

Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas IX-6 MTsN 2 Kota Bima

Siti Nuraini^{1*}

^{1*} MTsN 2 Kota Bima, NTB, Indonesia

* Email: sitinuraini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alur kegiatan setiap siklus terdiri dari 4 (empat) komponen, yaitu: rencana tindakan (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi atau evaluasi (observation/evaluation), dan refleksi (reflection). Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Kooperatif tipe *Make A Match* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus pada siswa Kelas IX-6 MTsN 2 Kota Bima dengan jumlah siswa 34 orang 13 orang siswa laki-laki dan 21 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 20 Agustus 2019 sampai dengan 20 September 2019. Instrumen pada penelitian ini adalah RPP, lembar observasi siswa dan guru, angket aktivitas dan soal-soal. Data hasil penelitian yang dianalisis meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Keterlaksanaan pembelajaran kegiatan siswa siklus I berada pada kriteria yang baik dengan rata-rata nilai yang diperoleh 56%. Sedangkan kegiatan guru berada pada kriteria sangat baik yaitu 76%. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran kegiatan siswa berada pada kriteria sangat baik dengan perolehan nilai 91% dan kegiatan guru berada pada kriteria sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 93%. Sedangkan hasil belajar siswa dari rata-rata 74 siklus I dengan ketuntasan 59% pada siklus II menjadi rata-rata 87 dengan ketuntasan 91%. Berdasarkan hal tersebut, maka Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa belajar IPA siswa kelas IX-6 MTsN 2 Kota Bima.

Kata kunci: Kooperatif tipe *Make a Match*, dan Hasil Belajar

Abstract

This research is classroom action research with the flow of activities in each cycle consisting of 4 (four) components, namely: action plan, action, observation or evaluation, and reflection. The learning model used in this research is the *Make A Match* type cooperative to improve student learning outcomes. This research was conducted in two cycles for students of Class IX-6 MTsN 2 Bima City with a total of 34 students, 13 male students, and 21 female students. This research was conducted from 20 August 2019 to 20 September 2019. The instruments in this study were lesson plans, student and teacher observation sheets, activity questionnaires, and questions. The research data analyzed include the class average, individual learning completeness, and classical learning completeness. The implementation of the first cycle of student learning activities is in good criteria with an average score of 56%. While the teacher's activities are in very good criteria, namely 76%. In cycle II, the implementation of learning activities of students is in very good criteria with a score of 91% and teacher activities are in very good criteria with a score of 93%. While student learning outcomes from an average of 74 cycles I with 59% completeness in the second cycle to an average of 87 with 91% completeness. Based on this, the *Make a Match* cooperative learning model can improve student learning outcomes in science learning for grade IX-6 MTsN 2 Bima City students.

Keywords: *Make a Match* Type Cooperative, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Pendidikan di sekolah

mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perilaku (Siswoyo dkk., dalam (Dahar, R.W. 2005:123). Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan

mutu pendidikan di sekolah, antara lain dengan perbaikan mutu belajar. Belajar-mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar (Bahri Djamarah, 1991:45). Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik makin bertambah baik. Jadi, belajar merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai suatu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Hadi, W. 2004:77).

Seorang bayi yang belum dapat berjalan akan melakukan proses belajar sehingga seiring berjalannya waktu bayi tersebut dapat berjalan. Bayi tersebut melakukan proses penting yang disebut belajar, karena bayi tersebut melakukan dan memikirkan sesuatu yang memberikan perubahan dalam dirinya. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Dimiyati & Mudjiono. 1994: 57).

Belajar akan lebih bermakna apabila subjek belajar mengalami atau melakukan sendiri kegiatan belajar tersebut (Suparno, P. 1997:23). Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik, 2008: 27).

Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang

dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keSistem Reproduksi pada Manusiauruhn, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar dalam dunia pendidikan dapat berupa nilai formatif, nilai praktik, nilai sikap, dan lain sebagainya. Nilai dari hasil belajar tersebut merupakan pedoman yang dijadikan oleh guru untuk menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keSistem Reproduksi pada Manusiauruhn menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.

