

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU QA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP

Siti Nurohma^{1*}, Bhakti Karyadi¹, dan Sri Irawati¹

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu
Email: rohmahanwar71@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, serta hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu QA. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif. Penelitian direncanakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu. Variabel dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match*, kartu QA, aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi serta lembar tes. Hasil analisis data observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor rata-rata 2,78 (Cukup), dan siklus II menjadi 3 (Baik). Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh 2,42 (Cukup), dan siklus II menjadi 3 (Baik). Ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I yaitu 65,51%, dan pada siklus II meningkat menjadi 89,65%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu QA (Question answer) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa IPA Kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu.

Kata kunci : Kooperatif Tipe *Make a Match*, kartu QA, Aktivitas Guru dan Siswa, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah mulai mengadakan perbaikan proses pembelajaran dengan mengadakan perubahan kurikulum dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berpusat untuk mendorong siswa agar aktif mengamati, menanya, mencoba atau mengumpulkan data, mengasosiasi atau menalar, dan mengkomunikasikan.

Dalam proses pembelajaran kurikulum 2013, siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Menurut Rusman (2013) "Pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya". Namun penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada metode pembelajaran yang dilakukan secara klasikal yang bertujuan agar mampu melayani sebanyak-banyaknya peserta didik sehingga tidak menyediakan kebutuhan peserta didik secara individual (Shoimin, 2014).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru biologi yang mengajar di kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu, metode yang paling sering digunakan oleh guru pada proses pembelajaran adalah metode ceramah dan

diskusi. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah lembar kerja siswa (LKS). Dalam proses pembelajaran siswa berdiskusi secara berkelompok dalam mengerjakan LKS. Pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru masih homogen yaitu pembagiannya hanya berdasarkan absen tanpa memperhatikan nilai akademik siswa. Disamping itu guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran maupun diskusi.

Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Hasil ulangan harian pada materi energi dalam sistem kehidupan, sekitar 62% dari 29 siswa kelas VII_B yang tuntas dalam pembelajaran tersebut. Artinya masih terdapat 38% siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Berdasarkan hasil wawancara oleh guru IPA kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu, kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran IPA di kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu secara klasikal jika 85% siswa dengan KKM ≥ 75 .

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran. Salah satu upaya mengatasi masalah tersebut, yaitu perlunya dilakukan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dengan media kartu QA (*Question Answer*).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep, mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui permainan kartupasangan

(Huda, 2013). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* ini dipilih karena pembelajaran Kooperatif ini menekankan pada pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok sehingga dapat membuat siswa aktif dengan adanya diskusi antar teman sekelompok dan pembagian kelompok berdasarkan pembelajaran kooperatif pembagiannya secara heterogen.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VII_B MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 29 orang siswa. Penelitian terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas siswa serta lembar tes digunakan untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Teknik deskriptif ini digunakan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di kelas VII MTs Ja-alHaq Kota Bengkulu.

Analisis data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa diperoleh dari rerata hasil observasi dan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar klasikal siswa dihitung dengan rumus:

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

(Arikunto, 2015)

Keterangan :

KB = persentase ketuntasan belajar klasikal

Ns = jumlah siswa yang mendapat ≥ 75

N = jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu QA, diperoleh hasil penelitian berupa data aktivitas guru yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan aktivitas siswa yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Skor dan Kategori Aktivitas Guru siklus I dan siklus II

Siklus	Rata-rata Skor	Kategori
Siklus I	2,78	Cukup
Siklus II	3	Baik

Tabel 2. Skor dan Kategori Aktivitas siswa pada Pembelajaran Model Kooperatif tipe *make a match* dengan Kartu QA siklus I dan siklus II

Siklus	Rata-rata Skor	Kategori
Siklus I	2,42	Cukup
Siklus II	3	Baik

b. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil persentase ketuntasan hasil belajar klasikal di siklus I yaitu 65,51 % dengan kriteria belum tuntas dan di siklus II meningkat menjadi 89,65% dengan kriteria tuntas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu QA pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Febriana (2011) yang menyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Adapun tantangan yang ditemukan oleh guru pada saat proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu pada saat proses bermain menggunakan kartu QA di siklus I. Pada tahap ini guru hanya menjelaskan bagaimana teknik

permainannya dan tidak mendemonstrasikannya di depan kelas. Selain itu permainan kartu QA merupakan hal yang baru bagi siswa kelas VII_B MTs Ja-alHaq sehingga dirasa asing untuk siswa. Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan cara guru melakukan demonstrasi permainan kartu QA di depan kelas, sehingga pada saat sesi diskusi di siklus II pembelajaran berjalan dengan lancar.

Kartu QA merupakan kartu Question Answer dimana kartu QA didalamnya berisi soal-soal dan jawaban-jawaban tentang materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Kartu QA ini digunakan pada tahap inti pembelajaran yaitu pada saat berdiskusi tentang materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Jadi pada saat berdiskusi siswa mencocokkan kartu jawaban dan kartu soal dengan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

Media kartu QA ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena 1) pada saat mencocokkan kartu jawaban dan kartu soal, siswa tidak hanya mencocokkan kartu QA tetapi juga mengingat soal dan jawaban yang mereka cocokkan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman konsep yang telah mereka pelajari 2) siswa bisa belajar sambil bermain, hal ini membuat siswa rileks dan santai tetapi tetap mendapatkan konsep tentang materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan 3) pada saat bermain dengan kelompok terjadi proses pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar secara berkelompok melalui diskusi, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu QA dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan rata-rata skor aktivitas guru 2,75 pada siklus I dan

3 di siklus II sedangkan pada aktivitas siswa 2,42 di siklus I dan 3 di siklus II.

- b. Penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu QA dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun secara klasikal dengan rata-rata skor 65,51% di siklus I dan 82,75 % di siklus II.

SARAN

Saran yang perlu dipertimbangkan sebagai tindak lanjut terkait dengan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu :

- a. Untuk pembelajaran selanjutnya guru diharapkan lebih kreatif lagi dalam membuat kartu QA.
- b. Guru diharapkan lebih variatif lagi dalam membuat soal kartu QA agar soal kartu QA tidak hanya C1 sampai C3.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Febriana, Ayu 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pda Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Skripsi (Diakses 15 Februari 2017).
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Press
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Mode-Model Pembelajaran Inovatif dal;am Kurikulum 2013. Yogyakarta : AR Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional.