

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1
GUNUNGSINDUR KABUPATEN BOGOR TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

SITI HODIJAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1 GUNUNGSINDUR KABUPATEN BOGOR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh:
Siti Hodijah
1213033070

Motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa, namun dalam kenyataannya sekarang ini masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang cenderung rendah. Dalam pembelajaran banyak faktor yang bisa dijadikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu model pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, yaitu model pembelajaran di mana siswa diperintahkan untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis *Posttest-only Control Design*. Teknik analisis data menggunakan koefisien korelasi *Theta* (θ) dan *Kai Kuadrat* (X^2).

Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,4135 yang artinya berada pada taraf positif yaitu cukup berarti atau sedang, positif yang artinya apabila variabel X dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang benar maka variabel Y akan meningkat. Besarnya keberartian *Kai Kuadrat* (X^2) menunjukkan $X^2_{hitung} 14,267 > X^2_{tabel} 5,991$ yang berarti bahwa sebesar 95% variabel X ini dipercaya dapat meningkatkan variabel Y pada seluruh populasi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* (X) terhadap motivasi belajar (Y) Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, terutama pada motivasi belajar (Y) indikator adanya penghargaan dalam belajar.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1
GUNUNGSINDUR KABUPATEN BOGOR TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Oleh

SITI HODIJAH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1 GUNUNGSINDUR KABUPATEN BOGOR TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Siti Hodijah**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033070

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700913 200812 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

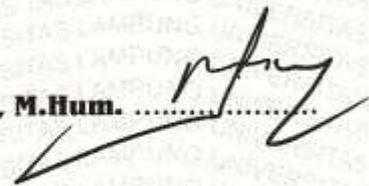
Ketua : Drs. Syaiful M., M.Si.



Sekretaris : Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Februari 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Siti Hodijah
NPM : 1213033070
program studi : Pendidikan Sejarah
jurusan/fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Unila
alamat : Kp. Cijahe, Kel. Curugmekar, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor

menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016" tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung,

2017

Pemberi pernyataan



Siti Hodijah
NPM 1213033070

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kampung Cijahe Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor Pada Tanggal 03 Oktober 1992, merupakan anak ketiga dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Acing dan Ibu Pipih.

Pendidikan penulis dimulai dari Taman Pendidikan Al-Qur'an Amanatul Huda, Cijahe Curug, Bogor pada tahun 1997. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cijahe Curug, Bogor pada tahun 1999. Pada tahun 2005 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 6 Bogor. Penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 10 Bogor pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2011. Tahun 2011, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Yayasan Peduli Pendidikan Mandiri-Bogor *EduCARE Majoring Business Administration*, Bogor. Kemudian pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Sejarah melalui jalur SNMPTN Tertulis. Pada tahun 2014 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Jakarta, Yogyakarta dan Jawa Tengah serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa/pekon Sumber Alam Kecamatan Air Hitam Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2015, sekaligus melaksanakan Program

Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2015.

Selama menempuh pendidikan, penulis tercatat dalam mengikuti kegiatan organisasi, antara lain: Bendahara Kementerian Dalam Negeri Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Lampung (BEM U KBM Unila) masa bakti 2013-2014 dan anggota bidang Penyiaran Media Islam (PMI) Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung (FPPI FKIP Unila) masa bakti 2013-2014. Selain internal kampus, penulis juga sempat aktif di organisasi eksternal kampus yaitu anggota dari Generasi Prestasi Club Al-Bunyan Bogor periode 2011-2014.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

**SESUNGGUHNYA ALLAH TIDAK MENGUBAH KEADAAN SUATU KAUM
SEBELUM MEREKA MENGUBAH KEADAAN DIRI MEREKA SENDIRI
(QS. AR-RA'D: 11)**



Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat seiring salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda cinta, kasih dan baktiku kepada:

~Kedua orangtuaku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, perhatian, dukungan maupun semangat kepadaku sehingga penulis yakin bahwa Allah selalu memberikan yang terbaik untuk hamba-Nya. Semoga Allah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa selalu membahagiakan kalian~

~Kakak-kakak dan adik-adikku tersayang, serta seluruh keluarga besar yang terus memberikan dukungan dan do'anya kepadaku~

~Para pendidik yang telah memberikan ilmunya dengan tulus dan penuh kesabaran~

~Semua sahabat yang begitu tulus menyayangiku dengan segala kekuranganku, sehingga indahnya jalinan persahabatan ini kita rasakan bersama-sama~

~Almamater tercinta Universitas Lampung~

~Beasiswa Bidikmisi dan PMA Al-Bunyan Bogor yang telah membantu penulis dalam mengenyam pendidikan ini~

SANWACANA

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat-Nya di hari akhir kelak.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga mendapat banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan juga sekaligus sebagai Pembimbing I dalam skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, sumbangan pikiran, kritik dan saran selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi.
7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Pembimbing Akademik serta Pembimbing II yang telah sabar membimbing, memotivasi, memberi masukan serta saran yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Ibu Dr. R.M. Sinaga, M.Hum., selaku Pembahas, terima kasih atas segala masukan, dukungan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yaitu Bapak Drs. H. Maskun, M.H., Bapak Drs. H. Ali Imron, M.Hum., Bapak Drs. H. Iskandar Syah, M.H., Bapak Drs. Wakidi, M.Hum., Bapak Drs. H. Tontowi Amsia, M.Si., Bapak Drs. Syaiful M., M.Si., Ibu Dr. R.M. Sinaga, M.Hum., Bapak Hendri Susanto, S.S., M.Hum., Bapak M. Basri, S.Pd., M.Pd., Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., Bapak Chery Saputra, S.Pd., M.Pd., Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.

beserta para pendidik di Universitas Lampung yang telah banyak memberikan ilmu serta wawasan baru kepada penulis.