Sastrawijaya, T. (1988:43) menyatakan bahwa hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Menurut Hamalik (2006: 30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Nur, M., & Wikandari, P.R. (1988:125). menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan belajar yang berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinsai, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Taksonomi Bloom revisi (dalam Sukarminata, N.S. 2001: 128) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam 3 domain, yaitu:

Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir. Domain afektif adalah hasil belajar yang berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain psikomotor meliputi hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan seseorang. Domain kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.



Gambar 1 Bagan Taksonomi Bloom Revisi

Salah satu faktor yang mempunyai peran dalam menciptakan keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran akan mendorong guru menyampaikn materi tanpa mengakibatkan siswa bosan. Namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik mengikuti pelajaran dengan keingintahuan yang berkelanjutan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat

digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil dalam Rusman, 2011: 133).

Pembelajaran dapat divariasikan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang saat ini paling banyak digunakan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif (Ibrahim, M. 2000:55). Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitanya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*) (Hanafiah dan Suhana, 2012). Salah satu model pembelajaran yang memiliki banyak variasi yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan kelompok kecil yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama (Artz dan Newman dalam Huda, 2011). Untuk itu diperlukan salah satu model pembelajaran kooperatif yang aktif, mudah dan menyenangkan bagi siswa maka penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (peta pikiran). Model ini dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan dengan permainankartu (kartu soal dan kartu jawaban). Tiap siswa mendapat 1 kartu baik kartu soal maupun kartu jawaban kemudian memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (Rahayu, S. 1996:74). Pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka akan mendapatkan point. Kartu soal dan jawaban yang berisi

konsep-konsep dicatat masing-masing pasangan sebelum kartu dikocok dan dibagikan lagi sehingga setiap siswa mendapat kartu yang berbeda. Setelah itu kesimpulan dan penutup (Tampubolon, 2014).

Menurut Arjudin, dkk., (2013:196), Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Metode Pembelajaran *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran. Penggunaan metode ini menuntun siswa untuk mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Aman, K 2000:31). Metode pembelajaran ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran salah satunya IPA dan untuk semua tingkatan kelas. Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* adalah (Lisnawati. 1993:129-130):

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah dibahas sebelumnya. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian, yakni kartu soal dan kartu jawaban. Jadi jumlah masing-masing kartu dan soal harus sama.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban.
3. Peserta didik yang memperoleh kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, sedangkan yang memperoleh kartu jawaban memikirkan soal yang relevan.
4. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

5. Guru memberikan nilai (poin) untuk setiap pasangan peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran.
7. Guru memberikan penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai tertinggi, kemudian membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan.

Hampir sama dengan langkah-langkah tersebut, Huda (2012:135) mengembangkan langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dimana siswa yang telah memperoleh pasangan dapat bergabung dengan pasangan lain yang memiliki kartu berhubungan dengan kartu yang dimiliki. Dapat juga 3 orang siswa bergabung membentuk satu kesatuan pemahaman. Sebagai contoh, siswa yang mendapat kartu Sporozoa dan Protista berspora dapat bergabung dengan siswa yang memegang kartu Protista Mirip Jamur. Peneliti mengambil kedua langkah tersebut dikarenakan langkah langkah yang disampaikan sebelumnya masih kurang menuntun siswa dalam memahami konsep materi yang disampaikan. Dengan kata lain hanya dapat digunakan sebagai evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya. Untuk itu langkah yang disampaikan Huda, dapat melengkapi kekurangan tersebut. Secara garis besar peneliti merangkum kombinasi langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* menurut Sani dan Huda sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep yang dipelajari. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian,

