

***MAKE A MATCH* DIPADU *THINK PAIR SHARE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

**MAKE A MATCH MODEL COMBINED WITH THINK PAIR SHARE
TO IMPROVE STUDENS LEARNING OUTCOMES ON COGNITIVE**

Irma Raudhatul Jannah

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Jember, Jl. Karimata No. 49

Email : irmaraudhatul30@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu Mengetahui *Make A Match* dipadu dengan TPS (*Think Pair Share*) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pokok bahasan sistem gerak pada manusia dan sistem pencernaan pada manusia kelas 8A SMPN 2 AMBULU. Penelitian PTK ini dilaksanakan 2 siklus yang mana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui 4 cara: (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes, (4) dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara dan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif Ketuntasan klasikal pada ranah kognitif siklus I mencapai 71% dan siklus II mencapai 78% dengan peningkatan sebesar 7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Make a Match* dipadu *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII A SMPN 2 Ambulu.

Kata Kunci : *Make a Match*, TPS, kognitif

ABSTRACT

The purpose of this research is Knowing That Make A Game TPS combined WITH (*Think Pair Share*) can be improve cognitive learning results Students subject motion system ON ON ON Human and Human Digestive System Class 8A SMPN 2 Ambulu. The type of research is Classroom Action Research (CAR) which is covered Planning, implementing, observing and reflecting. This study was conducted in two cycles. The data collection obtained through four ways: (1) observation, (2) interview, (3) test, (4) documentation. The instruments used are observation sheets, sheets interview and test questions. The results showed that the students' cognitive learning and activity increased. Classical criteria on the cognitive cycle I reached 71% and the second cycle of 78% with an increase of 7%. So, It can be concluded that the application of the *Make a Match* coupled *Think Pair Share* can improve cognitive learning outcomes 8A class VIII SMPN 2 Ambulu.

Keywords: *Make a Match model*, (TPS), cognitive learning outcomes

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Menurut Hamalik (2001:194) dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku dan dapat terjadi juga pada diri individu menyebabkan terjadinya perubahan pada lingkungan, baik yang positif atau bersifat negatif. Hal ini menunjukkan, bahwa fungsi lingkungan merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar.

Hasil wawancara di SMPN 2 AMBULU dengan guru mata pelajaran IPA di peroleh informasi bahwa hasil belajar biologi 65,62% siswa atau 21 dari 32 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran biologi. Siswa yang tidak tuntas merupakan siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, dalam hal ini KKM yang di maksud yaitu 75 dengan kriteria ketuntasan klasikal 75%. Berdasarkan hasil observasi metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah. Sehingga siswa cenderung pasif saat digunakan metode ceramah. Selain itu, Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru lebih banyak menulis dipapan tulis dan melihat buku LKS karena siswanya hanya menerima materi dari guru. Kondisi yang seperti itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Saat pembelajaran berlangsung siswa juga cenderung ramai, mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain hp dan makan di depan kelas sehingga tidak memperhatikan guru sedang memberikan materi pembelajaran. Beragamnya aktifitas belajar siswa tersebut selama proses pembelajaran memberikan kesan bahwa siswa hanya bergantung pada gurunya saja. Proses belajar mengajar menjadi kurang efektif karena monoton. Siswa juga kurang aktif karena kurangnya komunikasi tentang pembelajaran antar siswa. Pembelajaran yang kurang efektif ini membuat hasil kognitif belajar siswa rendah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa disebabkan antara lain : (1) belum terjadi suasana aktif dalam proses belajar mengajar dikelas, (2) kurang keterlibatan siswa secara langsung, siswa menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu, keberanian siswa untuk mengajukan pendapat dan bertanya masih kurang, (3) siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran, (4) rendahnya pemahaman siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga sulit untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan atau soal – soal. (5) guru masih sering menggunakan metode ceramah, (6) guru tidak menggunakan media pembelajaran pada Melihat kondisi di atas proses pembelajaran SMPN 2 Ambulu aktivitas belajarnya masih terpusat kepada guru,

Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi

menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Oleh Karena itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa (kognitif).

Menurut Mujiono (2002) mengatakan bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat atau suatu hasil dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar. Biasanya dilihat dari hasil nilai tes akhir yang diberikan oleh guru.

