



## PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN *SCRAMBEL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM DI KELAS X SMA NEGERI 1 AEK NATAS

**Halimah Sakdiah Boru Gultom**

Dosen Pendidikan Biologi, STKIP Labuhan Batu,

Jalan SM Raja No 126 A, Aek Tapa, Rantauprapat\*email: goeltom.imah@gmail.com

### Info Artikel

*Riwayat Artikel:*

Diterima Juni 2017

Disetujui Agustus 2017

Dipublikasikan Agustus 2017

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbandingan Model Pembelajaran *Make A Match* Dan *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dimana desain penelitiannya melibatkan perlakuan yang berbeda antar 2 kelas, Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas. Terdiri dari 4 Kelas dengan jumlah 160 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara *perpusive random sampling*. Jumlah kelas yang diambil adalah 2 kelas. Satu kelas sebagai kelas eksperimen A yaitu kelas  $X_3$  yang berjumlah 40 orang dan satu kelas lagi sebagai eksperimen B yaitu kelas  $X_4$  yang berjumlah 40 orang, Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang. Dimana nilai rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen adalah 5,38, dengan  $X_{max} = 100$  dan  $X_{min} = 50$ , dengan standar deviasi 0,87 dan nilai interval 50-58. Nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen adalah 8,9 dengan  $X_{max} = 100$  dan  $X_{min} = 50$ , dengan standar deviasi 0,95 dan nilai interval 95-103. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata 5,1 dengan  $X_{max} = 100$  dan  $X_{min} = 42$ , dengan standar deviasi 0,72 dan nilai interval 50-58 dan post test pada kelas eksperimen nilai rata-rata 7,7 dengan  $X_{max} = 100$  dan  $X_{min} = 50$ , dengan standar deviasi 0,95 dan nilai interval 95-103. Ada Perbandingan Model Pembelajaran *Make A Match* Dan *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas.

*Kata Kunci: Model Pembelajaran Make a Match, Model Scramble, Ekosistem*

### PENDAHULUAN

Menurut Hamalik (2010), Pendidikan merupakan sebuah proses model tertentu sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai kebutuhan pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan model pengajaran yang efektif dan efisien, upaya tersebut antara lain peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik serta perubahan dan perbaikan kurikulum. Wartono (2003) Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidik adalah dengan cara memperbaiki kegiatan belajar mengajar.

Belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan proses pembelajaran guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting karena guru merupakan penyelenggara dalam kegiatan pembelajaran, dimana pembelajaran dapat di artikan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa. Selain itu seorang guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu model pembelajaran (Usman, 2000). Guru harus mempunyai kemampuan dalam memilih model belajar yang di pandang dapat membelajarkan

siswa melalui proses pengajaran dan membantu siswa menguasai model belajar, karena model belajar merupakan alat untuk membantu siswa belajar dengan kemampuan sendiri. Sebagai tenaga pendidik, guru harus menguasai dan menerapkan teknik penyajian pembelajaran. Djamarah (2011) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Siti Roliah Siregar S,Pd, beliau mengatakan pembelajaran biologi di sekolah tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, karena masih banyak guru yang menggunakan model konvensional dalam kegiatan belajar mengajar dimana proses belajar mengajar masih berpusat pada guru (*teacher center*). Sehingga siswa tampak kurang berminat dan cenderung tidak aktif dan siswa cenderung hanya menjadi penerima informasi yang pasif. Hal ini ditunjukkan oleh sikap yang kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang baik. Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini tampak pada pencapaian nilai akhir siswa. Dalam satu tahun belakangan ini siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas tidak lebih dari 25%. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan siswa.

Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan model *make a match*. Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan model pembelajaran *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model Pembelajaran kooperatif *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. *Scramble* adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh 2-4 orang dalam permainan tersebut para pemainnya harus menyusun kembali kata-kata dari potongan kalimat-kalimat yang susunannya telah diacak terlebih dahulu. Secara umum digunakan untuk melatih siswa dalam menguatkan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui bantuan lembar kerja yang berisi kata-kata yang diacak hurufnya. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpikir. Namun tidak menutup kemungkinan keributan didalam kelas akan terjadi.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Mata pelajaran biologi bagi kebanyakan siswa masih dianggap sebagai produk, yaitu berupa kumpulan konsep yang harus dihafal sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif. Implementasi dari belajar adalah hasil belajar. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal, maka harus dipenuhinya faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar salah satunya adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang pas untuk proses belajar mengajar dikelas. Sehingga untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa sekolah menengah pertama, perlu memanfaatkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *scramble* agar hasil belajar biologi pada siswa SMA dapat meningkat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan perlakuan yang berbeda antar 2 kelas, sehingga bila ditinjau dari perlakuan maka jenis penelitian ini termasuk jenis quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2016/2017. Yang terdiri dari 4 Kelas dengan jumlah 160 Orang Siswa. Dimana  $X_1 = 40$  orang siswa,  $X_2 = 40$  orang siswa,  $X_3 = 40$  orang siswa,  $X_4 = 40$  orang siswa. Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara *random sampling* yaitu dengan melakukan undian. Jumlah kelas yang diambil adalah 2 kelas. 1 kelas sebagai kelas eksperimen A yaitu kelas  $X_3$  yang berjumlah 40 orang dan kelas eksperimen B yaitu kelas  $X_4$  yang berjumlah 40 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan uji coba tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Maka melalui perhitungan diperoleh hasil item (soal) sebagai berikut:

### Perhitungan Mean (rata-rata) dan Simpangan Baku Hasil Belajar Siswa.

Rata-rata dan simpangan baku hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah:

$$\text{Pre-test : } \bar{X}_1 = 5,4$$

$$S_1 = 0,89$$

$$\text{Post-test : } \bar{X}_1 = 8,8$$

$$S_1 = 0,52$$

Rata-rata simpangan baku hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* adalah:

$$\text{Pre-test : } \bar{X}_1 = 5,1$$

$$S_1 = 0,76$$

$$\text{Post-test : } \bar{X}_1 = 7,7$$

$$S_1 = 0,85$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari nilai siswa diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa saat ujian Post-tes pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu  $8,9 \pm 0,52$  lebih besar dari pada nilai rata-rata siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *scramble* yaitu  $7,7 \pm 0,85$ . Jika dibandingkan dengan hasil dari Pre-tes nilai rata-rata siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu  $5,4 \pm 0,89$  sedangkan nilai siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *scramble* sebesar  $5,1 \pm 0,76$ , maka dapat dilihat bahwa awalnya (dilihat dari ujian Pre-test) siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* hampir sama nilainya dengan yang menggunakan model pembelajaran *scramble*. Persentase kenaikan belajar yang diperoleh = 15,58. Dilihat dari ujian Post-test banyak siswa yang memperoleh nilai diatas 80 pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* sebanyak 38 orang dan siswa yang diberi pengajaran yang menggunakan model pembelajaran *scramble* hanya 22 orang.

Dari hasil daftar nilai jika dibandingkan antara hasil pre-tes dengan pos-tes ada beberapa siswa yang memperoleh nilai yang menurun, menetap, bertambah satu hasil pre-tes dan ada nilai pos-

tesnya naik lebih dari dua hasil pre-tes sebelumnya. Adanya nilai siswa yang menetap atau bahkan menurun disebabkan oleh :

1. Adanya siswa yang kurang persiapan ketika hendak ujian post-test.
2. Ada yang kurang percaya diri, sering siswa membandingkan jawabannya dengan temannya sehingga kemungkinan jawaban yang sudah benar digantikan dengan jawabannya yang salah.
3. Adanya penebakan jawaban ketika ujian pre-tes sehingga kesalahan pada saat pre-tes terbawa ketika ujian pos-tes.
4. Adanya perubahan kondisi jasmani atau rohani siswa pada saat ujian berlangsung. Jika dilihat dari siswa hasil pos-tesnya bertambah satu, hal ini terjadi karena siswa tersebut kurang banyak melatih diri dengan mengerjakan soal-soal dirumah.

Dari hasil pengujian hipotesis yang diajukan diperoleh hasil yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dari pada yang menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi pelajaran ekosistem di kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu siswa aktif mencari informasi mengenai topik yang dibahas lewat buku dan guru, Respon belajar siswa yang positif, lebih kritis, dapat membangun hubungan kerja antara siswa, siswa dapat mengemukakan pendapatnya kepada guru dan lebih dapat menyesuaikan kecepatannya dalam memecahkan masalah sesuai dengan jumlah tugas yang profesional dan jatah waktu yang ditingkatkan bebannya.

Kelemahan dari belajar dengan model pembelajaran *scramble* dapat disebabkan karena kurangnya dorongan dalam diri siswa, ini terlihat dari tidak adanya inisiatif siswa untuk mencari solusi permasalahan dari buku lain, siswa sebagian malas karena harus bekerja sendiri-sendiri. Berdasarkan kelebihan dari belajar yang menggunakan model pembelajaran *make a match* maka hasil belajar siswa pada materi pelajaran ekosistem lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diberikan pengajaran menggunakan model pembelajaran *scramble*.

Pada saat ini terjadi perubahan peranan guru dalam proses belajar mengajar. Guru yang selama ini mempunyai dominasi tinggi dikelas, harus mengurangi dominasi tersebut dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk ikut bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar cara belajar siswa aktif. Sejalan dengan hal itu maka peran guru yang utama adalah sebagai koordinator belajar, promotor (pengarah dan penggerak dalam belajar), katalisator atau penghubung antara informasi dengan siswa. Untuk

menjalankan peran tersebut guru diharapkan memberi dorongan kepada siswa sehingga mereka merasa mempunyai kebebasan untuk berfikir, berbuat, bereaksi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama. Belajar menggunakan media peta pemikiran merupakan salah satu strategi belajar mengajar dengan kadar cara belajar siswa aktif yang tinggi.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pengolahan data dan pengujian hipotesis maka dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan:

1. Hasil belajar siswa yang diberikan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diberikan pengajaran dengan model pembelajaran *scramble* pada materi pelajaran ekosistem di kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas.
2. Nilai rata-rata belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* =  $8,9 \pm 0,52$  dan nilai rata-rata siswa pada pengajaran dengan model pembelajaran *scramble* =  $7,7 \pm 0,85$ . Dari perbedaan nilai rata-rata pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata siswa yang diberi pengajaran dengan model pembelajaran *scramble*, dengan demikian hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada materi pelajaran ekosistem di kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Djamarah, S.B. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ibrahim, H. Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka
- Usman, Moh Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wartono. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jurusan Pendidikan Fisika FPMIFA Universitas Negeri Malang.