- yakni kartu soal dan kartu jawaban. Jumlah masing-masing kartu dan soal harus sama.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu berupa gambar maupun konsep dan ada yang memperoleh kartu uraian pernyataan dari gambar maupun pengertian-pengertian.
 3. Peserta didik yang memperoleh kartu soal memikirkan pasangan dari kartu yang di pegang, sedangkan yang memperoleh kartu pernyataan memikirkan pasangan yang relevan.
 4. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
 5. Siswa dapat bergabung bersama dengan 2 maupun 3 siswa atau lebih dimana pasangan siswa tersebut memiliki satu kesatuan konsep yang sama. Kemudian siswa mempresentasikan kartu yang dimiliki dan pasangan kartunya.
 6. Guru memberikan nilai (poin) untuk setiap pasangan peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan.
 7. Apabila memungkinkan, kartu dapat dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti Sistem Reproduksi pada Manusia mengjara IPA di MTsN 2 Kota Bima, pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas sangat heboh dimana siswa aktif dan kreatif. Akan tetapi siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti tentang penggunaan bahasa ilmiah atau bahasa latin sehingga guru memerlukan cara mengajar yang sederhana agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Banyak model, metode dan media pembelajaran telah digunakan oleh guru untuk

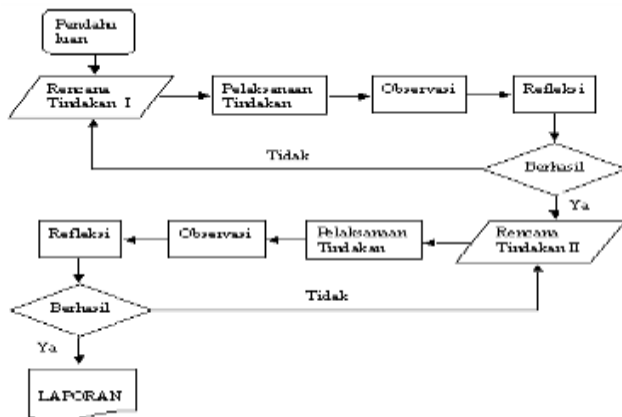
membantu memudahkan siswa memahami dan mengerti bahasa ilmiah atau bahasa latin. Hasil belajar di sekolah salah satunya diukur melalui KKM. KKM yang ditetapkan di MTsN 2 Kota Bima adalah 75. Hal ini berarti bahwa sekitar 75% hingga 80% ketuntasan kelas yang harus dicapai oleh siswa. Untuk mencapai KKM yang telah ditetapkan dan hasil belajar yang memuaskan maka diperlukan pembelajaran yang bervariasi. Untuk maksud tersebut, maka diadakan penelitian tentang peningkatan hasil belajar IPA materi Sistem Reproduksi pada Manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa Kelas IX-6 MTsN 2 Kota Bima tahun pelajaran 2019/2020.

Langkah-langkah penerapan model *make a match* dalam penelitian ini meliputi: 1) Peneliti menyiapkan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban, 2) Peneliti. Model pembelajaran *Make a Match* ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif dengan pendekatan informatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Model ini juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar (Gulo, W. 2004:57).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alur kegiatan setiap siklus terdiri dari 4 (empat) komponen, yaitu: rencana tindakan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi atau evaluasi (*observation/evaluation*), dan refleksi (*reflection*). Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas IX-6 MTsN 2 Kota Bima dengan jumlah siswa 34 orang 13 orang siswa laki-laki dan 21 perempuan dengan kemampuan

kognitif yang relatif heterogen. Menurut Arikunto Suharsimi. (2010:70) Alur kegiatan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun cara pengumpulan data adalah menggunakan tes, observasi dan angket aktivitas. Indikator penelitian ini berhasil adalah banyak siswa yang tuntas, yaitu banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 . Ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika $KB \geq 85\%$ (Sudjana, 2008).

Untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh siswa secara klasikal Sistem Reproduksi pada Manusiaama proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Dimana :

KB= Ketuntasan belajar

P = Banyak siswa memperoleh nilai ≥ 65

N = Jumlah siswa yang ikut tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Tahap perencanaan. Sebelum proses belajar dimulai pada siklus I, peneliti telah mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi atau

instrumen penelitian, menyiapkan alat evaluasi dan menyiapkan lembar kerja siswa (LKS).

Pelaksanaan tindakan. Siklus I dilaksanakan pada bulan Agustus 2019, yang terdiri dari dua kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali untuk eveluasi. Pertemuan pertama membahas mengenai (1) materi pembelahan sel , (2) Struktur dan Fungsi Sistem Reproduksi pada Manusia. Sebagai pelaksana pembelajaran adalah peneliti sendiri, sedangkan observer melibatkan guru sejawat.

Observasi; Proses observasi dilaksanakan oleh guru IPA Sistem Reproduksi pada Manusiaama proses belajar mengajar dengan mengisi lembar observasi yang telah di siapkan untuk memantau jalannya proses belajar mengajar. Aktivitas guru dalam menerapkan gambar Sistem Reproduksi pada Manusia (khususnya Pembelahan Sel dan Struktur dan Fungsi Sistem Reproduksi pada Manusia) pada siklus I baru dilaksanakan 91% dan belum dilaksanakan 9%. Karena indikator kinerja yang ditentukan dalam proses pembelajaran aktivitas guru adalah 95% maka pada disiklus I ini belum mencapai indikator kinerja yang direncanakan. Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I. Berdasarkan temuan penelitian ini pada siklus I baru 56% dengan kriteria sangat tidak aktif dalam proses pembelajaran menggunakan gambar Sistem Reproduksi pada Manusia melalui model pembelajaran *Make A Match*. Artinya masih ada siswa yang tidak aktif yaitu 44% (sangat tidak aktif) pada siklus I.

Sedangkan Prestasi belajar siswa pada siklus I masih ada 14 orang atau 41% siswa yang belum tuntas belajar sedangkan yang sudah tuntas belajar baru 20 orang atau 59% dengan rata-rata nilai siswa pada siklus I

sebesar 74. Berdasarkan data tersebut maka berdasarkan KKM IPA di MTsN 2 Kota Bima bahwa ketuntasan individual 75% dan klasikal apabila telah mencapai 85%.

Setelah penyampaian materi Sistem Reproduksi pada Manusia pada siklus I maka diadakan refleksi dan diskusi dengan guru IPA. Beberapa hal yang direfleksikan adalah dari aspek keaktifan belajar siswa, aktivitas guru dan prestasi belajar siswa. Dari aspek keaktifan siswa sebagian besar masih belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan dimana keaktifan siswa harus mencapai 85%.

Dari aspek aktivitas yang dilakukan guru pada siklus I guru baru mencapai 91% dari 95% yang diharapkan walaupun sudah cukup tinggi tapi belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Dari aspek prestasi belajar siswa pada siklus I masih banyak siswa yang belum tuntas belajar. Data prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal baru mencapai 59% dari 85% yang diharapkan.

Berdasarkan refleksi terhadap keaktifan belajar, aktivitas yang dilakukan guru dan prestasi belajar siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I ternyata masih belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan dan KKM yang ditetapkan oleh karena itu masih perlu dilanjutkan pada siklus 2 untuk melakukan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terjadi pada siklus I.

B. Siklus II

Sama seperti pada siklus I, sebelum proses belajar dimulai pada siklus 2, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi dan lembar kerja siswa (LKS). Persiapan pada saat perencanaan tentunya

melakukan revisi seperlunya setelah melihat kelemahan pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan pada bulan September 2019. Materi diajarkan sama seperti siklus 1 yaitu tentang materi (1) penyakit pada sistem reproduksi manusia, dan (2) Upaya Pencegahan Penyakit pada Sistem Reproduksi Manusia. Guru sebagai observer menyiapkan lembar observasi dan LKS yang akan dikerjakan dengan strategi gambar Sistem Reproduksi pada Manusia melalui model pembelajaran *Make A Match*.

