

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Namun proses belajar yang dialami siswa belum optimal. Pada kenyataannya pendidikan yang ditujukan pada sekolah-sekolah di Indonesia saat ini masih belum sepenuhnya melahirkan generasi-generasi muda yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang, mampu berfikir kreatif, tidak bersifat individualis dan memiliki solidaritas yang kuat. Terbukti dengan masih banyak gejala yang mulai terlihat pada masyarakat kita, sedikit-sedikit demonstrasi, main keroyokan, saling sikut, dan mudah terprovokasi.

Penyebab proses belajar yang dialami siswa belum optimal mungkin salah satunya adalah karena selama ini metode pengajaran yang diberikan oleh seorang guru masih menggunakan model pengajaran yang masih bersifat *teacher centered* dimana guru lebih dominan dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih banyak pasif dan tidak bisa lebih banyak aktif untuk

mengeksplorasi kemampuannya dalam belajar. Siswa hanya sebagai objek pasif yang fungsinya hanya menerima pengetahuan.

Pembelajaran berpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya pembelajaran dikelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahamannya sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Metode mengajar yang bersifat *teacher centered* salah satunya adalah metode pembelajaran konvensional. Pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Di sini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pen-transfer” ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Metode konvensional sudah banyak dikritik dan dianggap sudah tidak relevan lagi dengan pendidikan saat ini namun masih banyak yang menggunakannya

dan justru paling disukai oleh guru. Pendekatan konvensional dengan metode pengajaran repetisi atau pengulangan. Dengan penggunaan metode ini alhasil menyebabkan pendidikan dan penguasaan materi yang diajarkan kurang maksimal dan siswa juga kurang bisa berfikir kritis. Metode pengajaran konvensional memposisikan guru sebagai pemilik ilmu atau otoritas pengetahuan. Guru dianggap sebagai orang yang memberi ilmu atau pengetahuan. Sedangkan siswa menjadi obyek pasif, hanya sebagai penerima ilmu sehingga siswa menjadi tidak kritis.

Metode pembelajaran yang digunakan guru tersebut membuat siswa kurang dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya memikirkan bagaimana materi yang akan diberikan dapat tersampaikan seluruhnya, bagaimana konsep-konsep dari pembelajaran dapat dipahami dan dihapal oleh siswa, tanpa berpikir bagaimana siswa itu dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran masih rendah.

Siswa kurang bersemangat untuk berkompetisi dalam setiap proses pembelajaran. Siswa hanya berpikir bahwa ia datang kesekolah hanya untuk duduk, belajar, mendengarkan apa yang guru sampaikan, dan melakukan apa yang guru perintahkan lalu mengingat-ingat setiap materi yang diberikan oleh guru. Tidak ada semangat bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah untuk menunjukkan bahwa ia adalah siswa yang berpotensi, karena tidak ada ruang kesempatan untuk memperlihatkan kemampuannya dan siswa tersebut kurang memiliki keberanian untuk tampil menunjukkan potensinya. Guru kurang menggali kemampuan dan keberanian siswa

sehingga ia kurang berani dan bersemangat berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menekankan partisipasi aktif dari setiap siswa dan kurangnya semangat berkompetisi siswa akan menghasilkan suatu pembelajaran yang monoton. Kegiatan pembelajaran yang setiap harinya dilaksanakan tanpa adanya suatu perubahan dan tidak menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan akan menimbulkan suatu kejenuhan belajar bagi setiap peserta didik. Peserta didik menjadi tidak bersemangat belajar dan timbul rasa tidak suka terhadap mata pelajaran yang diajarkan guru tersebut.

Guru pada umumnya belum bisa merubah kegiatan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa, dan membuat siswa senang dan tidak jenuh dalam belajar. Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya. Untuk itu perlu digunakannya model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru, namun masih banyak guru yang belum terbiasa menggunakannya. Meskipun terbiasa kebanyakan guru masih jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif, dan mungkin masih ada yang belum efektif dalam penggunaannya. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-

beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan model apapun, motivasi berprestasi peserta didik ikut mempengaruhi hasil yang akan diperoleh. Motivasi berprestasi merupakan suatu dorongan untuk berusaha unggul dibandingkan yang lain. Dengan adanya motivasi berprestasi tinggi siswa akan bersemangat menghadapi tantangan dalam proses belajar, lebih bertanggung jawab menyelesaikan tugas sekolah, senang berkompetisi secara sehat dan sifat-sifat positif lainnya. Namun tidak semua siswa memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, masih terdapat sebagian siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluandiperoleh hasil belajar siswa SMA 1 Terbanggi Besar yang menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah jika dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75. Sebagai ilustrasi dibawah ini disajikan data hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Ulangan MID Semester Ekonomi Siswa Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2011/2012

No.	Kelas Interval	Banyaknya (fi)	Persen (%)
1.	27 – 34	7	2,46
2.	35 – 42	7	2,46
3.	43 – 50	29	10,21
4.	51 – 58	60	21,13
5.	59 – 66	91	32,04
6.	67 – 74	62	21,83
7.	75 – 82	24	8,45
8.	83 – 90	4	1,41
	Jumlah	284	100

Sumber : Daftar nilai guru mata pelajaran ekonomi kelas X

SMA Negeri 1 Terbanggi Besar menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar ekonomi yang diperoleh siswa pada ulangan MID Semester Ganjil kurang baik. Hal ini terlihat jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 keatas atau yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum sebesar 9,86%, berarti siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan gurusebesar 90,14%. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kurang baik. Seperti yang ditetapkan bahwa apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik kurang dari 60% maka tingkat keberhasilan siswa tergolong kurang baik (Djamarah, 2000:97).

Sejalan dengan pemikiran tersebut, serta melihat hasil belajar yang belum optimal maka perubahan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Salah satunya adalah model pembelajaran langsung yang merupakan model pembelajaran yang bersifat *teacher center*.

Pengajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah merupakan pendekatan pada pengajaran dimana guru menyampaikan informasi langsung kepada siswa, pelajaran berorientasi tujuan dan ditata oleh guru (Slavin ,2008:274).

Model pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas. Meskipun pengajaran langsung berpusat pada guru, tetapi harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa. Jadi lingkungannya harus diciptakan yang berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan pada siswa..

Model pembelajaran lain yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaruan dalam perubahan pendidikan. Membelajarn kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya dominan dilakukan guru dirubah dengan melibatkan peran siswa baik sebagai tugas kelompok maupun individu. Guru dalam pembelajaran kooperatif lebih berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas.

Model pembelajaran kooperatif beragam jenisnya. Hal ini lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki dan kondisi internal peserta didik seperti motivasi berprestasi. Model pembelajaran yang cukup menarik dan sesuai untuk dicoba oleh guru mata pelajaran ekonomi khususnya kelas X SMA salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a*

Match. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik , yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul ”Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2011/2012”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered*) .
2. Metode konvensional masih banyak digunakan dan disukai oleh guru.
3. Partisipasi aktif siswa dalam setiap proses pembelajaran masih rendah.
4. Kurangnya semangat berkompetisi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.
5. Proses kegiatan belajar mengajar yang monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar dikelas.
6. Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru, namun guru masih jarang dan belum terbiasa menggunakannya.

7. Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk dapat mencapai prestasi yang lebih baik.
8. Hasil belajar Ekonomi masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar Ekonomi siswa antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa Kelas X semester genap pada SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2011/2012. Dengan memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu motivasi berprestasi. Pada pokok bahasan “Kebijakan Pemerintah dalam Bidang Ekonomi”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi antarmodel pembelajaran dan antarmotivasi berprestasi siswa?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada perbedaan hasil belajar ekonomi atau tidak antarmodel pembelajaran dan antarmotivasi berprestasi siswa
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi atau tidak antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui ada perbedaan hasil belajar ekonomi atau tidak antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah?

4. Untuk mengetahui ada interaksi atau tidak antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

F. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sumbangan pemikiran bagi guru mata pelajaran ekonomi tentang alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton serta menciptakan suasana kerjasama yang kondusif bagi siswa, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Memberikan wawasan pengetahuan kepada siswa tentang strategi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, dan mengatasi suasana belajar yang monoton sehingga membuat jenuh.

Secara praktis kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Guru mata pelajaran ekonomi memperoleh inovasi dalam menggunakan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses mengajar.
- b. Para siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.
- c. Sebagai referensi bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ruang lingkup objek penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung serta motivasi berprestasi siswa.

2. Ruang lingkup subjek penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

3. Ruang lingkup tempat penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian adalah di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

4. Ruang lingkup waktu penelitian

Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar dan Mengajar

Proses belajar selalu terjadi setiap saat dalam kehidupan. Belajar merupakan serangkaian kegiatan yang menghasilkan suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Fajar, 2009:10), artinya berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat suatu kepandaian. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya piker, sikap kebiasaan dan lain-lain.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. (Slameto, 2003:2).

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pendapat-pendapat diatas senada dengan apa yang dikemukakan oleh Sardiman. Dalam usaha memahami pengertian belajar menurut Sardiman dapat diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain definisi belajar menurut Cronbach, Harold Spears, dan Geoch (Sardiman; 2008:20). Dari ketiga definisi tersebut, maka dapat diterangkan bahwa “ Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Berpijak pada teori-teori diatas, dapat dikatakan belajar umumnya diartikan sebagai proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu obyek (Pengetahuan, sikap, atau keterampilan) tertentu. Hal ini identik dengan pandangan Good dan Brophy (Uno, 2007:15), yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar). Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (respons) baru terhadap lingkungannya berupa keterampilan (*Skill*),

kebiasaan (*Habit*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emotional*), apresiasi (*appreciation*), jasmani dan etika atau budi pekerti, serta hubungan social.

Piaget berpendapat bahwa “Pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan.

Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang”(Dimiyati dan Mudjiono, 2006:13).

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan merupakan pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir (Trianto, 2009:16). Pendapat Trianto sejalan dengan pemikiran Sardiman yang juga menyatakan bahwa secara umum belajar merupakan sebuah proses,interaksi. Sardiman (2008:22),mengemukakan bahwa “Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori”. Menurutnya proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indra ikut berperan.

Menurut Jerome Brunner (Trianto, 2009:15), belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruk) pengetahuan baru berdasarkan pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dalam

pandangan konstruktivisme 'Belajar' bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada diluar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, 2004:27). Menurut pengertian ini, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.

Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

1. Faktor-faktor internal
 - a. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. Kelelahan
2. Faktor-faktor eksternal
 - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan)
 - b. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
 - c. Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan lingkungan yang

ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Nana Sudjana dalam Djamarah dan Aswan Zain, 2002:45)

Mengajar menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Fajar, 2009:12) adalah memberikan pelajaran. Fajar (2009:12) menyimpulkan bahwa “Mengajar adalah memberikan sesuatu dengan cara membimbing dan membantu kegiatan belajar kepada seseorang (siswa) dalam mengembangkan potensi intelektual, (emosional serta spiritualnya) sehingga potensi-potensi tersebut dapat berkembang secara optimal.

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan suatu kondisi atau system lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru (Sardiman,2008:47).

DeQueliy dan Gazali (Slameto,2003:30) mendefinisikan bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Dalam hal ini pengertian waktu yang singkat sangat penting. Guru kurang memperhatikan bahwa diantara siswa terdapat perbedaan individual, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda-beda, bila semua siswa dianggap sama kemampuan dan kemajuannya, maka bahan pelajaran yang diberikan pun akan sama pula. Hal itu bertentangan dengan kenyataan.

Mengajar menurut Sardiman (2008:47) adalah menyampaikan pengetahuan kepada anak didik. Menurut pengertian ini berarti tujuan belajar dari siswa itu hanya sekadar ingin mendapatkan atau menguasai suatu pengetahuan. Sebagai konsekuensi dari pengertian semacam ini dapat membuat suatu kecendrungan anak menjadi pasif, karena hanya menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh gurunya, sehingga pengajarannya bersifat *teacher centered*. Jadi gurulah yang memegang posisi kunci dalam proses belajar mengajar di kelas.

Definisi mengajar yang modern di Negara-negara yang sudah maju bahwa “*Teaching is the guidance of learning*. Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar” (Slameto,2003:30). Definisi ini menunjukkan bahwa yang aktif adalah siswa, yang mengalami proses belajar. Sedangkan guru hanya membimbing, menunjukkan jalan dengan memperhitungkan kepribadian siswa.

Mengajar pasti merupakan kegiatan yang mutlak memerlukan keterlibatan individu anak didik. Bila tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang diajar. Hal ini perlu sekali guru sadari agar tidak terjadi kesalahan tafsir terhadap kegiatan pengajaran. Karena itu belajar dan mengajar merupakan istilah yang sudah baku dan menyatu dalam konsep pengajaran (Djamarah dan Aswan Zain, 2002:45)

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan yang ada dalam diri individu sehingga mengarah pada penguasaan keterampilan, kecakapan, kemahiran, pengetahuan baru dan sikap yang

diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku yang adaptif dan progresif. Sedangkan mengajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengorganisasi, mengatur dan menyampaikan bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan-bahan pelajaran sehingga terjadi proses belajar dengan tujuan membantu dan memudahkan kegiatan belajar.

2. Hasil Belajar

Bertitik tolak dari berbagai pandangan sejumlah ahli mengenai belajar, maka konsep belajar selalu menunjukkan kepada “suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Hal senada juga diungkapkan oleh Hamalik (2001 : 30) bahwa, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) mengemukakan bahwa: “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindak guru,

pencapaian tujuan pembelajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa”.

Driscoll menyatakan bahwa hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan. Pernyataan ini dapat diartikan, apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan suatu kegiatan baru yang sifatnya menetap daripada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan. Hal ini juga menunjukkan bahwa seorang yang telah mengalami proses belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai suatu kriteria keberhasilan belajar pada diri seseorang yang belajar (Uno, 2007:15-16).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar (<http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html>).

Senada dengan pendapat diatas yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, Gagne (Uno, 2007:16) mengungkapkan bahwa belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah siswa mengikuti atau

mengalami suatu proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan dan keterampilan. Gagne mengistilahkan perubahan tingkah perilaku akibat kegiatan belajar mengajar dengan kapabilitas. Disini kapabilitas diartikan berdasarkan atas adanya perubahan kemampuan seseorang sebagai akibat belajar yang berlangsung selama masa waktu tertentu.

Jenkins dan Unwin serta Gagne mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan dalam kapabilitas (kemampuan tertentu) sebagai akibat belajar. Menurut Jenkins dan Unwin (Uno, 2007:17) bahwa “hasil akhir dari belajar (*learning outcomes*) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya. Disini Jenkins dan Unwin melihat hasil belajar serupa dengan pengertian yang diungkapkan Gagne, yaitu siswa yang mampu mengerjakan sesuatu sebagai hasil belajar tentulah akibat kapabilitasnya (kemampuan tertentu). Berdasarkan pengertian Gagne serta Jenkins dan Unwin, dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukan hasil yang berciri sebagai berikut

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa
2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatannya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya.

4. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

(<http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html>)

Hasil belajar perlu diupayakan peningkatannya. Menurut Djamarah dan Zain (2002:36), untuk meningkatkan hasil belajar dalam bentuk pengaruh instruksional dan untuk mengarahkan pengaruh pengiring terhadap hal-hal yang positif dan berguna buat siswa, guru harus pandai memilih apa isi pelajaran serta bagaimana proses belajar itu harus dikelola dan dilaksanakan di sekolah. Ada dua jenis belajar yang perlu dibedakan, yaitu “*belajar konsep*” dan “*belajar proses*”. Belajar konsep lebih menekankan hasil belajar kepada pemahaman fakta dan prinsip, banyak bergantung pada apa yang diajarkan oleh guru, yaitu bahan atau isi pelajaran, dan lebih bersifat kognitif. Sedangkan belajar proses atau keterampilan proses lebih ditekankan pada masalah bagaimana bahan pelajaran itu diajarkan atau dipelajari.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) meliputi : suasana rumah, orang tua, motivasi, keadaan ekonomi keluarga dan juga faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) meliputi : kesehatan, intelegensi, bakat, motivasi, minat, dan lain-lain. Selain itu penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Slameto,2003:54-64).

Hasil belajar siswa tidak akan optimal, jika siswa tidak belajar dengan sungguh-sungguh. Namun hal ini juga dipengaruhi oleh peran guru itu sendiri, selain beberapa faktor lainnya. Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Sardiman (2001:19) mengungkapkan bahwa agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir secara baik.

Cara untuk mengetahui perkembangan hasil belajar diperlukan penilaian. Menurut Uno (2009:140), penilaian bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa dan hasil mengajar guru. Informasi hasil belajar atau hasil mengajar berupa kompetensi dasar yang dikuasai dan yang belum dikuasai siswa. Hasil belajar digunakan untuk memotivasi siswa, dan untuk perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru.

Hasil belajar memerlukan suatu penilaian, penilaian itu sendiri tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa. Penilaian juga bertujuan untuk : (1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa belajar, dan (7) mendorong guru agar mengajar dengan lebih baik. (Uno, 2009:131).

Evaluasi terhadap hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam menguasai kompetensi dasar. Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui kompetensi dasar, materi atau indikator yang belum mencapai

ketuntasan. Dengan mengevaluasi hasil belajar guru akan mendapatkan manfaat besar untuk melakukan program perbaikan yang tepat (Uno, 2009:139).

Hasil belajar yang diharapkan dari setiap kegiatan pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Fred Percipal dan Henry Ellington (Uno, 2009:35), tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Tujuan pembelajaran biasanya darahkan pada salah satu kawasan taksonomi. Bloom dan Krathwohl (Uno, 2009:35) memilih taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni sebagai berikut.

1. Kawasan Kognitif

Kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu:

- a. tingkat pengetahuan (*Knowledge*);
- b. tingkat pemahaman (*Komprehension*);
- c. tingkat penerapan (*Application*);
- d. tingkat analisis (*Analysis*);
- e. tingkat sintesis (*Synthesis*);
- f. tingkat evaluasi (*Evaluation*).

2. Kawasan Afektif

Suatu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interes, apresiasi (penghargaan) dan penyesuaian perasaan social.

Tingkatan afeksi ada lima, yaitu:

- a. kemauan menerima;
- b. kemauan menanggapi;
- c. berkeyakinan;
- d. penerapan karya;
- e. ketekunan dan ketelitian.

3. Kawasan Psikomotor

Domain psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*Skill*) yang bersifat manual atau motorik. Urutan tingkatannya yaitu:

- a. persepsi;
- b. kesiapan melakukan suatu kegiatan;
- c. mekanisme;
- d. respon terbimbing;
- e. kemahiran;
- f. adaptasi;
- g. originasi.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar, hasil tersebut berupa kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk poin atau angka setelah mengikuti tes.

3. Motivasi Berprestasi

Motivasi berawal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan disalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*kesiapsiagaan*). Berawal dari kata “motif” tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2008:73). Senada dengan pendapat tersebut yang menyatakan bahwa motivasi berawal dari kata “motif” yang berarti daya penggerak yang telah menjadi aktif yang bisa dikatakan juga sebagai kekuatan, Uno (2007:1)

mengungkapkan bahwa “motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Motivasi menurut Sumadi Suryabrata (dalam Djaali, 2008:101) adalah keadaan yang terdapat didalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sedangkan menurut Djaali (2008:101) motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

Menurut Koeswara (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk motivasi belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Secara umum, teori motivasi dibagi dalam dua kategori, yaitu (1) teori kandungan (content), yang memusatkan perhatian pada kebutuhan dan sasaran tujuan, (2) teori proses, yang banyak berkaitan dengan bagaimana orang berperilaku dan mengapa orang berperilaku dengan cara tertentu. Ada beberapa teori motivasi menurut para ahli diantaranya adalah; F.W Taylor dan Manajemen ilmiah, Hierarki Kebutuhan Maslow, Teori Keberadaan, Keterkaitan, dan Pertumbuhan Aldefer, Teori X dan Teori Y McGregor,

Teori Manusia Kompleks, dan yang terakhir Teori Motivasi Prestasi McClelland (Uno, 2007:39-47).

McClelland mengungkapkan Teori Motivasi Prestasi, ia menekankan pentingnya kebutuhan berprestasi, karena orang yang berhasil dalam bisnis dan industri adalah orang yang berhasil menyelesaikan segala sesuatu.

McClelland menandai tiga motivasi utama, yaitu; (1) penggabungan, (2) kekuatan, (3) prestasi. Tidak seperti Maslow, McClelland tidak mengklasifikasikan motivasi di dalam hierarki, tetapi sebagai keragaman diantara orang dan kedudukan. Ia menandai sifat-sifat dasar orang awam berikut dengan kebutuhan pencapaian yang tinggi, yaitu ;

1. selera akan keadaan yang menyebabkan seseorang dapat bertanggung jawab secara pribadi;
2. kecenderungan menentukan sasaran-sasaran yang pantas (sedang) dan memperhitungkan resikonya;
3. keinginan untuk mendapatkan umpan balik yang jelas atas kinerja (Uno, 2007:47).

Macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Dengan demikian motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi.

Macam motivasi salah satunya adalah motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yaitu sebagai berikut.

1. Motivasi intrinsik
Yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi ekstrinsik
Yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar (Sardiman, 2008:89-90).

Ada tiga komponen utama dalam motivasi, yaitu (i) kebutuhan, (ii) dorongan, dan (iii) tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Sementara tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu, dalam hal ini tujuan yang ingin dicapai adalah hasil belajar yang baik. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:80-81).

Motivasi merupakan faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang anak didik. Apakah arti anak didik kesekolah tanpa motivasi untuk belajar ketika guru melihat perilaku anak didik yang tidak memiliki motivasi belajar, maka perlu diambil langkah-langkah yang dapat menimbulkan motivasi pada diri anak didik tersebut. Menurut Djamarah, dalam usaha membangkitkan gairah belajar anak didik, ada enam hal yang dapat dikerjakan oleh guru, yaitu:

1. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar;
2. menjelaskan secara konkret kepada anak didik apa yang dapat dilakukan diakhir pelajaran;
3. memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari;
4. membentuk kebiasaan belajar yang baik;
5. membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok;
6. menggunakan metode yang bervariasi (Djamarah dan Aswan Zain, 2002:167-168).

McClelland dalam *The Encyclopedia Dictionary of Psychology* yang disusun oleh Hare dan Lamb (Djaali, 2008:103) mengungkapkan bahwa motivasi berprestasi merupakan motivasi yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar kepandaian atau standar keahlian.

Sementara Heckhausen (Djaali, 2008:103) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam aktivitas menggunakan standar keunggulan.