10. Bapak, Ibu guru, staff Tata Usaha serta siswa-siswi SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor, terutama Bapak Wawan Hermawan, S.Pd., MM. selaku kepala sekolah dan Ibu Lina Muryani, S.Pd. selaku guru mitra yang telah memberikan arahan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor sampai selesai.
11. Bapak dan Ibu staff Tata Usaha dan Karyawan Universitas Lampung.
12. Sahabat-sahabat terbaikku Fierdha Wafa Azkia, Ayu Adzhani Koeshik, Nenden Lufhita, Kintan Wiendy Umari, Sumayyah, Niyah Nurfadhila Sa'un, Reza Fahlevy, Lia Dwi Susanti, Desi Marlina, Afifah Fitriani, Yuliarwati, Eka Ratna Sari, Krisna Widyaningrum, Yupinda Prima Putri, Widia Erfita, Febi Yuandini, Berlian Br Sinulingga, Asri Dahlia Rianti, Velina Agustina, Maya Astrina, Anis Fitriana, Evi Yulianti, Hayatun Maya Purnama, Cintantia Raya, R. Adinda Kesumajati, Nadiyah Dalilah, Yusroini. Teman-teman satu pembimbing akademik, EO seminar maupun kompre dan seluruh angkatan 2012 kelas genap maupun ganjil, serta keluarga besar FOKMA yang selalu membantu dan memberikan dukungan, semangat, do'a serta motivasi bagi penulis.
13. Teman-teman Sahabat Ala Kita, Iklim Angkatan 15, Keluarga Rusunawa Unila, Gamalama Solidarity, PMA Al-Bunyan Bogor, Smauluh, BEM Universitas Lampung Kabinet Cinta dan Kebanggaan, FPPI FKIP Unila, KKN-KT Pekon Sumber Alam, Salsabilayers dan Banoser terima kasih atas

kebersamaan kita selama ini dan senantiasa memberikan dukungan, do'a maupun motivasi.

14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, serta berkenan membalas semua budi yang diberikan kepada penulis dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 2017
Penulis,

Siti Hodijah

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan, Kegunaan dan Ruang Lingkup Penelitian	5
1.3.1. Tujuan Penelitian.....	5
1.3.2. Kegunaan Penelitian.....	5
1.3.3. Ruang Lingkup Penelitian	6
REFERENSI	
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.1.1. Konsep Pengaruh.....	7
2.1.2. Konsep Model Pembelajaran.....	8
2.1.3. Konsep Model <i>Make a Match</i>	9
2.1.4. Konsep Motivasi Belajar Sejarah	13
2.2. Penelitian Relevan	16
2.3. Kerangka Pikir	16
2.4. Paradigma	18
2.5. Hipotesis	18
REFERENSI	
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	20
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.2.1. Populasi	21
3.2.2. Sampel	22
3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	23
3.3.1. Variabel Penelitian	23
3.3.2. Definisi Operasional Variabel	24
3.4. Langkah-langkah Pembelajaran.....	25
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1. Teknik Angket.....	26
3.5.2. Teknik Observasi.....	27
3.5.3. Teknik Dokumentasi	27
3.5.4. Teknik Kepustakaan	27
3.6. Instrumen Penelitian	28
3.7. Uji Persyaratan Instrumen.....	30

3.7.1. Uji Validitas Instrumen	30
3.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	32
3.8. Teknik Analisis Data.....	33
3.8.1. Uji Prasyarat	33
3.8.1.1. Uji Normalitas	34
3.8.1.2. Uji Homogenitas	35
3.8.2. Pengkategorisasian Motivasi Belajar Sejarah	35
3.8.3. Uji Hipotesis	36

REFERENSI

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil	39
4.1.1. Profil SMA Negeri 1 Gunungsindur.....	39
4.1.1.1. Sejarah SMA Negeri 1 Gunungsindur	39
4.1.1.2. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran	41
4.1.1.3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	43
4.1.1.4. Sarana dan Prasarana.....	43
4.1.2. Pelaksanaan Pembelajaran.....	44
4.1.2.1. Kelas Eksperimen.....	45
4.1.2.2. Kelas Kontrol	49
4.1.3. Analisis Data Hasil Penelitian	52
4.1.3.1. Data Hasil Penelitian Model <i>Make a Match</i>	52
4.1.3.2. Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	58
4.1.3.3. Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol	61
4.1.4. Uji Prasyarat	68
4.1.4.1. Uji Normalitas	68
4.1.4.2. Uji Homogenitas	74
4.1.5. Kategorisasi Motivasi Belajar Sejarah	75
4.1.6. Uji Hipotesis	78
4.2. Pembahasan.....	106