Pada siklus 2 ini hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa menunjukkan aktivitas belajar siswa pada siklus 2 mencapai 90% berarti sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan sebesar 85%. Tingginya aktivitas belajar siswa pada siklus 2 karena siswa merasa dengan membuat gambar Sistem Reproduksi pada Manusia merasa senang belajar karena merasa tertantang untuk belajar dalam mengerjakan gambar Sistem Reproduksi pada Manusia. Aktivitas siswa yang tinggi juga disebabkan karena siswa disuruh melakukan diskusi dengan model pembelajaran *Make A Match* pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia dalam kegiatan mengurutkan gambar-gambar dalam urutan yang logis. Serta Hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru siklus 2 menunjukkan bahwa semua aspek sudah dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik hal ini dapat dilihat bahwa hampir semua aspek telah dilaksanakan oleh guru kecuali guru belum memberikan penghargaan mingguan pada siswa. Secara umum materi yang disampaikan guru tentang Sistem Reproduksi pada Manusia terjadi perubahan aktivitas guru dan siswa yang cukup berarti. Hal ini dapat dilihat dari persentase capaian sebesar 92%.

Prestasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti. Dari 34 orang siswa hanya 1 orang siswa yang

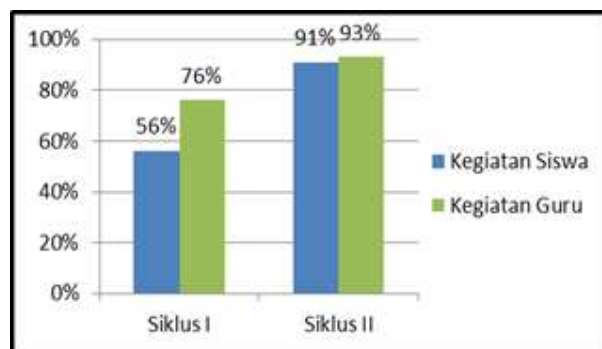
belum tuntas belajar pada siklus 2 atas nama Muhammad Nurul Izzudin dengan nilai 70 sedangkan KKM mata pelajaran IPA di MTsN 2 Kota Bima 75, selebihnya yaitu 33 orang atau 97,06% siswa sudah tuntas belajar. Walaupun masih ada 1 orang siswa yang belum tuntas pada siklus 2 namun rata-rata kelas pada siklus 2 cukup tinggi yaitu 81,03 dan persentase ketuntasan 97,06%.

Refleksi dilakukan terhadap proses pembelajaran seperti aspek keaktifan belajar, aktivitas guru dan prestasi belajar. Persentase ketercapaian dari tiga hal tersebut pada siklus 2 adalah sebagai berikut: keaktifan belajar persentase mencapai 90%, aktivitas guru 92%, dan prestasi belajar rata-rata kelas 85,91 dan presentase ketuntasan 94,12%.

