

**PENGUNAAN KARTU *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGLASIFIKASIKAN  
MAKHLUK HIDUP**

(PTK di Kelas VII-F SMP Negeri 19 Tasikmalaya)

Oleh:

Ika Kartikawati<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Guru SMP Negeri 19 Tasikmalaya

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai siswa SMP kelas VII dalam mata pelajaran IPA (mengklasifikasikan makhluk hidup). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek penelitian adalah siswa SMP Negeri 19 Tasikmalaya kelas VII-F Tahun pelajaran 2016/2017 (N= 28). Data dikumpulkan dengan teknik: (1) Observasi, (2) Tes, dan (3) Wawancara. Simpulan dalam penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran IPA pada konsep Klasifikasi Makhluk Hidup dengan menggunakan kartu *make a match* hasil modifikasi terbukti efektif. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan pada proses pembelajaran sebesar 15.91% pada siklus I dan 19.32% pada siklus II. Demikian pula dengan aktivitas siswa, pada siklus I menjadi 77.25% atau mendapat peningkatan 17.5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93.37% atau mendapat peningkatan 16.12%; (2) Penggunaan kartu *make a match* hasil modifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep klasifikasi makhluk hidup, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I menjadi 71% atau mengalami peningkatan sebesar 24% . pada siklus II menjadi 84% atau mengalami peningkatan sebesar 13%.

**Kata Kunci:** *make a match*, klasifikasi makhluk hidup

**PENDAHULUAN**

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMP kelas VII dalam mata pelajaran IPA adalah mengklasifikasikan makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar no. 3.3 memahami prosedur pengklasifikasian makhluk hidup dan benda-benda tak-hidup sebagai bagian kerja ilmiah,serta mengklasifikasikan berbagai makhluk hidup dan benda-benda tak-hidup berdasarkan ciri yang diamati. Keberhasilan siswa kelas VII dalam mengklasifikasikan makhluk hidup ditentukan oleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)= 75. Setelah dilakukan tes awal terhadap hasil belajar siswa dalam mengklasifikasikan makhluk hidup ternyata tidak memuaskan. Hal ini tampak pada pencapaian nilai ulangan siswa. Dari 28 siswa kelas VII-F hanya sekitar 5 orang atau 19.05% yang mampu mencapai KKM, sisanya 22 orang siswa atau 80.95% masih dibawah KKM. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan makhluk hidup mengakibatkan pembelajaran siswa tidak tuntas, keberhasilan kelas pun menjadi kurang. Apabila dibiarkan akan berakibat pada banyaknya siswa yang tidak naik ke tingkat selanjutnya. Hal itu akan membuat citra sekolah semakin rendah. Memperhatikan masalah tersebut perlu adanya upaya guru untuk meningkatkan rendahnya kemampuan siswa dalam

mengklasifikasikan makhluk hidup. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan rendahnya kemampuan siswa mengklasifikasikan makhluk hidup adalah dengan menggunakan kartu *make a match* (mencari pasangan). Penggunaan kartu *make a match* merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003). Sedangkan menurut Ibrahim (2000) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok (Lie, 2003). 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. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan metode *make a match* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Dalam penelitian ini penulis memodifikasi *make a match* baik kartu maupun tekniknya dengan alasan untuk menghindari keramaian yang tidak terkendali dan untuk mengefektifkan keterbatasan waktu yang tersedia. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, satu kartu dibagi menjadi 2 bagian atas dan bawah. Bagian atas merupakan jawaban/soal dan bagian bawah merupakan soal/ jawaban.

- b. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan masing-masing 5 orang. Setiap kelompok memperoleh satu set kartu.
- c. Setiap siswa mendapatkan kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- d. Kartu pertama (yang bertuliskan *START*) dijatuhkan di atas meja kelompok
- e. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang untuk kemudian mencocokkannya dengan kartu dihadapannya.
- f. Kegiatan di atas dilakukan berulang kali sampai kartu habis dan diakhiri dengan kartu yang bertuliskan *FINISH*.
- g. Setiap kelompok yang dapat mencocokkan semua kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- h. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan/rangkuman terhadap materi pelajaran

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 19 Tasikmalaya kelas VII-F tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 28 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik: 1) Observasi, 2) Tes, dan 3) Wawancara.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Peningkatan Proses Pembelajaran IPA pada Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup dengan Menggunakan Kartu *Make A Match*