Ranah kognitif ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah ranah kognitif. Dalam ranah kognitif ada 6 jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu : **(1) mengingat (*Remember*)** Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dan pemecahan masalah. **(2) memahami (*Undrestand*)** Memahami atau mengerti berkaitan dengan aktifitas mengklasifikasikan dan membandingkan. Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenalipengethuna yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. **(3) menerapkan (*Apply*)** Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural. Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan. **(4) menganalisis (*Analyze*)** Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan mengannalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. **(5) Evaluasi (*Evaluate*)** Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisisensi dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. **(6) Mencipta (*Create*)** Mencipta mengarahkan pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk

Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi

atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya.

Sehubungan dengan penjelasan diatas, Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode mencari pasangan (*make a match*). Pembelajaran dengan mencari pasangan (*make a match*) merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Menurut Kurniasih & Sani (2015:55-56) mengatakan dalam model pembelajaran *make a match*, dimana siswa mumupuk kerjasama 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.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* menurut Kurniasih (2015: 56) yaitu : 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) Kerjasama antar sesame siswa terwujud dengan dinamis, 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Adapun kekurangan model pembelajaran *make a match* disamping manfaat yang dirasakan oleh siswa, menurut Kurniasih dan Sani (2015:56) yaitu: 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan. 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. 3) Pada kelas dengan murid yang banyak jika kurang bijaksana maka yang akan muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. 4) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Menurut Aisyah (2015:144) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa lebih aktif karena dituntut untuk mencari tahu dengan mengamati (*observing*) dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi beberapa topik, saling bekerja sama (*networking*), mempresentasikan hasil diskusi dengan mengeluarkan pendapat mengenai topik (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menerima pendapat dari kelompok lain sehingga siswa lebih memahami konsep-konsep yang dianggap sulit karena berdiskusi secara kelompok, mencoba (*experimenting*) membuat potongan bahan makanan yang telah

Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi

dipelajari dengan obyek nyata. Selain itu, model pembelajaran tipe *Make A Match* merupakan variasi model pembelajaran baru sehingga diharapkan menumbuhkan minat belajar siswa serta memotivasi siswa dalam belajar.

Dalam penelitian ini, untuk merancang kegiatan belajar yang efektif, model *Make A Match* dipadu dengan *Think Pair Share*. Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends (1997), menyatakan bahwa *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi kelas membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu (Trianto, : 2007 : 127).

Kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* menurut (Kurniasih & Sani : 2015 56) yaitu : 1) Model ini dengan sendirinya memberikan kesempatan yang banyak kepada siswa untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. 2) Antara sesama siswa dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. 3) Pemecahan masalah dapat dilakukan secara langsung, dan siswa dapat memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun kekurangan dari model *Think Pair Share* menurut (Kurniasih & Sani, 2015 : 56) yaitu : 1) Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas. 2) Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Untuk itu guru harus dapat membuat perencanaan yang seksama sehingga dapat menimalkan jumlah waktu yang terbuang. Sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru, waktu pembelajaran berlangsung guru melakukan intervensi secara maksimal. 3) Mengubah kebiasaan siswa belajar dari yang dengan cara mendengarkan ceramah diganti dengan belajar berfikir memecahkan masalah secara kelompok, hal ini merupakan kesulitan sendiri bagi siswa.

Tahapan-tahapan perpaduan model *Make A Match* dan TPS yaitu : Tahapan 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi soal dan beberapa kartu berisi jawaban (*Make A match*). Tahapan 2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu berisi soal dan berisi jawaban (*Make a Match*). Tahapan 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di

pegang (*Make a Match & Think*). 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya untuk mendiskusikan kartu soal dan kartu jawaban juga mendiskusikan LKPD (*Make A Match & Pair*). 5) Siswa berbagi hasil diskusi di depan kelas (*Share*).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan secara umum. Sebagaimana yang diutarakan oleh Hobri (2007:01) bahwa penelitian tindakan kelas adalah : a) penelitian tindakan yang dilakukan di kelas, b) penelitian tindakan yang menyangkut masalah-masalah kelas (interaksi siswa dan guru) atau c) penelitian tindakan yang menyangkut masalah pendidikan dan pembelajaran.

Desain penelitian Kemmis merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin. Desain penelitian Kemmis dikenal dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan masalah. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto,2010:137).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 2 AMBULU tahun pelajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Prosedur penelitian ini yaitu melakukan studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan yang terakhir refleksi.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Instrumen yang hendak digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa harus valid. Instrumen penelitian aktivitas dan hasil belajar yang baik harus memenuhi 2 persyaratan yaitu valid dan reliable (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar wawancara, lembar observasi dan soal tes.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

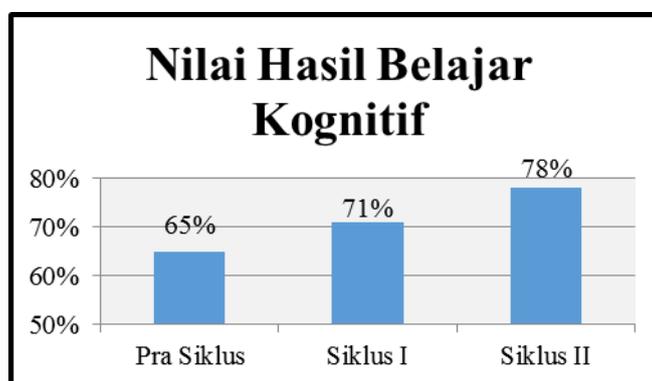
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7%. Hal ini dikarenakan peneliti mulai menguasai kelas dan siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang diajarkan oleh peneliti sebagai guru. dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7%. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tes ≥ 75 pada siklus I sebanyak 23 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa. Dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Pengukuran Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
1	Ulangan Harian	71	78	7%

Hasil belajar kognitif dari prasiklus sebesar 65% , siklus I 71% dan siklus II 78%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7% jumlah siswa yang tuntas yaitu 25 siswa sedangkan yang tidak tuntas 7 siswa. Hal ini terjadi karena ada beberapa aktivitas guru yang tidak dilakukan, guru kurang mendalami saat menjelaskan materi, kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, siswa tidak mencatat apa yang dijelaskan guru, siswa kurang bersemangat dalam belajar dan siswa masih menggunakan satu literatur. Dapat dilihat pada grafik 4.1



Grafik 4.2 Peningkatan nilai hasil belajar kognitif

Penggunaan model *Make A Match* dipadu TPS pada penelitian ini dikatan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase kenaikan nilai rata-rata hasil evaluasi kelas VIII A di SMPN 2 Ambulu. Presentase hasil belajar kognitif

pada siklus I sebesar 71% dan meningkat pada siklus II yaitu 78%. Siswa merasa senang dengan adanya menemukan kartu pasangan yang cocok yang ingin mendapatkan pointnya, dan siswa merasa nyaman bekerjasama dengan kelompok kecilnya. Dengan bekerja sama dengan kelompok kecil dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Enis dkk (2012) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif think pair share dapat meningkatkan hasil kognitif siswa karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi pasif menerima informasi dari guru, tetapi berusaha mencari tahu bagaimana suatu konsep tertentu bisa ditemukan. Hal ini didukung hasil penelitian Ho & Boo (2007) bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dan membantu mencapai pemahaman yang lebih baik.

Hasil belajar kognitif dari prasiklus sebesar 65% , siklus I 71% dan siklus II 78%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7% jumlah siswa yang tuntas yaitu 25 siswa sedangkan yang tidak tuntas 7 siswa. Hal ini terjadi karena ada beberapa aktivitas guru yang tidak dilakukan, guru kurang mendalami saat menjelaskan materi, kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, siswa tidak mencatat apa yang dijelaskan guru, siswa kurang bersemangat dalam belajar dan siswa masih menggunakan satu literatur.

Penggunaan model *Make A Match* dipadu TPS pada penelitian ini dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase kenaikan nilai rata-rata hasil evaluasi kelas VIII A di SMPN 2 Ambulu. Presentase hasil belajar kognitif pada siklus I sebesar 71% dan meningkat pada siklus II yaitu 78%. Siswa merasa senang dengan adanya menemukan kartu pasangan yang cocok yang ingin mendapatkan pointnya, dan siswa merasa nyaman bekerjasama dengan kelompok kecilnya. Dengan bekerja sama dengan kelompok kecil dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dipadu TPS akan membuat siswa terlatih dalam memecahkan masalah karena siswa dapat memahami suatu materi dikarenakan mengajak siswa bermain mencari pasangan, dalam hal ini pasangan yang dimaksud adalah topik-topik dalam kompetensi dasar yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya model ini siswa akan fokus untuk kegiatan mencari pasangan sesuai topic serta berdiskusi lebih lanjut mengenai topic yang didapat sehingga siswa lebih aktif.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan model *Make A Match* dipadu *Think Pair Share* dimana siswa dituntut untuk berfikir secara mandiri dan juga aktif mencari pasangan kartu yang cocok dengan yang di pegangnya dan juga cara mereka berbagi dengan kelompok kecilnya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosmaini (2005:10) bahwa model pembelajaran TPS dapat meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk lebih mandiri dalam hal mengerjakan soal-soal yang diberikan guru sehingga dapat membangkitkan rasa percaya diri. Hal ini didukung oleh pendapat Lie (2008), bahwa model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi antar siswa untuk tugas-tugas yang diberikan lebih besar karena berpasangan sebanyak dua orang, penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang sulit lebih tinggi dan lebih memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Rosmaini (2004) bahwa penerapan pendekatan Struktural TPS dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Menurut Yunia 2013 model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini melibatkan semua siswa yang berkemampuan baik, sedang, maupun berkemampuan rendah untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan antusias. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi bisa tercapai dengan baik karena hasil pembelajaran menjadi meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* selama proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa dalam menemukan kartu jawaban maupun kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berfikir dan menumbuhkan kerjasama.

Menurut Joyce dkk (2009) adanya interaksi sosial akan menyebabkan adanya dukungan sosial dan meningkatkan kemampuan kognitif, memberikan efek yang sangat ampuh dalam waktu singkat, baik dalam aspek pembelajaran akademik maupun aspek skill. Melalui pembelajaran *Make A Match*, siswa dapat merasakan suasana baru sehingga belajar menjadi tidak membosankan. Pada proses pembelajaran, siswa yang paling cepat menemukan pasangan yang tepat antara kartu soal dan kartu jawaban diberikan penghargaan berupa bintang yang disematkan pada lengan baju siswa. Maksud diberikan penghargaan berupa bintang tersebut untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan belajarnya. Sesuai dengan fase

keenam dalam tahapan pembelajaran kooperatif yaitu guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok (Trianto, 2010: 66-67). Saat diberikan penghargaan terlihat para siswa merasa senang sehingga suasana kelas menjadi seru dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rusman (2010: 223), salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Melalui pembelajaran kooperatif *Think Pair Share*, dimana dua orang siswa dilibatkan dalam proses pengerjaan soal. Masing-masing siswa dituntut mempertanggungjawabkan hasil kerja bersama pasangan diskusinya, sehingga pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan dapat diserap secara optimal oleh siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka. Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran, menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya (Trianto, 2007: 27-28).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dipadu *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII A SMPN 2 Ambulu pada pokok bahasan sistem gerak pada manusia dan sistem pencernaan pada manusia kelas VIII A SMPN 2 Ambulu, peningkatan nilai kognitif yang dialami yaitu sebesar 7% dari siklus I ke siklus 2.

Guru hendaknya menerapkan pembelajaran model *Make A Match* dipadu TPS (*Think Pair Share*) pada materi sistem gerak pada manusia dan sistem pencernaan pada manusia. Pada saat awal pembelajaran guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Dan diakhir pembelajaran guru harus memberikan penguatan kepada siswa. Guru juga harus melakukan evaluasi diakhir pertemuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan memberikan hadiah atau penghargaan kepada siswa yang mendapat nilai bagus, hal ini agar menambah semangat siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Utama.
- Hobri. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Pena Salsabila Persada
- Kurniasih & Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru*. Kata Pena
- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Lindah, Aisyah, Nur., dan Nurlaela Luthfiah, (2015). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x jasa boga pada kompetensi dasar potongan bahan makanan di smk negeri 1 cerme, gresik, *e-journal Boga*, (online), Vol 4, No 1,
- Mujiono. (2002). *Penilaian Aspek Kognitif*. Yogyakarta : Arrus Media.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- S, Rosmaini, Evi Suryawati dan Mariani N. L. 2004. Penerapan Pendekatan Struktural Think-Pair-Share (Tps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Slswa Kelas 1.7 Sltpn 20 Pekanbaru Pada Pokok Bahasan Keanekaragaman Hewan T A. 2002/200, *Jurnal Biogenesis* Vol. 1 (1): 9-14. 2004 © Program Studi Pendidikan Biologi FK1P Universitas Riau, (diakses 14 oktober 2016)