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	111
5.2. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Anggota Populasi Siswa Kelas X IPS	22
3.2. Anggota Sampel Terpilih.....	23
3.3. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Make a Match</i>	25
3.4. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	28
3.5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa	29
3.6. Gradasi Penilaian Jawaban	30
3.7. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar	31
3.8. Interpretasi Koefisien Nilai <i>Alpha</i>	33
3.9. Pedoman Pembagian Kategori.....	36
3.10. Interval Nilai Koefisien Korelasi.....	37
4.1. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Gunungsindur.....	43
4.2. Hasil Pengamatan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Pertemuan Pertama	52
4.3. Hasil Pengamatan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Pertemuan Kedua.....	54
4.4. Hasil Pengamatan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Pertemuan Ketiga.....	55
4.5. Pedoman Pembagian Kategori Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	56
4.6. Kategori Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> ..	56
4.7. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	58
4.8. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua ..	59
4.9. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga ..	60
4.10. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Pertemuan Pertama	61
4.11. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Pertemuan Kedua	62
4.12. Skor Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga.....	63
4.13. Perbandingan Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
4.14. Distribusi Frekuensi Skor Kelas Eksperimen	67
4.15. Distribusi Frekuensi Skor Kelas Kontrol.....	68
4.16. Daftar Distribusi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	69
4.17. Distribusi Normalitas Pengambilan Data Kelas Eksperimen	71
4.18. Daftar Distribusi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	72
4.19. Distribusi Normalitas Pengambilan Data Kelas Kontrol.....	73
4.20. Pedoman Pembagian Kategori Motivasi Belajar Sejarah.....	75
4.21. Kategori Motivasi Belajar Sejarah Kelas Eksperimen	75
4.22. Pembagian Kategori Motivasi Belajar Sejarah Kelas Eksperimen.....	76
4.23. Kategori Motivasi Belajar Sejarah Kelas Kontrol	77
4.24. Pembagian Kategori Motivasi Belajar Sejarah Kelas Kontrol	78
4.25. Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
4.26. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Kelas Eksperimen	78

4.27. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Kelas Eksperimen	80
4.28. Perhitungan Signifikan Pengaruh Kelas Eksperimen	81
4.29. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Kelas Kontrol	82
4.30. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Kelas Kontrol	84
4.31. Perhitungan Signifikan Pengaruh Kelas Kontrol	84
4.32. Pedoman Pembagian Kategori Motivasi Belajar Per Indikator	86
4.33. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	86
4.34. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	88
4.35. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	89
4.36. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	90
4.37. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	91
4.38. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	92
4.39. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan	93
4.40. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan	95
4.41. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan	95
4.42. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar	97
4.43. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar	98
4.44. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar	99
4.45. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik	100
4.46. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik	101
4.47. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik	102
4.48. Perhitungan Koefisien Korelasi <i>Theta</i> (θ) Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif	103
4.49. Perhitungan Korelasi <i>Theta</i> (θ) untuk <i>Kai Kuadrat</i> (X^2) Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif	105
4.50. Perhitungan Signifikan Pengaruh Indikator Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Kartu Pertanyaan	11
2. Contoh Kartu Jawaban	11
3. Paradigma	18
4. <i>Posttest-only Control Design</i>	20

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun manusia yang berpengetahuan, bermoral dan bermartabat. Pendidikan adalah investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang dan yang sedang giat membangun negaranya. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne, Briggs dan Vager (1992) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (dalam Sutikno, 2014: 11). Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya (Sardiman, 2008: 14). Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, tetapi belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga muncul perubahan tingkah laku. Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu

proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Djamarah, 2011: 13).

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau siswa, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh siswa (Sutikno, 2014: 58), karena bagaimanapun juga tugas guru adalah berusaha semaksimal mungkin agar siswa menyukai proses pembelajaran di kelas sehingga akan lebih mudah bagi siswa untuk menerima pembelajaran tersebut, yang nantinya akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2008: 75).

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

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

Selain itu apabila melihat tujuan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) menurut Depdiknas (2009: 2), khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah, yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru sehingga menjadi profesional, yang mana peningkatan ini meliputi beberapa hal yakni: memahami dan menguasai kurikulum, perangkat pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran efektif, sarana pembelajaran berbasis IPTEK dan media pembelajaran yang baik (dalam <http://mgmpsejarahcianjur.blogspot.co.id/pk.html>), sehingga sudah seharusnya salah satu usaha guru yaitu mencoba untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar dapat memacu motivasi belajar siswa, oleh sebab itu peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran *Make a Match*.

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

Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

“Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

Pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat berguna sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat membantu motivasi belajar dan mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan lingkungannya.
2. Bagi guru, dapat dipakai sebagai salah satu alternatif pembelajaran oleh guru agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam Pembelajaran Sejarah.

1.3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah:

- a. Subyek Penelitian : Siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur
Kabupaten Bogor
- b. Objek Penelitian : Motivasi belajar Sejarah
- c. Tempat Penelitian : SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor
- d. Waktu Penelitian : Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016
- e. Konsentrasi Ilmu : Pendidikan

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (KBBI *Online*, 2016). Rogers berpendapat bahwa manusia memiliki dorongan untuk mengarahkan dirinya ke tujuan yang positif (dalam Sardiman, 2008: 108). Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Pengaruh memberikan efek yang tegas dan membentuk pikiran dan perilaku manusia baik perorangan maupun secara kelompok (Hugiono dan Poerwantana, 1987: 47). Depdikbud (2001: 845) mengemukakan pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (dalam <http://digilib.unila.ac.id/311/11.pdf>). Menurut Badudu dan Zain (2001: 1031) pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi; (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain; (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain (dalam <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui.pdf>). Surakhmad berpendapat pengaruh merupakan suatu kekuatan yang dimunculkan dengan sengaja dari

seseorang atau dari suatu benda sehingga dapat memunculkan suatu perubahan reaksi terhadap segala sesuatu yang ada di sekeliling yang berpengaruh (dalam <http://seputarpendidikan003.blogspot.co.id>).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sumber daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, sehingga, pengaruh yang dimaksud dalam proposal penelitian ini adalah hubungan yang memiliki pengaruh variabel X yaitu model pembelajaran *Make a Match* terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar Sejarah siswa.