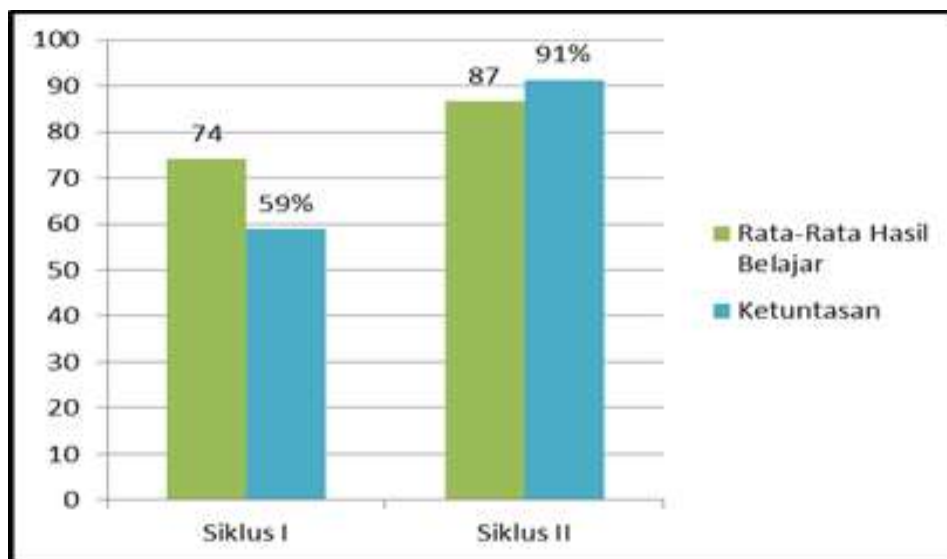
Berdasarkan refleksi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada siklus 2 dapat dijelaskan bahwa dari aktivitas siswa cukup tinggi yaitu 90%, demikian juga aktivitas guru juga sangat tinggi yaitu 92%. Prestasi belajar siswa mencapai rata-rata 85. dengan ketuntasan mencapai 94,12%. Berdasarkan uraian di atas maka tidak dilakukan lagi perbaikan pada siklus berikutnya, dengan kata lain pelaksanaan pembelajaran ini tidak dilanjutkan pada siklus ke-III.

C. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan siswa dan guru. Keterlaksanaan pembelajaran kegiatan siswa siklus I berada pada kriteria yang baik dengan rata-rata nilai yang diperoleh 56%. Sedangkan kegiatan guru berada pada kriteria sangat baik yaitu 76%. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran kegiatan siswa berada pada kriteria sangat baik dengan perolehan nilai 91% dan kegiatan guru berada pada kriteria sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 93%. Berikut disajikan gambar perbandingan perolehan nilai keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan II.



Gambar 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan siswa



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II

Peningkatan presentase hasil belajar yang terjadi dari siklus I ke siklus II tidak terlepas dari refleksi yang dilakukan oleh guru dimana kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I direfleksi dan ditentukan tindak lanjut yang seharusnya dilakukan pada siklus II. Guru memperbaiki cara mengajar dengan menjelaskan materi dan aturan permainan secara detail, mengatur ulang waktu diskusi, mengatur ulang waktu permainan, mengontrol kelas ketika permainan sehingga suasana kelas tidak ribut. Menurut (Slamento, 2003), Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam Proses pembelajaran, guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru. Aktivitas, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat.

Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan permainan kartu soal dan kartu jawaban dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh Norkhamid terkait Penerapan Model *Make a Match* di Kelas IX dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Norkhamid., 2017).

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator hasil belajar siswa dari rata-rata 74 siklus I dengan ketuntasan 59% pada siklus II menjadi rata-rata 87 dengan ketuntasan 91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman, K. (2000). Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Geografi di SLTP Kelas 1 Cawu 1. *Buletin Pelangi Pendidikan*, 3 (3): 14-19.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Arjudin, Sri Patmi dan Kadarillah. (2004). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas II B SMAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2004/2005*. Mataram: FKIP UNRAM
- Bahri Djamarah. (1991). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Dahar, R.W. (2005). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbut.
- Dimiyati & Mudjiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Gulo, W. (2004). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo
- Hadi, W. (2004). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo
- Hamalik, (O.1991). *Pendekatan Baru Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru.
- Hanafiah dan Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Huda, M. (2011). *Coopertave Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Lisnawati. (1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nur, M., & Wikandari, P.R. (1988). *Pendidikan Konstruktivistik dalam Pembelajaran*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Rahayu, S. (1996). *Pembelajaran Kooperatif dalam Pelajaran IPA , Jurnal MIPA , dan Pengajarannya*, 27(2): 153-169.
- Sastrawijaya, T. (1988). *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.

Slamento.(2003). *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sujana. (2008). *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito.

Sukarminata, N.S. 2001. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta: Erlangga.