Menurut Johnson, Schwitzgebel dan Kalb (Djaali, 2008:109) individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib atau kebetulan.
2. Memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
3. Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
4. Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
5. Mampu menanggukuhkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
6. Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status atau keuntungan lainnya, ia akan encarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan.

Klausmeier dalam Djaali (2008:110) menyatakan bahwa perbedaan dalam intensitas motivasi berprestasi (*need to achieve*) ditunjukkan dalam berbagai tingkatan prestasi yang dicapai oleh berbagai individu. Pengaruh motivasi berprestasi terhadap hasil belajar, tergantung pada kondisi dalam lingkungan dan kondisi individu.

Siswa yang motivasi berprestasinya tinggi hanya akan mencapai hasil akademis yang tinggi apabila:

- a. Rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah daripada keinginannya untuk berhasil;

- b. Tugas-tugas didalam kelas cukup member tantangan, tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil. (Djaali, 2008:110)

Slameto (2003:99) mengemukakan bahwa motif berprestasi mempunyai korelasi positif dan cukup berarti terhadap pencapaian prestasi belajar. Hal ini berarti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar banyak ditentukan oleh tinggi rendahnya motif berprestasi. Dalam penelitian ini, prestasi yang diraih siswa dapat berupa hasil belajar.

Motivasi berprestasi merupakan faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar, dengan motivasi berprestasi yang tinggi siswa akan semangat mengikuti proses pembelajaran dan tidak mudah menyerah bila menghadapi kesulitan.

4. Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Artzt dan Newman (Trianto, 2009:56) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam

memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Depdiknas dalam Komalasari, 2010: 62)

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling bersiskusi dengan temannya. Jadi, hakikat social dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto, 2009:56).

Menurut Eggen dan Kauchack (Trianto, 2009:58) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda, yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

Slavin (dalam Solihatin,2008: 4) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model Pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang. Dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Solihatin (2008:4) *Cooperatif Learning* mengandung pengertian sebagai sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja

sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (Rusman, 2011:206) akan efektif digunakan apabila:

1. Guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha individual;
2. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar;
3. Guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri;
4. Guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa;
5. Guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif.
3. Kemauan untuk bekerja sama.
4. Keterampilan bekerja sama. (Rusman, 2011:207)

Menurut Roger dan David Johnson (Rusman, 2011: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugastergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling member dan menerima informasi dari kelompok lain.

4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Rusman (2011: 211)

Perlunya pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan dalam situasi belajar sering terlihat sifat individualistis siswa. Siswa

cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberikan perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga Negara yang egois, inklusif, introferti, kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, serta tidak mau menerima kelebihan dan kekurangan orang lain. Gejala seperti ini kiranya mulai terlihat pada masyarakat kita, sedikit-sedikit demonstrasi, main keroyokan, saling sikut, dan mudah terprovokasi (Rusman, 2011:205).

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa manfaat. Menurut Zamroni (Trianto, 2009:57) manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas social dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang kuat.

Proses pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai pencari ilmu sehingga biasa memecahkan dan merumuskan sendiri hasilnya. Intervensi dari orang lain dalam hal ini guru diberikan dalam rangka memotivasi siswa. Perumusan dan konseptualisasi juga dilakukan oleh siswa sendiri. Posisi guru dalam proses pembelajaran bukan sebagai infromatory dan penyuaap materi, akan tetapi sebagai organisator program pembelajaran,

sebagai fasilitator bagi pembelajaran siswa dan sebagai evaluator keberhasilan pembelajaran mereka.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2010:223).

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik , yaitu siswa siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Rusman, 2010:223).

Langkah-langkah pembelajaran model *Make a Match* (Rusman, 2010:223-224) adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran diatas dapat dikembangkan lagi menjadi lebih rinci. Langkah-langkah penerapan metode *make a match* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

(<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>)

Menurut Tarmizi (<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>), dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif metode *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut.

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.

Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, pembelajaran kooperatif metode *make a match* berdasarkan temuan di lapangan mempunyai sedikit kelemahan yaitu.

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai

(<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>)

Metode *Make a Match* serupa dengan metode *Index Card Match*. Menurut Silberman (Hasanah, 2009:21) *Index Card Match* (mencocokkan kartu indeks) adalah acara yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dimana peserta didik berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelasnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Pada kartu indeks terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan di dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang cukup untuk menyamai satu setengah jumlah siswa.
2. Pada kartu terpisah, tuliskan jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3. Campurlah dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
4. Berikan satu kartu pada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang pertanyaan review dan sebagian lagi memegang jawaban.
5. Perintahkan kepada peserta didik untuk menemukan kartu permainannya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama (beritahu mereka jangan memberitahukan kepada peserta didik lain apa yang ada pada kartunya).
6. Ketika semua pasangan bermain sudah menempati tempatnya, perintahkan setiap pasangan menguji peserta didik yang lain dengan membaca kertas pertanyaannya dan menantang teman sekelas untuk menginformasikan jawaban kepadanya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan kegiatan siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawabannya. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban ataupun soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin, kemudian siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya diberikan hukuman.

6. Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)

Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Menurut Arends (Trianto, 2009:41), model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran langsung ditunjukkan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Meski tidak ada sinonim dan resitasi yang berhubungan erat dengan model pengajaran langsung (MPL), tetapi istilah model pengajaran langsung juga sering disebut dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction* (Arend, 2001:264; Trianto, 2009:41)

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) transformasi dan ketrampilan secara langsung; (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu; (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur; (4) lingkungan belajar yang telah terstruktur; dan (5) distruktur oleh guru. Kritik terhadap penggunaan model ini antara lain bahwa model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa.

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/>)

Menurut Slavin (2008:274) pengajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah merupakan pendekatan pada pengajaran dimana guru menyampaikan informasi langsung kepada siswa, pelajaran berorientasi tujuan dan ditata oleh guru.

Kadang-kadang cara yang paling efektif dan efisien untuk mengajari siswa ialah agar guru menyampaikan informasi, kemampuan dan konsep secara langsung (Bligh, dkk dalam Slavin, 2008:274). Menurut Slavin, istilah pengajaran langsung (*Direct Instruction*) digunakan untuk menggambarkan pelajaran dimana guru menyampaikan informasi langsung kepada siswa, dengan menata waktu pelajaran untuk mencapai beberapa sasaran yang telah ditentukan dengan jelas seefisien mungkin.

Menurut Kardi dan Nur (Trianto, 2009:44), meskipun tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa, model ini terutama berpusat pada guru. System pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memerhatikan, mendengarkan, dan resitasi (Tanya jawab) yang terencana. Ini tidak berarti pembelajaran bersifat otoriter, dingin, dan tanpa humor. Ini berarti bahwa lingkungan berorientasi pada tugas dan member harapan tinggi agar siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Penelitian Stalling dan Kaskowitz (Arends, 2001:267; Trianto, 2009:45) menunjukkan pentingnya waktu yang dialokasikan pada tugas (*time an task*). Banyak hal yang dapat diungkap pada penelitian itu, namun ada dua hal yang sangat menonjol, yaitu alokasi waktu dan penggunaan tugas (kegiatan) yang menggunakan model pengajaran langsung lebih berhasil dan memperoleh tingkat keterlibatan yang tinggi daripada mereka yang menggunakan metode-metode informal dan berpusat pada siswa.