2.1.2. Konsep Model Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman (Huda, 2014: 2). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2014: 52).

Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1997) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (dalam Sutikno, 2014: 58).

Arends (1997) mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (dalam Trianto, 2014: 51).

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana bahwa salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif adalah model pembelajaran (Hanafiah dan Suhana, 2012: 41).

2.1.3. Konsep Model *Make a Match*

a) Pengertian Model *Make a Match*

Make a Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Rusman, 2012: 223). Nurulhayati (2002) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi (dalam Rusman 2012: 203). Salah satu keunggulan teknik *Make a Match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* sangat bagus untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Model pembelajaran *Make a Match* didasarkan untuk melatih siswa agar belajar bertanggung jawab terhadap tugas mereka masing-masing, membangun rasa percaya diri, serta melatih kekompakan dalam tugas kelompok (Sutikno, 2014: 128).

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, di mana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses

pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif (Kurniasih dan Sani, 2015: 55-56).

Secara garis besar *Make a Match* adalah model belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar. Dengan model ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat, selain itu teknik yang terdapat di dalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama.

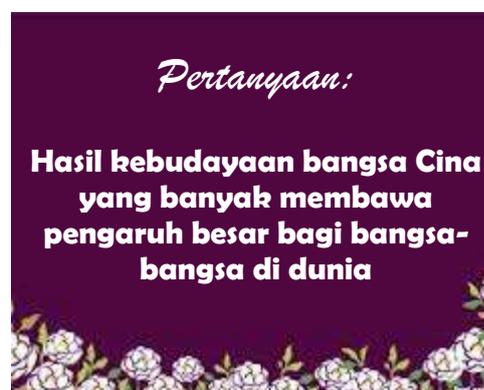
b) Langkah-langkah Model *Make a Match*

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan model *Make a Match* (mencari pasangan) menurut Miftahul Huda, yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mancocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi (Huda, 2014: 252-253).

Berdasarkan teori di atas maka dapat dilihat bahwa langkah-langkah *Make a Match* yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dimulai guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Ukuran kartu yang akan digunakan berukuran 20 cm X 20 cm dengan *background* kartu yang menarik.



Gambar 1. Contoh Kartu Pertanyaan



Gambar 2. Contoh Kartu Jawaban

- 3) Kartu siap, selanjutnya kartu-kartu itu dibagikan kepada setiap siswa secara acak.

- 4) Semua mendapatkan kartu, kelompokkan antara pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban, posisikan berdiri siswa saling berhadapan. Posisi ini bertujuan agar siswa mudah untuk mencari pasangannya.
- 5) Kedua kelompok saling berhadapan, siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan cara mencari tahu siapa yang memegang pasangan dari kartu yang ia pegang. Guru harus memberikan batasan waktu 2 menit untuk mencari pasangan agar siswa lebih semangat.
- 6) Satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Setelah bertemu dengan pasangan masing-masing, siswa bergabung menjadi satu kelompok belajar untuk mengerjakan tugas selanjutnya dari guru.

c) Keunggulan Model *Make a Match*

Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan;
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa;
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal;
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran;
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis;
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa (Kurniasih dan Sani, 2015: 56).

Miftahul Huda mengemukakan kelebihan model *Make a Match* ini antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;

- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014: 253).

Teori di atas dapat disimpulkan dengan menerapkan model *Make a Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimilikinya. Pembelajaran Sejarah menjadi lebih menarik, siswa dapat menyukai pembelajaran Sejarah, siswa lebih mudah memahami isi materi yang di sampaikan oleh guru.

2.1.4. Konsep Motivasi Belajar Sejarah

Motivasi dalam kegiatan belajar mempunyai peranan yang khas yakni dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula.

Para ahli berpendapat, bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu, dan perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada murid. Murid dapat dipaksa untuk mengikuti sesuatu perbuatan, tetapi ia tidak dapat dipaksa untuk menghayati perbuatan itu sebagaimana mestinya (Hamalik, 2001: 157-158).

Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah dan Suhana, 2012: 26).

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang

berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Uno, 2012: 23).

Peranan lain motivasi dalam proses belajar adalah dapat menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan siswa. Belajar tanpa motivasi yang kuat akan sulit untuk berhasil. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan mengikuti pelajaran dengan baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Menurut Hamzah B. Uno terdapat beberapa teknik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Pernyataan penghargaan secara verbal;
2. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan;
3. Membuka rasa ingin tahu;
4. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa;
5. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa;
6. Menggunakan materi yang dikenal oleh siswa sebagai contoh dalam belajar;
7. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami;
8. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya;
9. Menggunakan simulasi dan permainan;
10. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum;
11. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar;
12. Memahami iklim sosial dalam sekolah;
13. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat;
14. Memperpadukan motif-motif yang kuat;
15. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai;
16. Merumuskan tujuan sementara;
17. Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai;
18. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa;
19. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri;
20. Memberikan contoh yang positif (Uno, 2012: 37).

Fungsi motivasi antara lain: mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Perbuatan belajar akan terjadi apabila seseorang tersebut memiliki motivasi, sebagai pengarah, artinya dapat menjadi jalan agar mampu menuju arah yang ingin dicapai, sebagai penggerak, berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan (Hamalik, 2001: 175).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada di dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap, dengan diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memotivasi siswa dalam belajar terutama pada Mata Pelajaran Sejarah, karena menurut Sapriya Mata Pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional (Sapriya, 2009: 209-210).

Jelaslah bahwa seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar haruslah memiliki dorongan baik dorongan yang berasal dari dalam dirinya sendiri maupun yang berasal dari lingkungan sekitarnya dengan memberikan stimulus berupa upaya-upaya untuk meningkatkan motivasi tersebut, kaitannya dalam pembelajaran Sejarah di sini, dengan adanya motivasi belajar tersebut diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami proses perubahan dan perkembangan yang dialami bangsanya, keragaman sosial budaya masyarakat sejak masa lampau hingga masa sekarang serta dapat menumbuhkan sikap nasionalisme siswa.

2.2. Penelitian Relevan

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Novi Nurdianti, jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, tahun 2014 dengan judul Pengaruh *Cooperative Learning Tipe Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XII IPS SMAN Jatinangor. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan *Cooperative Learning tipe Make a Match* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berupa penerapan *Cooperative Learning tipe Make a Match* dalam Pelajaran Akuntansi, yang mana dalam penelitian tersebut menggunakan Uji Mann Whitney atau Uji U dengan uji dua pihak sebagai uji hipotesis, yang memiliki kriteria pengujian hipotesis, yaitu jika nilai $-1,96 \leq z_{hitung} \leq 1,96$, maka H_0 diterima, jika di luar itu, H_0 ditolak. Diketahui nilai z_{hitung} sebesar 6,42 maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan *Cooperative Learning tipe Make a Match*.

2.3. Kerangka Pikir

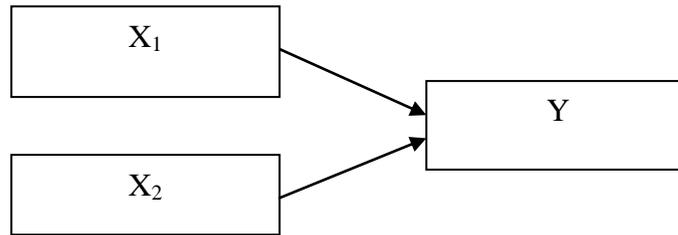
Pembelajaran Sejarah di kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor melibatkan guru dan siswa dalam praktiknya. Keberhasilan pembelajaran Sejarah dipengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas, artinya sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa di dalam kelas. Dalam proses belajar

mengajar guru dan siswa memiliki peran yang sangat penting. Guru berperan sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan diri dalam proses belajar mengajar dan memberi penjelasan serta membimbing siswa dengan teknik yang sudah dipersiapkan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Siswa diwajibkan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor cenderung masih rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam menyimak penjelasan yang disampaikan berkaitan dengan materi pelajaran maupun ketika berdiskusi. Siswa merasa bosan, malas dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Sejarah dengan baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti bermaksud memberikan variasi baru terhadap model pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas, bahwa jika dalam proses pembelajaran Sejarah dilakukan dengan menggunakan model *Make a Match* maka diduga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar Sejarah siswa, yang mana dengan indikator, yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Uno, 2012: 23).

2.4. Paradigma



Gambar 3. Paradigma

Keterangan :

X ₁	:	<i>Make a Match</i> (Kelas Eksperimen)
X ₂	:	Tanpa Perlakuan (Kelas Kontrol)
Y	:	Motivasi Belajar Sejarah
→	:	Garis Pengaruh

2.5. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2010: 96). Jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, dia akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono, 2007: 63). Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016.

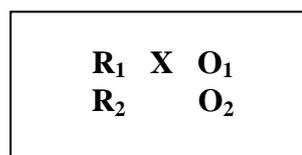
H_a : Ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010: 3). Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif bersifat eksperimen di mana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2009: 87).

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



Gambar 4. *Posttest-only Control Design*

Keterangan:

R_1 : kelompok eksperimen yang dipilih secara random

R_2 : kelompok kontrol yang dipilih secara random

X : *treatment* dengan model pembelajaran *Make a Match*

O_1 : data yang diperoleh dari kelas eksperimen setelah ditreatment dengan model pembelajaran *Make a Match*

O_2 : data yang diperoleh dari kelas kontrol tanpa *treatment*

(Purwanto dan Sulistyastuti, 2011: 89).

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian.
- 2) Menentukan populasi dan sampel.
- 3) Mempersiapkan instrumen pembelajaran.
- 4) Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.
- 5) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 6) Melaksanakan *posttest*.
- 7) Menganalisis data.
- 8) Membuat kesimpulan.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2007: 118). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS semester genap di SMA Negeri 1

Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016. Adapun data anggota populasi kelas X IPS dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1. Anggota Populasi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	X.1 IPS	20	19	39
2	X.2 IPS	23	16	39
3	X.3 IPS	20	19	39
Jumlah Total		63	54	117

Sumber: Data Guru Bidang Studi SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa keseluruhan populasi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor berjumlah 117 siswa.

3.2.2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Somantri dan Muhidin, 2006: 63). Sampel sebagai bagian dari populasi (Margono, 2007: 121). Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan untuk memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu dengan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel di mana tidak semua elemen populasi dapat digunakan sebagai sampel, karena sampel yang dipilih harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu (Soentoro, 2015: 70). Teknik *purposive sampling* ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2013: 183). Dalam penelitian ini, karena mempertimbangkan tersedianya tenaga peneliti, waktu dan dana tentu tidak mungkin memilih seluruh kelas yang ada, menurut Guru Mata Pelajaran Sejarah, kelas X.1 IPS dan X.2 IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur

Kabupaten Bogor memiliki motivasi yang cukup rendah dan memiliki capaian rata-rata hasil Ujian Akhir Semester Ganjil siswa secara klasikal hampir sama yaitu 55,92 untuk kelas X.1 IPS dan 59,97 untuk kelas X.2 IPS, selain itu pada kedua kelas tersebut juga memiliki sifat yang homogen dengan masing-masing memiliki jumlah 39 siswa pada setiap kelasnya, maka peneliti akan memilih kelas tersebut sebagai sample dalam penelitian ini. Adapun data anggota sampel dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2. Anggota Sampel Terpilih

No.	Kategori	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
			L	P	
1	KE	X.1 IPS	20	19	39
2	KK	X.2 IPS	23	16	39
Jumlah Total					78

Sumber: Data Guru Bidang Studi SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor

Keterangan:

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.3.1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sudaryono, 2013: 20).

Variabel merupakan karakteristik yang akan diobservasi dari satuan pengamatan (Somantri dan Muhidin, 2006: 27). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel, yaitu:

1) Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2010: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match*.

2) Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar Sejarah siswa.

3.3.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang diteliti. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model yang dalam penerapannya siswa diperintahkan untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena model ini menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi yang telah dipelajari yang kemudian kartu-kartu tersebut diberikan kepada setiap siswa secara acak.

2) Motivasi Belajar Sejarah

Motivasi belajar merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang atau siswa dalam melakukan kegiatan belajar, sedangkan Sejarah adalah salah satu mata pelajaran di SMA, sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar Sejarah adalah dorongan yang membuat siswa ingin atau giat dalam belajar pelajaran Sejarah. Motivasi belajar dapat diukur dengan memperhatikan indikator motivasi, yaitu: (a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (d) Adanya penghargaan dalam belajar; (e) Adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar; (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3.4. Langkah-langkah Pembelajaran

Tabel 3.3. Langkah-langkah Pembelajaran *Make a Match*

No.	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Kegiatan Pembuka	a. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi tentang pentingnya topik ini b. Guru memberikan kalimat pengantar berkaitan dengan materi	a. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru b. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru
2.	Kegiatan Inti	a. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, satu kelompok mendapat kartu soal dan kelompok lainnya mendapat kartu jawaban b. Guru menyerukan siswa untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya	a. Siswa memposisikan diri ke dalam kelompoknya b. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya

Tabel 3.3. Lanjutan

No.	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		c. Guru menyerukan agar setiap pasangan siswa yang sudah dapat mencocokkan kartunya, kemudian saling duduk berdekatan d. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan kartu-kartu tersebut e. Guru menunjuk pasangan siswa untuk mempresentasikan topik yang diperolehnya	c. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu yang cocok duduk berdekatan d. Siswa mendengarkan dan memahami konfirmasi guru e. Siswa bersama pasangannya mempresentasikan topik yang diperolehnya, yang ditanggapi oleh kelompok lain
3.	Kegiatan Penutup	a. Guru membantu mengklarifikasi / menyimpulkan materi yang telah dibahas	a. Siswa mengklarifikasi / menyimpulkan materi yang telah dibahas

Sumber: Rancangan Pembelajaran Penelitian

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2010: 308). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1. Teknik Angket

Teknik angket merupakan cara pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti untuk disampaikan kepada responden yang jawabannya diisi oleh responden sendiri. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk

mengumpulkan data tentang motivasi belajar Sejarah siswa langsung dari sampel penelitian (Somantri dan Muhidin, 2006: 32).

3.5.2. Teknik Observasi

Taknik observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi buatan yang secara khusus diadakan maupun dalam situasi alamiah atau sebenarnya (Somantri dan Muhidin, 2006: 32). Dalam penelitian ini observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran Sejarah yang terjadi di kelas.

3.5.3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono, 2013: 41). Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah ada, seperti data jumlah siswa kelas X dan data mengenai sekolah di SMA Negeri 1 Gunungsindur.

3.5.4. Teknik Kepustakaan

Teknik kepustakaan ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang diambil dari berbagai referensi.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya (Margono, 2007: 155). Instrumen penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dan motivasi belajar siswa. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* diukur menggunakan lembar observer yang dilengkapi dengan aspek-aspek model pembelajaran *Make a Match* yang menjadi pedoman pemberian skor, sedangkan motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket. Adapun tabel lembar observasi model pembelajaran *Make a Match* dan kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 dan tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.4. Lembar Observasi Model Pembelajaran *Make a Match*

No.	Nama Siswa	Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>			
		1	2	3	4
1	Aan Antika				
2	Adi Triko Wahyono				
3	Agung Maulana Saputra				
4	Argithania Mhelasti Fitrah				
5	Bagus Alamsyah				
6	Buche Rico Adrian				
7	Deni Muslimin				
8	Dewa Gede Agung Widya Prawatha				
9	Ega Maulana Saputra				
10	Eva Virginia				
11	Fachri Pamungkas				
12	Fajar Maulana Malik Fauzan				
13	Galih Maruya				
14	Hoerudin				
15	Indri Aulia Ajjahro				

Tabel 3.4. Lanjutan

No.	Nama Siswa	Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>			
		1	2	3	4
16	Juriah				
17	Melinia Fitria				
18	Muhamad Dicky Candra Maulana				
19	Muhamad Nasrul Qori				
20	Muhamad Sadeli				
21	Muhammad Farijaludin				
22	Muhammad Naufal Al Islami				
23	Nanda Listi				
24	Niken Candra Rini				
25	Nur Islamiati				
26	Nurmah				
27	Nurul Ayu Sekarwati				
28	Pratiwi				
29	Rahayu Lestari				
30	Reinhard Nathanael Pardosi				
31	Riani				
32	Rifki Maulana				
33	Rio Dafa Al Hafiz				
34	Silvi Oktavia				
35	Suherman				
36	Teti Adelia				
37	Thalya Dinda Putri Hardina				
38	Wanti Rizki Yani				
39	Zanti Nur Santi				

Keterangan:

Indikator 1 : Suasana belajar aktif

Indikator 2 : Materi menarik perhatian siswa

Indikator 3 : Suasana belajar menyenangkan

Indikator 4 : Kerjasama antar siswa

(Kurniasih dan Sani, 2015: 56).

Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Indikator	No Item (+)	Total
Dorongan Internal	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3	3
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5,6	3
	3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan	7,8,9	3

Tabel 3.5. Lanjutan

Aspek	Indikator	No Item (+)	Total
Dorongan Eksternal	4. Adanya penghargaan dalam belajar	10,11,12	3
	5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13,14,15	3
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	16,17,18	3
Jumlah			18

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2016

Lembar Observasi dan angket dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert lima poin. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134).

Skala Likert mempunyai skala dari satu sampai lima di mana nilai 1 mempunyai arti sangat negatif dan nilai 5 mempunyai arti sangat positif (Soentoro, 2015: 115). Adapun gradasi penilaian untuk setiap alternatif jawaban pada skala Likert dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6. Gradasi Penilaian Jawaban

No.	Gradasi Penilaian	Nilai Kuantitatif
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Soentoro (2015: 116)

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki

validitas rendah (Arikunto, 2013: 211). Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi
 - $\sum xy$ = jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
 - $\sum x$ = jumlah X
 - $\sum y$ = jumlah Y
 - $\sum x^2$ = kuadrat dari X
 - $\sum y^2$ = kuadrat dari Y
 - n = jumlah sampel
- (Arikunto, 2013: 213)

Menggunakan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas angket dapat dilihat pada tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.7. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No.	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,401	0,316	Valid
2	0,687	0,316	Valid
3	0,6773	0,316	Valid
4	0,641	0,316	Valid
5	0,554	0,316	Valid
6	0,619	0,316	Valid
7	0,4029	0,316	Valid
8	0,815	0,316	Valid
9	0,577	0,316	Valid
10	0,451	0,316	Valid
11	0,76	0,316	Valid
12	0,564	0,316	Valid
13	0,567	0,316	Valid
14	0,617	0,316	Valid
15	0,709	0,316	Valid
16	0,6433	0,316	Valid

Tabel 3.7. Lanjutan

No.	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
17	0,77	0,316	Valid
18	0,491	0,316	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2016

3.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (Arikunto, 2013: 221). Pengukuran reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 - $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 - σ_t^2 = varians total
 - k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya item
- (Arikunto, 2013: 239)

Kuesioner dinyatakan reliabel jika memiliki koefisien *Alpha* yang diinterpretasikan dalam tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8. Interpretasi Koefisien Nilai *Alpha*

No.	Besarnya Nilai Alpha	Interpretasi
1	0,00-0,20	Sangat Rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Agak Rendah
4	0,61-0,80	Cukup
5	0,81-1,00	Tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 319)

Instrumen dapat dikatakan mempunyai reliabilitas apabila nilai kriteria pernyataan yang digunakan dalam instrumen 0,61 sampai dengan 1,00. Berdasarkan uji reliabilitas dari instrumen angket motivasi belajar Sejarah siswa diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,91 dengan demikian soal uji coba angket ini dikatakan reliabel dengan kategori tinggi. Setelah uji prasyarat instrumen dilakukan, instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya dari sampel.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh peneliti yang kemudian akan ditarik suatu kesimpulan dari data tersebut. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif atau analisis statistik yang juga didukung dengan penggunaan analisis statistik deskriptif.

3.8.1. Uji Prasyarat

Prasyarat analisis data adalah sesuatu yang dikenakan pada sekelompok data hasil observasi atau penelitian untuk mengetahui layak atau tidak layaknya data

tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik statistik (Misbahuddin dan Hasan, 2013: 277).

3.8.1.1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Uji parametrik misalnya, mengisyaratkan data harus berdistribusi normal. Apabila distribusi data tidak normal maka disarankan untuk menggunakan uji non-parametrik (Somantri dan Muhidin, 2006: 289). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *Chi Kuadrat*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$x_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i = frekuensi harapan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya pengamatan

Tolak H_0 jika $x^2 \geq x_{(1-\alpha)(k-1)}$ dengan taraf $\alpha =$ taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya H_0 diterima.

d) Keputusan Uji

Terima H_0 jika $x_{hitung}^2 \leq x_{tabel}^2$, dengan $x_{tabel}^2 (1-\alpha)(k-1)$

(Sudjana, 2005: 273).

