ilustrasi-ilustrasi riil yang sering terjadi dalam pembelajaran. Silberman (2006:57) juga memberikan solusi cara menghemat waktu yaitu dengan memberikan instruksi secara jelas serta tidak memulai kegiatan ketika siswa masih bingung mengenai hal yang harus dikerjakan. Jika penjelasan dirasa terlalu rumit, maka hendaknya diberikan dalam bentuk tertulis.

- **Manfaat Penerapan Model *Make a match* Menurut Pendapat Mahasiswa**

Hasil analisis data tentang manfaat yang dijabarkan dengan angket terstruktur dan angket tidak terstruktur dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Manfaat Pembelajaran *Make a match* Menurut Pendapat Mahasiswa Prodi Pend. Matematika Universitas Kanjuruhan Malang

No	Manfaat	Keterangan
1.	Mendorong atau memberi semangat mempelajari materi	A. Mempelajari materi sebelum pelaksanaan pembelajaran. B. Mencari sumber belajar/referensi lain C. Karena ingin berpartisipasi dalam pembelajaran. D. Karena tidak ingin mendapat hukuman.
2.	Membuat mahasiswa lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran.	A. Karena telah mempelajari materi lebih dahulu.
3.	Memudahkan membuat kesimpulan dan memahami materi	A. Materi telah dipelajari sebelum pembelajaran. B. Pada umumnya sudah memahami 75% atau lebih materi sebelum pembelajaran. C. Pembelajaran hanya untuk mencocokkan hasil pemahaman pada saat belajar mandiri
4.	Meningkatkan perhatian atau konsentrasi	A. Perhatian terfokus pada kegiatan belajar. B. Berkonsentrasi selama pembelajaran. C. Selalu memperhatikan pembahasan isi kartu.
5.	Membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.	A. Dlm waktu 3 x 50 menit dapat mempelajari materi yang sangat banyak. B. Karena mahasiswa telah mempelajari materi lebih dulu.
6.	Memaksa (secara tidak langsung) mahasiswa selalu berpikir.	A. Memahami isi kartu. B. Memprediksi soal atau jawaban. C. Memahami isi kartu yang sedang dibahas.
7.	Melatih kemampuan bernalar atau kreativitas berpikir	A. Memikirkan cara menjawab dan menjelaskan isi kartu kepada teman. B. Mengembangkan materi melalui kartu soal dan jawaban.
8.	Melatih kecermatan dan kecekatan.	A. Cermat dalam membaca isi kartu. B. Cekatan dalam menemukan dan menentukan pasangan kartunya.
9.	Memberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman.	• Mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami pada saat belajar di rumah dgn teman yang duduk berdekatan. A. Menanyakan isi kartu kepada teman lain. B. Menanyakan kecocokan isi kartu.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kecocokan kartu yang sedang dibahas.
10.	Meningkatkan interaksi antarmahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan bersosialisasi • Bertanya kepada teman untuk menemukan pasangannya. • Mengurangi sikap individualis
11.	Melatih keberanian mengemukakan pendapat.	<ul style="list-style-type: none"> A. Menjelaskan kepada teman yang bertanya sebelum pembelajaran <i>make a match</i>. B. Membacakan isi kartu. C. Menentukan kesesuaian isi kartu. D. Menambahkan penjelasan pada kegiatan pembahasan.
12.	Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> A. Karena tidak memberikan beban meskipun merupakan kegiatan menjawab pertanyaan.
13.	Meningkatkan aktivitas belajar	<ul style="list-style-type: none"> A. Aktif bertanya. B. Aktif mencari pasangan. C. Aktif mengemukakan pendapat. D. Aktif mendengarkan pembahasan.
14.	Melatih bertanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> A. Berusaha menemukan kartu pasangannya. B. Bertanggung jawab terhadap pilihannya atau menentukan pasangannya.
15.	Menghindarkan sikap malas	<ul style="list-style-type: none"> A. Harus berjalan mencari pasangannya. B. Harus belajar agar dapat menemukan pasangan, sehingga tidak dihukum/.
16.	Menyenangkan	<ul style="list-style-type: none"> A. Menghindarkan dari rasa kantuk, bosan, atau jenuh. B. Tidak terasa lama walaupun dilaksanakan 3 x 50 menit. C. Seru karena merasa tertantang untuk menemukan pasangan yang cocok. D. Ada hukuman bagi yang salah dalam menemukan pasangan, sehingga seru melihat teman dihukum dengan menyanyi, menari, dst.

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ada enam belas manfaat pembelajaran model *make a match*. Manfaat tersebut dapat dibedakan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah manfaat yang berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.

Yang termasuk manfaat pertama yaitu: (1) memberi semangat mempelajari materi, (2) membuat lebih siap mengikuti pembelajaran, (3) memudahkan membuat kesimpulan dan memahami materi, (4) meningkatkan perhatian atau konsentrasi, (5) membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, (6) secara tidak langsung memaksa mahasiswa

selalu berpikir, (7) melatih kemampuan bernalar atau kreativitas berpikir, (8) memberi kesempatan berdiskusi dengan teman, (9) melatih keberanian mengemukakan pendapat, dan (10) meningkatkan aktivitas belajar.

Kelompok kedua adalah manfaat yang berkaitan dengan pembentukan sikap. Yang termasuk manfaat kelompok dua yaitu (a) melatih kecermatan dan kecekatan, (b) meningkatkan interaksi antarmahasiswa sehingga mengurangi sifat individualis, (c) menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri, (d) melatih tanggung jawab, (e) menghindarkan sikap malas; dan (f) menyenangkan.

Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sangat berminat mengikuti pembelajaran dengan model *make a match*. Ada 7 indikator yang menjadi penanda minat belajar. Walaupun demikian, ada sebagian kecil mahasiswa yang tidak berminat mengikuti pembelajaran *make a match*. Hal ini disebabkan adanya kekurangan-kekurangan selama pembelajaran antara lain kurang perkuliahan yang kurang luas. Pembelajaran model *make a match* menuntut mahasiswa melakukan 8 aktivitas belajar. Banyaknya aktivitas belajar ini diharapkan dapat melanggengkan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, pembelajaran *make a match* bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta pembentukan sikap.

Berdasarkan temuan di atas, disarankan dosen memberikan motivasi agar mahasiswa mempelajari materi sebelum pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Selain itu, pembelajaran model *make a match* harus benar-benar dipersiapkan agar dapat meningkatkan minat belajar dan memberikan manfaat secara maksimal. Pembelajaran dengan model *make*

a match akan lebih menyenangkan jika dilakukan di ruang yang luas, sehingga memberikan keleluasaan dan efisiensi dalam mencari pasangan. Bentuk kartu soal dan jawaban disesuaikan dengan karakter siswa. Pemberian hukuman harus dilakukan pada saat yang tepat agar tidak memberikan kesan bahwa pembelajaran model *make a match* hanya sekedar permainan.

Daftar Rujukan

- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Rahaju, 2010. *Penggunaan Model Pembelajaran "EMT" dan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Malang*. Laporan Penelitian (tidak diterbitkan). Malang: LPPM Universitas Kanjuruhan Malang.
- Rahaju. 2011. "Penggunaan Model Pembelajaran "EMT" dan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Malang". *Inspirasi Pendidikan*. Volume 1 Nomor 1:107 -114.
- Rahaju, 2011. Analisis Rancangan PAKEMI Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang. *Inspirasi Pendidikan*. Volume 2 Nomor 3:23-29.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa*

Aktif. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien. 2006. Bandung : Nusamedia-Nuansa.