Ciri-ciri model pengajaran langsung menurut Kardi dan Nur (Trianto, 2009:41) adalah sebagai berikut

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; dan
3. System pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Pengajaran langsung menurut Kardi (Trianto, 2009:43), Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan

langsung oleh guru pada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Proses pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) menurut Uno (2009:66) adalah presentasi tertulis yang tidak hanya mendukung pengawasan kualitas tetapi kebanyakan guru tidak terlatih dalam mendesain materi, karena tidak mungkin memilih dan menyusun contoh-contoh secara efektif tanpa suatu pembelajaran yang eksplisit. Pembelajaran langsung efektif didalam grup yang kecil (10 atau 15 orang), respons yang sama (untuk mendapatkan respons yang tinggi dari semua murid) pada sinyal yang tetap dari guru, tempo yang tepat, dan prosedur pengoreksian pada kesalahan-kesalahan murid.

Model pengajaran langsung memiliki lima fase yang amat penting. Guru mengawali pelajaran dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru (Trianto, 2009:43).

Sintaks model pengajaran langsung tersebut disajikan dalam 5 (lima) tahap, seperti ditunjukkan Tabel berikut.

Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran Langsung

Fase	Uraian	Peran Guru
1	Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
2	Mendemonstrasikan Pengetahuan dan	Mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau

Tabel 3. (Lanjutan)

Fase	Uraian	Peran Guru
	Keterampilan	menyajikan informasi tahap demi tahap
	Membimbing Pelatihan	Guru merencanakan dan member bimbingan pelatihan awal
	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik
	Memberikan latihan dan penerapan konsep	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

(Sumber : Kardi dan Nur dalam Trianto, 2009:43)

Langkah-langkah pembelajaran model pengajaran langsung pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Menurut Kardi dan Nur (Trianto, 2009:47-52), langkah-langkah pengajaran langsung meliputi tahapan sebagai berikut.

- a. Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa
- b. Menyampaikan tujuan
- c. Menyiapkan siswa
- d. Presentasi dan dokumentasi
- e. Mencapai kejelasan
- f. Melakukan demonstrasi
- g. Mencapai pemahaman dan penguasaan
- h. Berlatih
- i. Memberikan latihan terbimbing
- j. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- k. Memberikan kesempatan latihan mandiri

Menurut Slavin (2008:274) langkah-langkah atau bagian-bagian dari pelajaran pengajaran langsung adalah sebagai berikut.

- a. **Ungkapkan sasaran pembelajaran dan arahkan siswa pada pelajaran tersebut:** Beritahukan kepada siswa apa yang akan mereka pelajari dan kinerja apa yang akan diharapkan dari mereka. Rangsang selera siswa untuk pelajaran tersebut dengan menyampaikan kepada

mereka betapa menarik, penting atau relevan secara pribadi pelajaran tersebut nanti bagi mereka.

- b. **Ulangi lagi prasyarat:** Periksa setiap kemampuan atau konsep yang diperlukan siswa untuk memahami pelajaran hari ini.
- c. **Sajikan bahan baru:** Berikan pelajaran dengan memberikan informasi, menyajikan contoh, memperagakan konsep dan seterusnya.
- d. **Lakukan pemeriksaan pembelajaran:** ajukan pertanyaan kepada siswa untuk menilai tingkat pemahaman mereka dan perbaiki pemahaman mereka yang keliru.
- e. **Sediakan latihan mandiri:** berikan kepada siswa kesempatan untuk berlatih sendiri kemampuan baru atau menggunakan sendiri informasi baru.
- f. **Nilai kinerja dan berikan umpan balik:** periksa pekerjaan latihan mandiri atau berikan ujian singkat. Berikan umpan balik dari jawaban yang benar, dan ajarkan lagi kemampuan kalau perlu.
- g. **Berikan latihan berdistribusi dan periksa:** Tugaskan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan berdistribusi tentang bahan baru tersebut.

Beberapa situasi yang memungkinkan model pembelajaran langsung cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran:

- Ketika guru ingin mengenalkan suatu bidang pembelajaran yang baru dan memberikan garis besar pelajaran dengan mendefinisikan konsep-konsep kunci dan menunjukkan keterkaitan di antara konsep-konsep tersebut.
- Ketika guru ingin mengajari siswa suatu keterampilan atau prosedur yang memiliki struktur yang jelas dan pasti.
- Ketika guru ingin memastikan bahwa siswa telah menguasai keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa, misalnya penyelesaian masalah (problem solving).
- Ketika guru ingin menunjukkan sikap dan pendekatan-pendekatan intelektual (misalnya menunjukkan bahwa suatu argumen harus didukung oleh bukti-bukti, atau bahwa suatu penjelajahan ide tidak selalu berujung pada jawaban yang logis)
- Ketika subjek pembelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan dengan pola penjelasan, pemodelan, pertanyaan, dan penerapan.
- Ketika guru ingin menumbuhkan ketertarikan siswa akan suatu topik.
- Ketika guru harus menunjukkan teknik atau prosedur-prosedur tertentu sebelum siswa melakukan suatu kegiatan praktik.
- Ketika guru ingin menyampaikan kerangka parameter-parameter untuk memandu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok atau independen.

- Ketika para siswa menghadapi kesulitan yang sama yang dapat diatasi dengan penjelasan yang sangat terstruktur.
- Ketika lingkungan mengajar tidak sesuai dengan strategi yang berpusat pada siswa atau ketika guru tidak memiliki waktu untuk melakukan pendekatan yang berpusat pada siswa.

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/>)

Menurut Uno (2009:66), dari program-program yang ada, pembelajaran langsung (DI) adalah program yang paling efektif untuk mengukur pencapaian keahlian dasar, keahlian dalam memahami satuan materi dan konsep diri sendiri.

Pengajaran langsung khususnya tepat digunakan untuk mengajarkan isi informasi atau kemampuan yang telah ditetapkan dengan baik yang harus dikuasai oleh semua siswa (Gersten,dkk dalam Slavin, 2008:274). Menurut Slavin, pengajaran ini akan kurang tepat digunakan apabila perubahan konseptual yang mendalam merupakan sasaran atau apabila penjajakan, penemuan dan sasaran terbuka menjadi tujuan pengajaran. Namun, riset baru-baru ini telah mendukung gagasan bahwa pengajaran langsung juga dapat digunakan lebih efektif daripada penemuan dalam pengembangan konseptual.

Pembelajaran langsung dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut.

- Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.

- Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
- Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
- Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
- Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan.
- Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- Pengajaran yang eksplisit membekali siswa dengan "cara-cara disipliner dalam memandang dunia (dan) dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif" yang menyadarkan siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
- Model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).
- Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

- Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
- Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/>)

Pembelajaran langsung selain memiliki kelebihan, model pembelajaran langsung juga memiliki keterbatasan, keterbatasan tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
2. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
3. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
4. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
5. Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model pembelajaran langsung, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.
6. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
7. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
8. Model pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu

dapat dipahami atau dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.

9. Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
10. Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran langsung akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.
11. Karena model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.
12. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/>

Model pembelajaran langsung (Direct Instruction) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dimana pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru pada siswa dan pelajaran berorientasi tujuan dan ditata oleh guru.

Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

7. Mata Pelajaran Ekonomi

Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi (Fajar, 2009:127).

Definisi ilmu ekonomi itu sendiri merupakan suatu bidang yang sangat luas liputannya. Profesor P.A Samuelson (Sukirno, 2005:9), salah seorang ahli ekonomi yang terkemuka di dunia yang menerima hadiah nobel untuk ilmu ekonomi pada tahun 1970 memberikan definisi ilmu ekonomi yaitu “Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai individu-individu dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa penggunaan uang, dengan penggunaan sumber-sumber daya yang terbatas tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk kebutuhan konsumsi, sekarang dan dimasa datang, kepada individu dan golongan masyarakat.

Sedangkan fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat (Fajar, 2009:128).

Tujuan mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah:

1. Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, masyarakat dan Negara.
2. Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang berikutnya.
3. Membekali siswa nilai-nilai etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha.
4. Meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional. (Fajar, 2009:128).