3.8.1.2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok siswa berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak. Untuk Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan uji dua varian (Sudjana, 2005: 250). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : Varian populasi homogen

H_a : Varian populasi tidak homogen

b) Bagi data ke dalam dua kelompok

c) Cari nilai simpangan baku dari masing-masing kelompok

d) Tentukan F_{hitung} dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

e) Kriteria pengujiannya :

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

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

3.8.2. Pengkategorisasian Motivasi Belajar Sejarah

Selanjutnya dilakukan pengkategorisasian pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dan motivasi belajar siswa menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Pengkategorian ini bertujuan untuk membantu penghitungan pengujian hipotesis. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan Jarak Interval (i)

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

2. Menentukan Median

$$\text{Median} = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

3. Menentukan Kategori Skor

Tabel 3.9. Pedoman Pembagian Kategori

No.	Rentang Skor	Kategori
1	E – F	Tinggi
2	C – D	Sedang
3	A – B	Rendah

Sumber: Arifin (2009: 233)

3.8.3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis dan data telah dikategorikan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Di sini karena data variabel X merupakan skala nominal dan variabel Y merupakan skala ordinal maka peneliti menggunakan koefisien *Theta* (θ) untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang positif variabel X terhadap variabel Y. Rumus koefisien korelasi *Theta* (θ) digunakan pada analisis korelasi sederhana untuk variabel nominal dengan variabel ordinal. Koefisien korelasi *Theta* (θ) dirumuskan:

$$\theta = \frac{\sum D_i}{T^2}$$

Keterangan:

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

T^2 = setiap frekuensi total pada subkelas nominal dikalikan dengan setiap frekuensi.

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 55).

Untuk menentukan kekuatan pengaruh antar variabel tersebut maka digunakan tabel koefisien korelasi sebagai patokan pada tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.10. Interval Nilai Koefisien Korelasi

No.	Interval Nilai	Kekuatan Hubungan
1	KK = 0,00	Tidak ada
2	0,00 < KK ≤ 0,20	Sangat rendah atau lemah sekali
3	0,20 < KK ≤ 0,40	Rendah atau lemah, tapi pasti
4	0,40 < KK ≤ 0,70	Cukup berarti atau sedang
5	0,70 < KK ≤ 0,90	Tinggi atau kuat
6	0,90 < KK < 1,00	Sangat tinggi atau kuat sekali, dapat diandalkan
7	KK = 1,00	Sempurna

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 48)

Keterangan:

Interval nilai KK bisa bernilai positif atau negatif.

Nilai KK positif berarti korelasi positif.

Nilai KK negatif berarti korelasi negatif.

Untuk mencari besar taraf signifikan pengaruh dari model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa akan dilihat menggunakan uji statistik *Kai Kuadrat* (X^2) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

O = nilai-nilai observasi

E = nilai-nilai frekuensi harapan

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 125).

Prosedur pengujian hipotesisnya adalah sebagai berikut:

a) Menentukan formulasi hipotesisnya:

H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan antara X terhadap Y

H_a = ada pengaruh yang signifikan antara X terhadap Y

b) Menentukan taraf nyata dan nilai X^2_{tabel} :

1. Nilai taraf yang dipilih adalah 5% (0,05)

2. Nilai X^2 dengan db = (b-1)(k-1)

$$X^2_{\alpha(db)} = \dots$$

c) Menentukan kriteria pengujian:

H_0 = diterima apabila $X^2 \leq X^2_{\alpha(db)} / X^2 \leq X^2_{tabel}$

H_0 = ditolak apabila $X^2 > X^2_{\alpha(db)} / X^2 > X^2_{tabel}$

d) Menentukan nilai statistik dengan rumus *Kai Kuadrat* dan menarik kesimpulan dalam hal penerimaan atau penolakan H_0

(Misbahuddin dan Hasan, 2013: 126).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016, yaitu dengan nilai koefisien korelasi *Theta* (θ) sebesar 0,4135 yang mana dalam interpretasi koefisien korelasi termasuk ke dalam kategori cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif dan uji signifikansi *Kai Kuadrat* (X^2) sebesar 14,267 yang artinya signifikan karena $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$.

Nilai positif di sini mempunyai arti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* apabila dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah yang benar maka motivasi belajar Sejarah siswa akan meningkat, dan signifikan berarti bahwa sebesar 95% model pembelajaran *Make a Match* ini dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa pada seluruh populasi.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian tersebut adalah:

1. Bagi guru, sebaiknya dalam pembelajaran di kelas digunakan metode atau model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, salah satunya yaitu model pembelajaran *Make a Match*, yang mana sudah diketahui melalui penelitian ini bahwa model pembelajaran *Make a Match* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah, sehingga model ini dipercaya dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran di kelas.
2. Bagi siswa, diharapkan melalui model pembelajaran *Make a Match* dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Sejarah maupun mata pelajaran lainnya sehingga selain dapat menambah wawasan tetapi juga mendorong terjadinya interaksi langsung yang berkaitan dengan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hugiono & P.K. Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bina Aksara.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Misbahuddin & Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Erwan Agus & Dyah Ratih Sulistyastuti. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

- Sardiman. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soentoro, Ali Idris. 2015. *Cara Mudah Belajar Metodologi Penelitian dengan Aplikasi Statistika*. Depok: PT. Taramedia Bakti Persada.
- Somantri, Ating & Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Jurnal:

- Badudu & Zain [Online] dalam <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui.pdf> diakses 13 Februari 2016 pukul 11:21 WIB
- Depdikbud [Online] dalam <http://digilib.unila.ac.id/311/11.pdf> diakses 13 Februari 2016 pukul 11:13 WIB

Sumber Blog:

- Depdiknas [Online] dalam <http://mgmpsejarahcianjur.blogspot.co.id/pk.html> diakses 04 Maret 2017 pukul 11:06 WIB
- KBBI [Online] dalam <http://kbbi.web.id/pengaruh> diakses 22 Januari 2016 pukul 11:25 WIB
- Surakhmad [Online] dalam <http://seputarpendidikan003.blogspot.co.id> diakses 13 Februari 2016 pukul 11:44 WIB

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
[Online] dalam <http://kemenag.go.id/file/dokumen/uu2003.pdf> diakses 11
Januari 2016 pukul 16:32 WIB