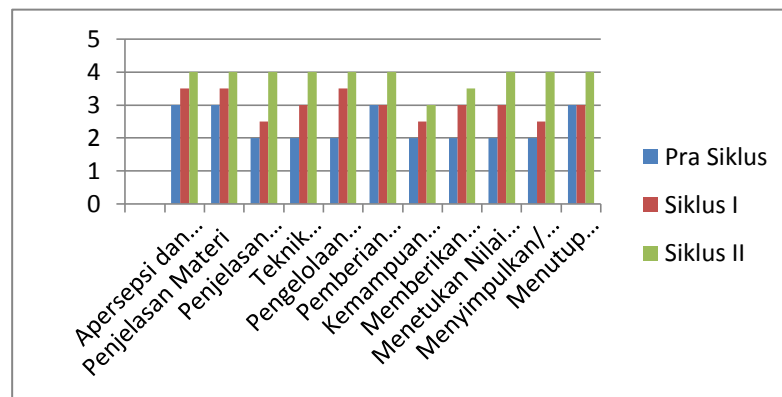
Berdasarkan data dilapangan, peningkatan proses pembelajaran IPA pada konsep adaptasi dengan menggunakan kartu *make a match* disajikan dalam Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1 Peningkatan Proses Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Kartu *Make A Match*

No	Kegiatan Guru	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Apersepsi dan Motivasi	3	3.5	4
2	Penjelasan Materi	3	3.5	4
3	Penjelasan Model Kooperatif tipe <i>Make a Match</i>	2	2.5	4
4	Teknik Pembagian Kelompok	2	3	4
5	Pengelolaan Kegiatan Diskusi	2	3.5	4
6	Pemberian Pertanyaan	3	3	4
7	Kemampuan Melakukan Evaluasi	2	2.5	3
8	Memberikan Penghargaan Individu /Kelompok	2	3	3.5
9	Menentukan Nilai Individu dan Kelompok	2	3	4

10	Menyimpulkan/Merangkum Materi	2	2.5	4
11	Menutup Pembelajaran	3	3	4
	Jumlah	26	33	41.5
	Rata-rata	2.4	3	3.77
	Persentase	59.09%	75%	94.32%

Peningkatan proses pembelajaran IPA menggunakan kartu *make a match* divisualisasikan dalam grafik 4.7 berikut.



Gambar 1 Grafik Peningkatan Proses Pembelajaran IPA

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan proses pembelajaran dengan menggunakan kartu *make a match*, hal ini terlihat dari data persentase peningkatan. Hasil penelitian pada pra siklus mencapai 59.09%, pada siklus I mencapai 75% dan pada siklus II sebesar 94.32% atau menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15.91% pada siklus I dan mengalami peningkatan sebesar 19.32% pada siklus II. Dengan demikian data di atas membuktikan bahwa penggunaan kartu *make a match* meningkatkan proses pembelajaran.

**Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Kartu *Make A match***

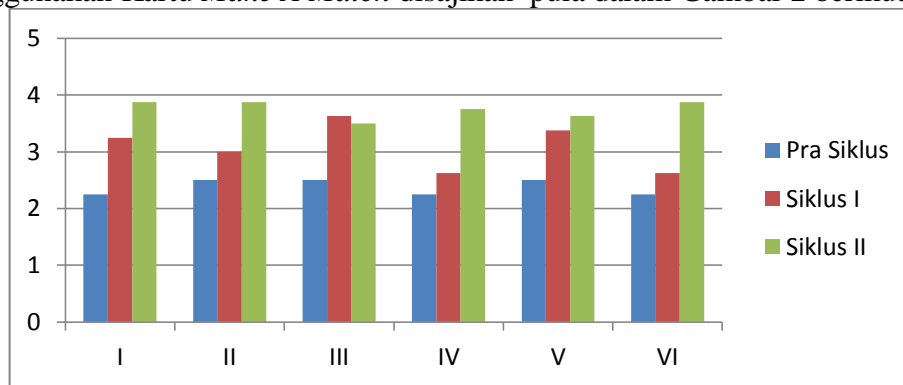
Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA pada konsep klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan kartu *make a match* dapat disajikan dalam Tabel 2 dan Gambar 2.

Tabel 2 Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Kartu *Make A Match*

Kelompok	Skor rata-rata		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
I	2.25	3.25	3.88
II	2.50	3.00	3.88

III	2.50	3.63	3.50
IV	2.25	2.63	3.75
V	2.50	3.38	3.63
VI	2.25	2.63	3.88
Jumlah	14.25	19.15	22.65
Persentase	59.75%	77.25%	93.37%

Peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan Kartu *Make A Match* disajikan pula dalam Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Kartu *Make A Match*

Dari data Tabel 2 dan Gambar 2 di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan kartu *make a match* meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal itu dibuktikan dari persentase peningkatan aktivitas siswa. Pada pra siklus mencapai 59.75%, pada siklus I mencapai 77.25%, dan pada siklus II mencapai 93.37%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 17.5% pada siklus I dan aktivitas siswa semakin meningkat 16.12% pada siklus II. Dengan demikian data di atas membuktikan bahwa penggunaan kartu *make a match* meningkatkan aktivitas siswa

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Kartu *Make A Match*.**

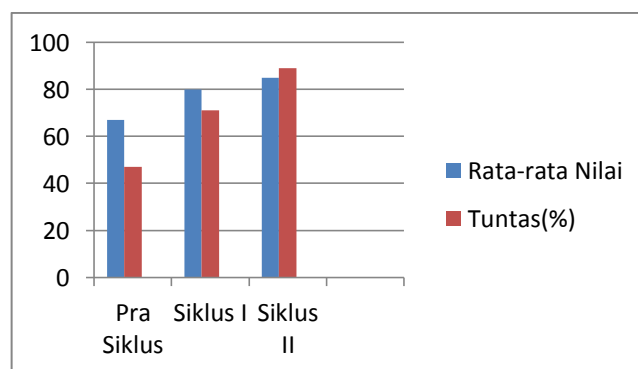
Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan kartu *make a match* disajikan disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 3.

Tabel 3 Peningkatan Kemampuan Siswa

No	Subjek	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	S-1	65	80	80
2	S-2	50	70	80
3	S-3	80	80	100
4	S-4	75	80	100
5	S-5	80	80	90

6	S-6	60	70	80
7	S-7	85	100	100
8	S-8	80	90	90
9	S-9	65	80	80
10	S-10	80	90	90
11	S-11	60	80	80
12	S-12	45	70	80
13	S-13	40	70	70
14	S-14	75	80	80
15	S-15	80	80	100
16	S-16	65	80	80
17	S-17	25	60	60
18	S-18	55	60	80
19	S-19	85	100	80
20	S-20	80	90	100
21	S-21	45	60	80
22	S-22	80	90	100
23	S-23	65	80	80
24	S-24	75	80	90
25	S-25	85	90	100
26	S-26	50	70	70
27	S-27	80	80	80
28	S-28	70	80	80
Jumlah		1880	2230	2390
Rata-rata		67,11	79,74	85,26

Peningkatan kemampuan siswa pada Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup dengan menggunakan kartu *make a match* disajikan pula dalam Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 Grafik Peningkatan Kemampuan Siswa

Dari data Tabel 3 dan Gambar 3 di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan siswa dalam Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup dengan menggunakan kartu *make a match* mengalami peningkatan. Hal itu dibuktikan dari persentase siswa yang

mencapai KKM (75) dalam Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup dengan menggunakan kartu *make a match*. Pada Pra Siklus mencapai 67.11%, pada siklus I mencapai 79.74% dan pada siklus II mencapai 85.26%. Dari persentase hasil di atas, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12.63% pada siklus I dan semakin meningkat sebesar 5.52% pada siklus II. Data tersebut di atas membuktikan bahwa penggunaan kartu *make a match* hasil modifikasi meningkatkan kemampuan siswa dalam Konsep Klasifikasi makhluk hidup. Karena dari data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan, baik peningkatan pada proses pembelajaran, aktivitas siswa maupun hasil tes, maka penelitian penulis menyelesaikan penelitian sampai siklus II.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan kartu *make a match* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan makhluk hidup, penulis menyimpulkan :

1. Proses pembelajaran IPA pada konsep Klasifikasi Makhhluk Hidup dengan menggunakan kartu *make a match* hasil modifikasi terbukti efektif. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan pada proses pembelajaran sebesar 15.91% pada siklus I dan 19.32% pada siklus II. Demikian pula dengan aktivitas siswa, pada siklus I menjadi 77.25% atau mendapat peningkatan 17.5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93.37% atau mendapat peningkatan 16.12%
2. Penggunaan kartu *make a match* hasil modifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep klasifikasi makhluk hidup, yang diibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I menjadi 71% atau mengalami peningkatan sebesar 24% . pada siklus II menjadi 84% atau mengalami peningkatan sebesar 13%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2006 Silabus dan Model Pembelajaran IPA*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Permen Dikdas No.22tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Ganawati, D. dan Sudarma dan Radyuni,W. (2008) *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan AlamTerpadu & Kontekstual VII untuk Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, M. (2016). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning. Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : PT Grasindo
- Natalia, M.M. dan Kania Islami Dewi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor : CV Regina.
- Puspita, D. dan Iip Rohima. (2009). *Alam Sekitar IPA Terpadu untuk SMP/MTs kelas VII Jakarta* : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sudiby, E. dan Widodo, W. dan Wasis dan Dwi, S. (2008). *Mari Belajar IPA untuk SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Suhardjono (2008) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Takari, E. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Pada Kegiatan Pengembangan Profesi Guru IPA SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA dan SMK*. Bandung : PT Genesindo.

Tarmizi. (2008). "Pembelajaran Kooperatif Make Match."(online)  
Tersedia:<http://wordpress.com/Tarmizi> (11 September 2016)