Adapun ruang lingkup pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang secara rinci mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

1. Berekonomi
2. Ketergantungan
3. Spesialisasi dan pembagian kerja
4. Perkoperasian
5. Kewirausahaan
6. Pengelolaan keuangan perusahaan. (Fajar, 2009:128).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	Novia Uswatun Hasanah (2009)	Studi Komparatif Hasil Belajar Perbankan Syariah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dan Tipe Student Team Achievement Division (STAD) pada Siswa Kelas II Jurusan Akuntansi SMK Negeri 4 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009.	Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar Perbankan Syariah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> dan Tipe Student Team Achievement Division (STAD) dengan perhitungan $t_{hitung} 5,167 > t_{tabel} 1,99$.
2.	Syahrita Rochmah (2011)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan	Ada peningkatan yang signifikan dari hasil belajar yang terkait dengan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa

Tabel 4. (Lanjutan)

No.	Penulis	Judul	Hasil
		Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 1 Malang	Ada peningkatan yang signifikan dari hasil belajar yang terkait dengan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dengan rata-rata hasil tes awal pra tindakan adalah 49. Hasil tes pada siklus I 80 dan tes pada siklus II 88.
3.	Syamsuddin Hiro (2006)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Pada Manusia Siswa Kelas VIII Smp Negeri 4 Bau-Bau	Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar IPA biologi siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran konvensional, hal ini ditunjukkan dengan model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 7,5 dan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 6,8. Dan dibuktikan dengan uji-t yaitu $t_{hitung}(2,60) > t_{tabel}(2,00)$

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini terdiri dari variabel independen (bebas), variabel moderator dan variabel dependen (terikat). Variabel independen penelitian ini adalah, model pembelajaran sebagai X1 yang terdiri dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung. Motivasi berprestasi sebagai variabel moderator (X2) terdiri dari motivasi berprestasi

tinggi dan motivasi berprestasi rendah. Variabel dependen adalah adalah hasil belajar ekonomi (Y). Penelitian ini menggunakan empat subyek yaitu siswa motivasi berprestasi tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai subyek 1. Siswa motivasi berprestasi rendah yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai subyek 2. Selanjutnya siswa motivasi berprestasi tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung sebagai subyek 3 dan terakhir siswa motivasi berprestasi rendah yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung sebagai subyek 4. Dengan demikian akan diperoleh pula 4 hasil belajar dari keempat subyek tersebut untuk diperbandingkan. Instrument pengukuran X1 menggunakan soal tes, sedangkan instrument pengukuran X2 menggunakan angket.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Seseorang akan belajar dengan keras jika ada tujuan dan alasan yang mendorongnya dan menjadi kekuatan dari dalam dirinya untuk bisa mengungguli siswa lainnya dalam prestasi belajar. Motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam aktivitas menggunakan standar keunggulan.

Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki karakteristik selalu menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya, memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya, mencari situasi atau

pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya, senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain. Namun tidak semua siswa memiliki motivasi berprestasi tinggi, ada sebagian siswa juga yang mempunyai motivasi berprestasi rendah. Sehingga dengan adanya perbedaan motivasi berprestasi dari siswa maka akan diperoleh hasil belajar yang berbeda pula dari perbedaan perlakuan keempat subyek penelitian yang diteliti.

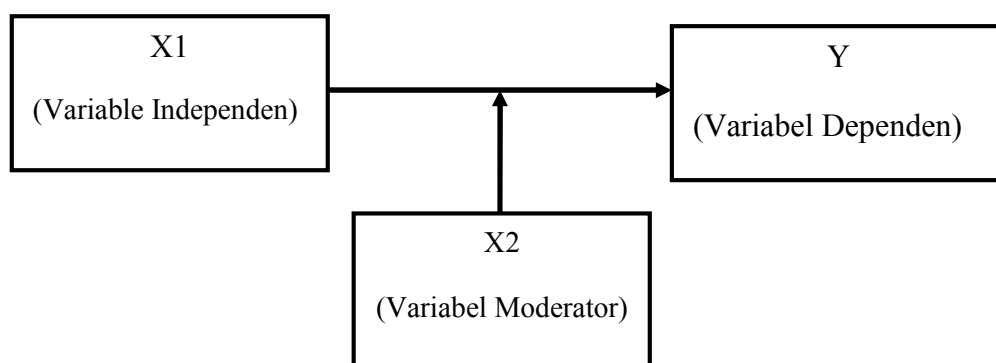
Perbedaan perlakuan terdapat pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Model pembelajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Pengajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah merupakan pendekatan pada pengajaran dimana guru menyampaikan informasi langsung kepada siswa, pelajaran berorientasi tujuan dan ditata oleh guru. Siswa cukup banyak terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa terutama melalui memerhatikan, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab) yang terencana dan lingkungan berorientasi pada tugas.

Berbeda dengan model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan acara yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dimana peserta didik berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelasnya. Model pembelajaran *Make a Match* dimulai dengan teknik , yaitu siswa siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang

dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Siswa lebih bersemangat dan berlomba-lomba untuk dapat secepat mungkin mencocokkan kartunya dan mendapatkan poin.

Berdasarkan kerangka pikir tersebut maka dapat digambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 1. Paradigma Penelitian



X1 = Model Pembelajaran

Y = Hasil Belajar Ekonomi

X2 = Motivasi Berprestasi

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas X semester genap tahun pelajaran 2011/2012 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran ekonomi.

2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan kelas yang diberi pembelajaran model pembelajaran langsung diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar ekonomi siswa selain motivasi berprestasi dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung, diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antarmodel pembelajaran dan antarmotivasi berprestasi siswa.
2. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiono, 2008:57). Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan suatu variabel yaitu hasil belajar ekonomi siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dengan perlakuan yang berbeda, yaitu ada yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung. Dengan memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu motivasi berprestasi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subyek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat (Arikunto, 2009:207). Metode eksperimen dibedakan menjadi dua yaitu eksperimen murni (*True Eksperimen*) dan

eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan yang dapat dikatakan ilmiah (Arikunto, 2009:207)

1. Desain Eksperimen

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain factorial. Menurut Sugiono (2010:113) desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental* (eksperimen yang betul-betul), yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variable moderator yang mempengaruhi perlakuan (variable independen) terhadap hasil (variable dependen).

Desain faktorial yang memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda.

Desain faktorial yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang paling sederhana yaitu desain 2 kali 2 (2x2). Dalam desain ini variable bebas yang dimanipulasi (pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pengajaran langsung) disebut sebagai eksperimental (X1), sedang variable bebas yang kedua disebut variable moderator (X2) yaitu motivasi berprestasi, dibagi dua tingkatan (tinggi dan rendah). Paradigma design factorial dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. Desain Faktorial

R	O₁	X	Y₁	O₂
R	O₃		Y₁	O₄
R	O₅	X	Y₂	O₆
R	O₇		Y₂	O₈

Pada desain ini semua kelompok dipilih secara random, kemudian masing-masing diberi pretest. Kelompok dalam penelitian baik jika setiap kelompok nilai pretestnya sama. Jadi $O_1 = O_3 = O_5 = O_7$. Dalam hal ini variabel moderatornya adalah Y_1 dan Y_2 (Sugiyono, 2010:113).

Treatment atau perlakuan (Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match*) dicobakan pada kelompok eksperimen pertama yang telah diberi pretest (O_1 = siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi) dan kelompok eksperimen kedua yang telah diberikan pretest yaitu (O_5 = siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah). Desain factorial diatas dapat lebih jelas dijelaskan analisisnya dengan menggunakan desain analisis penelitian eksperimen sebagai berikut.

Gambar 3. Desain Analisis Penelitian Eksperimen

Model Pembelajaran (A) Motivasi Berprestasi (B)	Kooperatif tipe <i>Make a Match</i> (A₁)	Pembelajaran Langsung (A₂)
Tinggi (B₁)	Hasil belajar ekonomi (A ₁ B ₁)	Hasil belajar ekonomi (A ₂ B ₁)
Rendah (B₂)	Hasil belajar ekonomi (A ₁ B ₂)	Hasil belajar ekonomi (A ₂ B ₂)

Penelitian ini akan membandingkan keefektifan dua tipe model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung, terhadap hasil belajar ekonomi kelas XD dan kelas XA, dengan keyakinan bahwa mungkin kedua tipe model

pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi berprestasi siswa.

Berdasarkan tes angket peneliti membagi sampel setiap kelas menjadi dua yaitu siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi dan siswa yang mempunyai motivasi berprestasi rendah. Selanjutnya siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dibagi menjadi dua, sebagian diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan sebagiannya lagi diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Begitupun halnya dengan siswa yang mempunyai motivasi berprestasi rendah dibagi menjadi dua, sebagian diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan sebagiannya lagi diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Dengan demikian desain penelitian faktorial 2X2 ini memerlukan empat kelompok subyek. Dengan menggunakan desain penelitian ini, peneliti juga dapat melakukan analisis ada atau tidaknya interaksi diantara perlakuan-perlakuan yang diberikan.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan observasi pendahuluan kesekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa remedial yang akan digunakan sebagai populasi dalam penelitian.

2. Menetapkan sampel penelitian dengan teknik cluster random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok yang sudah ada, bukan secara individu. Kelompok yang sudah ada dalam penelitian ini yaitu kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang terdiri dari 9 kelas. Dari hasil pengundian diperoleh kelas XA dan XD sebagai sampel. Langkah selanjutnya adalah mengundi kelas mana yang akan diajar dengan menggunakan model *Make a Match* dan kelas mana yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Akhirnya diperoleh kelas XD diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan kelas XA diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Memberikan tes awal pada semua obyek yang berkenaan dengan hasil belajar siswa (variabel dependen/Y). Tes ini juga bermanfaat untuk mengetahui kesetaraan dua kelompok.
4. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, guru hanya sebagai fasilitator, guru hanya memberikan topik materi yang akan dibahas kemudian memerintahkan siswa untuk mempelajari materi tersebut dan setiap kelompok akan membahas materi tersebut, siswa akan mencari tahu sendiri materi yang belum dipahami dengan cara bertanya dengan teman sekelompoknya. Kemudian guru memberikan setiap siswa sebuah kartu soal/jawaban. Setiap siswa

mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Setelah selesai guru memberikan penjelasan dan penjelasan dan penguatan mengenai apa yang belum dipahami oleh siswa.

5. Sedangkan untuk kelas Kontrol, guru menggunakan model pembelajaran langsung. Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar. Lalu guru menjelaskan materi yang akan disampaikan dan mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap. Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal. Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik. Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.
6. Lama pertemuan di dua kelas sama menggunakan waktu dua jam pelajaran atau 2 X 45 menit selama 5 kali pertemuan.
7. Melakukan tes akhir atau post tes pada dua kelompok subyek untuk mengukur hasil belajar.

8. Menguji hipotesis, yaitu mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.
9. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar TP 2011/2012 terdiri dari 9 kelas dengan perincian sebagai berikut.

Tabel 5. Persebaran Siswa SMA Negeri 1 Terbanggi Besar TP 2011/2012

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	X A	32
2.	X B	32
3.	X C	32
4.	X D	32
5.	X E	32
6.	X F	30
7.	X G	30
8.	X H	32
9.	X I	32
	Jumlah	284

Dokumentasi Staf Tata Usaha

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling, dengan cara menetapkan dua kelompok yang berkarakteristik sama secara random. Dari hasil teknik ini diperoleh kelas

XA dan XD. sebagai sampel, kemudian diundi kelas mana yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan kelas mana yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Dari hasil undian yang di diperoleh kelas XD sebagai kelompok 1 yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan kelas XA sebagai kelompok 2 diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Kelas XA dan kelas XD. merupakan kelas yang mempunyai rata-rata kemampuan akademis yang relatif sama karena dalam pendistribusiannya tidak dilakukan pengelompokan berdasarkan nilai siswa tetapi dibagi rata, tidak ada perbedaan antara kelas yang satu dengan kelas yang lain. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 62 orang yang terdiri dari kelas XD sebanyak 32. Orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas XA berjumlah 32 orang sebagai kelas control yang menggunakan model pembelajaran langsung.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel independen (bebas), dan variabel dependen (terikat). Penelitian ini juga menggunakan Variabel moderator menurut Sugiono (2009:60) disebut juga sebagai variabel independen ke dua.

1. Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono,2010:61). Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan pembelajaran langsung.
2. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi berprestasi, dibagi menjadi dua tingkatan (tinggi dan rendah). Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen (Sugiono, 2010:62)
3. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2010:61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar kewirausahaan.

Variable independen dalam penelitian ini ada dua, yaitu X_1 dan X_2 . Model pembelajaran sebagai X_1 yang terdiri dari dua model, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung. Motivasi berprestasi sebagai X_2 terdiri dari motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah. Variable dependen adalah hasil belajar ekonomi (Y). penelitian ini menggunakan empat subyek, yaitu siswa motivasi berprestasi tinggi yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai subyek 1. Siswa motivasi berprestasi rendah yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai subyek 2. Selanjutnya siswa motivasi berprestasi tinggi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebagai subyek 3 dan

siswa motivasi berprestasi rendah yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebagai subyek 4. Dengan demikian akan diperoleh pula 4 hasil belajar dari keempat subyek tadi untuk diperbandingkan.

Instrument pengukuran X_1 menggunakan soal tes, sedangkan instrument pengukuran X_2 dengan menggunakan angket.

D. Definisi Operasioal Variabel

Definisi operasional variabel dari variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Hasil Belajar

1. Definisi Konseptual

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

2. Definisi Operasional

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar, hasil tersebut berupa kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu

kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk poin atau angka setelah mengikuti tes.

b. Motivasi Berprestasi

1. Definisi Konseptual

Motivasi berprestasi merupakan keadaan yang terdapat didalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar guna pencapaian suatu tujuan untuk meraih suatu prestasi.

2. Definisi Operasional

Motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam semua aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Cara yang mudah untuk mengetahui motivasi berprestasi peserta didik adalah dengan menggunakan kuesioner.

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
1.	Hasil Belajar	1. Tes	1. Pre test 2. Post test	Interval
2.	Motivasi Berprestasi	1. Dorongan yang berasal dari dalam diri siswa untuk berprestasi	a. Keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. b. Berusaha untuk unggul. c. Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi.	Ordinal

Tabel 6. (Lanjutan)

No.	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
			d. Keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.	
			e. Berusaha untuk unggul.	
			f. Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi.	
			g. Memiliki tujuan yang jelas dan menantang.	
			h. Selalu optimis dalam menghadapi persoalan.	
			i. Menyukai feedback atau respon terhadap pekerjaan yang telah dilakukan untuk mengetahui baik atau tidaknya hasil.	
		2. Dorongan yang berasal dari luar diri siswa untuk berprestasi	a. Adanya ganjaran berupa kegagalan atau rasa takut kegagalan.	
			b. Pemberian nilai atau hadiah atas prestasi yang diraih.	
			c. Senang memperoleh pujian dari apa yang dikerjakan.	

E. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah siswa, fasilitas-fasilitas yang ada dan sejarah atau gambaran umum mengenai SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

2. Tes Hasil Belajar

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ekonomi siswa setelah diberi perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan model pembelajaran langsung (X_1)

3. Angket

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang motivasi berprestasi sebagai variable moderator (X_2).

F. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2005:65). Untuk menguji validitas item tes hasil belajar, pada penelitian ini digunakan rumus korelasi biserial. Menurut teori yang ada, apabila variabel I berupa data deskret murni atau data dikotomik, sedangkan variabel II berupa data kontinu, maka teknik korelasi yang tepat adalah teknik korelasi point biserial (Sudijono, 2006:185). Rumus korelasi biserial tersebut adalah sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai Koefisien Validitas Item.
- M_p = Skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh testee, yang untuk butir yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.
- M_t = Skor rata-rata dari skor total.
- SD_t = Standar deviasi dari skor total
- P = Proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.
- q = Proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya (Anas Sudijono, 2006:185)

Berdasarkan tes hasil belajar yang diujikan kepada 30 siswa, dari total jumlah soal sebanyak 40 item terdapat 7 item soal yang tidak valid, yaitu item soal nomor 3, 19, 30, 31, 34, 37, dan 39. Item soal yang tidak valid tidak didrop atau dibuang melainkan dilakukan perbaikan, sehingga jumlah item soal tes hasil belajar tetap berjumlah 40 soal.

Untuk menguji validitas angket digunakan rumus Korelasi Product Moment dengan angka kasar.

$$r_{XY} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hit} = Koefisien korelasi antara variable X dan Variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum X$ = Skor butir soal

$\sum Y$ = Skor total. (Arikunto, 2005 :72)

Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dikatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil angket motivasi berprestasi yang diujikan kepada 30 siswa, dari total jumlah item soal sebanyak 45 item terdapat 5 item soal yang tidak valid, yaitu item soal nomor 17, 28, 32, 35, dan 40. Item soal yang tidak valid tidak semua didrop atau dibuang, dilakukan perbaikan untuk item soal nomor 17,28, dan 32 sementara untuk item soal nomor 35 dan 40 didrop sehingga jumlah item soal angket motivasi berprestasi berjumlah 43 item soal.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini ada dua uji reliabilitas yaitu uji reliabilitas angket untuk mengukur motivasi berprestasi dan uji reliabilitas tes untuk mengukur hasil belajar. Uji reliabilitas tes menggunakan rumus K-R. 21

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

M = skor rata-rata

V_t = varians total.

(Arikunto, 2009 : 175)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas tes hasil belajar akhir dengan menggunakan rumus KR-21, diperoleh besarnya koefisien korelasi sebesar 0,935. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument tes hasil belajar tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

Sedangkan untuk mengukur reliabilitas angket dengan menggunakan rumus alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left\{ \frac{n}{n-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2005 : 109)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas angket motivasi berprestasi dengan menggunakan rumus alpha, diperoleh besarnya koefisien korelasi sebesar 0,822. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

Pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes (r_{11}) pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

1. Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti bahwa tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (=reliable).

2. Apabila r_{11} lebih kecil daripada 0,70 berarti bahwa tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (un-reliable) (Sudijono, 2006:209).

3. Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesulitan butir soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesulitan

B = Jumlah siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2005:210) klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah sukar.
- Soal dengan P 0.30 sampai 0,70 adalah soal sedang.
- Soal dengan P 0.70 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesulitan atau tingkat kesukaran soal tes hasil belajar yang diujikan kepada 30 siswa, diperoleh bahwa item soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 39 dan 40 diklasifikasikan memiliki tingkat kesukaran yang mudah, dan item nomor 9, 19, 30, 31, 32 dan 33 diklasifikasikan memiliki tingkat kesukaran yang sedang.

4. Daya Pembeda

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya beda

JA = Banyaknya kelompok atas

JB = Banyaknya kelompok bawah

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2005:213-214)

Setelah diketahui indeks diskriminasi, maka klasifikasi daya beda menurut Arikunto (2005:218) adalah sebagai berikut.

D : 0,00 – 0,20 : Jelek (*Poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*Satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*).

D : negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang atau dihilangkan.

Berdasarkan perhitungan uji daya pembeda tes hasil belajar , terdapat item soal yang diklasifikasikan memiliki tingkat daya pembeda sangat baik, baik, cukup dan jelek. Item soal nomor 32 diklasifikasikan memiliki tingkat daya pembeda sangat baik. Item soal nomor 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 26, 27 dan 28 diklasifikasikan memiliki tingkat daya pembeda baik. Item soal nomor 2, 14, 21, 22, 23, 25, 29, 37 dan 39 diklasifikasikan memiliki tingkat daya pembeda cukup baik. Item soal nomor 3, 19, 24, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 38 dan 40 diklasifikasikan memiliki tingkat daya pembeda yang jelek atau kurang baik.

G. Uji Persyaratan Analisis Statistik Parametrik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

Menggunakan rumus:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

(Sudjana, 2005:466)

Keterangan:

L_o = Harga mutlak

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hit} < L_{tab}$ dengan taraf signifikansi 0.05 maka variable tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya. (Sudjana, 2005:467)

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas digunakan uji F yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau sebaliknya. Rumus uji F adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

(Sugiono, 2010:276)

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data sampel akan homogen, dan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data sampel tidak homogen, dengan taraf signifikansi 0,05 dan $dk = n-1$.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians atau Anava (*Analysis of Varians*) merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji perbedaan rerata nilai.

Anava memiliki banyak kegunaan, antara lain dapat mengetahui

antarvariabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variable-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain (Arikunto, 2009:401-402). Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi pada mata pelajaran ekonomi.

Tabel 7. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan.

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F _o	P
Antara A	$JK_{A} = \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_{B} = \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_r)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_T - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$	$\frac{MK_d}{MK_d}$	
Total (T)	$JK_{T} = \sum X_i^2 - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$	N-1 (49)			

Keterangan:

JK_T = jumlah kuadrat total

JK_A = jumlah kuadrat variable A

JK_B = jumlah kuadrat variable B

JK_{AB} = jumlah kuadrat interaksi variable A drngan variable B

JK_d = jumlah kuadrat dalam

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan Variabel B

MK_d = mean kuadrat dalam

F_A = harga F_0 untuk variabel A

F_B = harga F_0 untuk variabel B

F_{AB} = harga F_0 untuk interaksi antara variabel A dengan variabel B

(Arikunto, 2009:429)

Tabel 8. Cara Untuk Menentukan Kesimpulan Anava

Jika $F_0 \geq F_t$ 1%	Jika $F_0 \geq F_t$ 5%	Jika $F_0 < F_t$ 5%
1. Harga F_0 yang diperoleh sangat signifikan	1. Harga F_0 yang diperoleh signifikan	1. Harga F_0 yang diperoleh tidak signifikan
2. Ada perbedaan mean secara signifikan	2. Ada perbedaan mean secara signifikan	2. Tidak ada perbedaan mean secara sangat signifikan
3. Hipotesis nihil (H_0) ditolak	3. Hipotesis nihil (H_0) ditolak	3. Hipotesis nihil (H_0) diterima
4. $p < 0,01$ atau $p = 0.01$	4. $p < 0,01$ atau $p = 0.01$	4. $p < 0,01$ atau $p = 0.01$

(Arikunto, 2009:451-452)

2. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

Hipotesis Nol:

Rumusan hipotesis 1

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi antarmodel pembelajaran dan antarmotivasi berprestasi siswa.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antar model pembelajaran dan antar motivasi berprestasi siswa.

Rumusan hipotesis 2

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Rumusan hipotesis 3

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

Rumusan hipotesis 4

Ho : Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Ha : Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Hipotesis Statistik:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ '