



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *COUPLE CARD* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MATERI SISTEM EKSKRESI PADA MANUSIA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 BANJAR**

Rai Juni Artini, P. Budi Adnyana, I. W. Sukra Warpala

Program Studi Pendidikan Biologi
Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: [rai.juni.artini](mailto:rai.juni.artini@undiksha.ac.id), [budi.wayan.sukra](mailto:budi.wayan.sukra@undiksha.ac.id)}@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional, (2) mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, dengan desain penelitian *non equivalent pretest-posttest control group desain*. Sampel penelitian ini dua kelas yaitu kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 SMA Negeri 2 Banjar dengan teknik *simple random sampling* dan subjek analisisnya adalah siswa dengan jumlah sampel 62 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode tes dan non tes sedangkan teknik analisis data yaitu Mancova. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar secara signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci : *Make A Match*, *Cauple Card*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Biologi.

Abstract

This study aims to (1) knowing the differences between learning motivation and biological learning outcomes of excretory systems in humans together with students who are taught with *Make A Match* learning models assisted by *couple card* media and conventional learning models, (2) knowing the differences learning motivation between students taught with *Make A Match* learning models assisted by *couple card* media and conventional learning models and (3) knowing the differences in biology learning outcomes of excretory system in humans among students who were taught by *couple card Make A Match* learning models and conventional learning models. This type of research is quasi-experimental research, with a *non-equivalent pretest-posttest control group design* research design. The sample of this study were two

classes, namely class XI MIA 1 and XI MIA 2, SMA 2 Banjar with simple random sampling technique and the subject of analysis was students with a sample of 62 people. The method of data collection in this study is the test and non-test methods while the data analysis technique is Mancova. The results showed that there were significant differences in learning motivation and learning outcomes between students who were taught by the Make A Match learning model and students who were taught with conventional learning models.

Keywords : Make A Match, Couple Card, Learning Motivation, Biology Achivement.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan individu yang diharapkan. Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, karena tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit memenuhi kebutuhan hidupnya sebab pada intinya tingkat pendidikan sangat berpengaruh terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu bangsa. Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Sekolah sebagai intansi pendidikan merupakan salah satu tempat untuk membekali siswa dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sebelum nantinya terjun ke masyarakat.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan kompetensi guru melalui penataran, sertifikasi guru sampai pada perubahan dan pengembangan kurikulum serta pembaharuan-pembaharuan dalam pendidikan.

Berbagai cara tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan perbaikan kurikulum dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, dari model konvensional hingga model inovatif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang di sampaikan dan proses pembelajaran berlangsung secara

efektif. Berbagai masalah sering dialami siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, seperti materi yang diajarkan disukai oleh siswa namun dengan penyampaian yang kurang tepat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Pendidikan harus disesuaikan dengan kondisi siswa, dalam artian model yang digunakan harus tepat sesuai dengan materi dan kondisi siswa, karena salah dalam memilih model pembelajaran maka akan berakibat pada kemampuan kognitif siswa, sehingga diharapkan semua guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Sholihah, 2010).

Rendahnya prestasi dan hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher-centered* yaitu pembelajaran yang berpusat kepada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak mampu mengkontruksi pengetahuannya sendiri dan siswa mengalami kesulitan memahami serta memaknai apa yang dipelajari sehingga berdampak pada hasil belajar siswa karena kurangnya motivasi belajar (Wora, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut berlangsung dengan baik. Namun dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional dimana masih menggunakan metode ceramah dan informasi yang didapatkan siswa berpusat pada guru. Hal

tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang efektif karena siswa tidak banyak terlibat dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang satu arah berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa dimana sebanyak 165 (54,2 %) siswa masih memiliki nilai dibawah nilai ketuntasan, sebanyak 84 (27,6 %) siswa memiliki nilai rata-rata nilai ketuntasan, dan sebanyak 55 (18,0%) siswa memiliki nilai di atas nilai ketuntasan. Hal tersebut membuktikan motivasi belajar siswa kurang sehingga berpengaruh pada hasil belajar biologi siswa tersebut.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, materi yang disampaikan kurang dipahami, dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi. Berdasarkan paparan diatas perlu adanya perbaikan terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan memilih model pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Make A Match dipilih sebagai salah satu bentuk variasi model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas model karena model *Make A Match* memiliki kelebihan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari teknik siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Astika, 2012). Oleh karena itu, dengan menerapkan model *Make A Match* diharapkan kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan

media *couple card* siswa di berikan kesempatan untuk menggali pengetahuan sendiri melalui fase-fase dalam model pembelajaran tersebut. Dengan demikian model pembelajaran tersebut akan secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari (2017) melaporkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media flash card dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, hasil belajar IPA siswa antar kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media flash card dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, secara simultan minat belajar siswa dan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media flash card dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, mengaktifkan siswa, melibatkan siswa dalam belajar kelompok, siswa merasa dihargai pendapatnya. Hal tersebut membangkitkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Jadi, dengan memilih model pembelajaran kooperatif *Make A Match* mampu membangkitkan motivasi belajar dan hasil belajar Biologi siswa menjadi lebih baik.

Motivasi dalam belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar. Adapun indikator untuk menaikkan motivasi siswa adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif (Pratiwi, 2017). Motivasi belajar diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, harus diawali dengan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi siswa perlu dilakukan agar siswa mau melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Apabila siswa aktif dalam belajar, maka siswa akan lebih menguasai materi pelajaran. Dengan demikian siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik (Wibowo, 2015).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah siswa menerima pengalaman dalam belajar (Ratnasari, 2017). Hasil belajar tersebut dapat terwujud apabila adanya motivasi belajar siswa yang tinggi dan diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran dari segi kognitif, psikomotor, dan afektif. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa.

Dari paparan diatas, tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI, (2) mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 2 Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari sampai dengan Maret 2019.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, dengan rancangan penelitian *non equivalent pretest-posttest control group desain*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 2 Banjar dan sampel penelitian yang digunakan adalah kelas XI MIA 1 dan kelas XI MIA 2 yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan non tes.

Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner motivasi belajar untuk mengukur motivasi belajar siswa dan soal objektif untuk mengukur hasil belajar biologi siswa. Kuesioner terdiri dari 45 pernyataan yang terdiri dari lima dimensi ukur dengan sebelas indikator, masing-masing pernyataan terdiri dari lima pilihan yaitu sering sekali (SS), sering (S), kadang-kadang (KK), jarang (J), dan jarang sekali (JS). Pemberian skor pada tiap butir adalah SS=5, S=4, KK=3, J=2, JS=1. Untuk pernyataan negatif pemberian skor terbalik dengan item positif. Sedangkan tes objektif terdiri dari 30 butir soal dengan menggunakan ranah kognitif soal C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi) dan C4 (analisis). Teknik analisis data yang digunakan yaitu, analisis deskriptif dan analisis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil *pretest* motivasi belajar, kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki nilai motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Namun, hasil *posttest* motivasi belajar, kelompok kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan

kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa keberagaman data semakin besar setelah diberikan perlakuan, ini menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

Pada hasil *pretest* hasil belajar kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan kelompok kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Namun, nilai rata-rata *posttest* hasil belajar, kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Sebelum melakukan uji hipotesis Mancova, maka diadakan uji prasyarat berupa uji normalitas, homogenitas varian dan uji multikolinearitas.

Pada uji prasyarat diperoleh hasil uji normalitas yaitu nilai-nilai statistik *Kolmogorov-Smirnov* untuk kedua variabel dependen memiliki angka signifikan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, semua sebaran data pada semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui data motivasi belajar dan hasil belajar siswa memiliki varian yang sama karena memiliki angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dapat dikatakan homogen. Dari hasil uji multikolinearitas terlihat bahwa nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai VIF < 10 untuk semua variabel bebas sehingga dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas antar variabel. Maka dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas menyatakan data berdistribusi normal dan uji homogenitas varian menyatakan varian antar kelompok adalah homogen serta tidak terjadi multikolinearitas antar variabel sehingga sudah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Multivariate analysis of covariance* (Mancova). Adapun hasil uji

Mancova dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 1. Hasil Uji Multivariat

Multivariate Test					
	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Pillai's Trace	0,687	31,274 ^a	4	57	0,000
Wilks' Lambda	0,313	31,274 ^a	4	57	0,000
Hotelling's Trace	2,195	31,274 ^a	4	57	0,000
Roy's Largest Root	2,195	31,274 ^a	4	57	0,000

Tabel 2. Uji Test of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model	Post_Motivasi_Belajar	85,358	1	85,358	76,628	0,000
	Post_Hasil_Belajar	377,798	1	377,798	39,790	0,000

Tabel 3. Uji *Univariate Test*

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Nilai F	Nilai P
<i>Make A-Match</i>	Motivasi Belajar	76,628	0,000
	Hasil Belajar	39,790	0,000

Tabel 4. Uji *Pairwise Comparisons*

Variabel Terikat	(I) Perlakuan	(J) Perlakuan	Beda Rerata (I-J)	Sig. (a)
Motivasi Belajar	<i>Make A-Match</i>	Konvensional	2,348 [*]	0,000
	Konvensional	<i>Make A-Match</i>	-2,348 [*]	0,000
Hasil Belajar	<i>Make A-Match</i>	Konvensional	4,940 [*]	0,000
	Konvensional	<i>Make A-Match</i>	-4,940 [*]	0,000

Berdasarkan hasil uji Mancova yang telah dilakukan dapat diinterpretasikan beberapa hal sebagai berikut: (1) terdapat perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar dengan nilai yang signifikan terlihat dari Tabel 1 yaitu hasil uji Multivariat, terlihat pada uji Mancova *Wilk's Lamda* memiliki nilai F

sebesar 31.274^a dengan signifikansi sebesar 0,000 sehingga dapat diambil keputusan H_0 ditolak karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05. Secara statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI; (2) terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar yang terlihat pada Tabel 3. Uji *Univariate Test* pada baris pertama dengan nilai F sebesar 76,628 dengan nilai P sebesar 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai P lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan; (3) terdapat perbedaan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar yang terlihat pada Tabel 3. Uji *Univariate Test* pada baris kedua dengan nilai F sebesar 39,790 dengan nilai P sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai P lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan; (4) perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional terlihat pada Tabel 4 yaitu 2,348 dengan taraf signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan; (5) perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional terlihat pada Tabel 4 baris kedua yaitu 4,940 dengan

taraf signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan

Pembahasan

Perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar biologi secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil uji Mancova yang dengan uji *Wilk's Lamda* menunjukkan nilai F sebesar 31.274^a dengan signifikansi sebesar 0,000. Angka signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata nilai motivasi belajar dan hasil belajar siswa lebih besar pada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match*. Hal tersebut dapat disebabkan karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media *couple card* dapat membentuk kelompok kecil, mengerjakan tugas bersama, bertukar pikiran bersama kelompok, melatih ketelitian siswa dalam mencari soal dan jawaban dari *couple card* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak hanya mendengarkan guru yang hanya memberikan ceramah serta mengerjakan tugas saja. Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* hal tersebut merupakan salah satu cara atau bentuk variasi guru dalam mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Pada pengamatan aktivitas belajar siswa selama penelitian terlihat perbedaan aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* dan siswa yang dibelajarkan

dengan model pembelajaran konvensional. Pada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional memperlihatkan aktivitas siswa yang cenderung memiliki motivasi belajar rendah, seperti malas mencatat, jika tidak diberitahukan untuk mencatat, tidak aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan cenderung berdiskusi mengenai hal lain selain pelajaran dengan teman sebangku. Sehingga aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional menjadi kurang kondusif.

Berbeda dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* terlihat aktivitas belajar siswa yang baik seperti sering mengajukan pertanyaan kepada guru sehingga terlihat aktif dikelas, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan aktif, lebih sering mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru mengenai materi yang diajarkan. Pada saat pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media *couple card*, siswa lebih terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pada kartu tersebut berisikan kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi yang akan dibelajarkan, setelah selesai memasang siswa membacakan pasangan kartu tersebut dan siswa yang lain mendengar sekaligus mencatat mengenai kartu yang dibacakan. Dari hal tersebut dapat dikatakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* adalah salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dan baik diterapkan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Setiawati (2015) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan model gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa dan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional

Pada uji univariat untuk menguji hipotesis kedua menunjukkan nilai F sebesar 76,628 dan nilai P sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card*, dengan adanya penghargaan untuk siswa dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pemberian *reward* berupa tepuk tangan, pujian dan poin dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran *Make A Match* penghargaan diberikan kepada siswa yang dapat mencari pasangan kartu yang diperolehnya dengan benar dan tepat waktu. Dengan adanya semangat siswa untuk belajar akan menjadikan siswa lebih aktif dan antusias untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan model *Make A Match* berbantuan media *couple card* terlihat pencapaian aspek motivasi adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan sesuatu, hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang mencoba untuk mencari pertanyaan ataupun jawaban dari *couple card* pada buku dengan cara cekatan dan teliti. Kemudian adanya kegiatan yang menarik yaitu belajar sambil bermain memasang kartu sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam belajar. Selain itu aktivitas yang lain adalah siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tanpa ditunjuk sebelumnya. Serta aktivitas yang lain terlihat pada pencapaian aspek motivasi adanya kegiatan yang menarik

karena dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* proses kegiatan menjadi lebih menarik.

Hal tersebut sejalan dengan Kurniasih (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang diajarkan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, Susana kegembiraan akan tumbuh dalam kegiatan pembelajaran, kerjasama antar sesama siswa akan terwujud secara dinamis, dan munculnya gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Perbedaan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional

Pada pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional terlihat dari nilai P yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan uji deskriptif yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai *posttest* hasil belajar mengalami peningkatan dari hasil *pretest* pada kedua kelompok kelas, terlihat pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki nilai rata-rata yang lebih besar yaitu 78,03 dibandingkan pada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata yaitu 73,09.

Peningkatan aktivitas belajar siswa seperti siswa menjadi lebih sering mengajukan pertanyaan yang relevan kepada guru, siswa menjadi lebih sering membaca, dan siswa menjadi lebih bersosialisasi dengan siswa yang lainnya, hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar

tersebut tidak lepas dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran biologi di kelas.

Pada penelitian hasil belajar pada kedua kelas memiliki nilai yang berbeda terhadap kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Pada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, hal ini disebabkan karena siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* terjadi proses pembelajaran yang kondusif karena siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif untuk bertanya jika mengalami kesulitan, aktif dalam memecahkan masalah untuk mencari pasangan kartu, aktif mencatat informasi yang disampaikan oleh guru sehingga pelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mereka mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Aktivitas berbeda pada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, proses pembelajaran menjadi lebih pasif karena hanya mengandalkan informasi yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada kurangnya pengetahuan dan keaktifan siswa saat pelajaran berlangsung. Interaksi dalam proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa. Guru hanya menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif karena siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian mencatat dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang optimal dan siswa kurang tertantang atau termotivasi untuk belajar. Selain

suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan untuk siswa sehingga banyak siswa yang terlihat bosan dan kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar biologi siswa rendah karena proses pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa. Aktivitas siswa menunjukkan adanya motivasi belajar yang tinggi sehingga mengakibatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *couple card* sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar karena proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar; (2) Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar; (3) terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar biologi materi sistem ekskresi pada manusia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut; (1) disarankan kepada guru untuk mengimplementasikan model

pembelajaran kooperatif *Make A Match* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia; (2) guru agar dapat lebih terampil dalam mengelola kelas agar tetap kondusif dan tenang, karena dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada saat siswa mencari pasangan kartu yang berisikan soal dan jawaban guru harus bisa membuat siswa agar tidak ribut dengan memberikan ketentuan atau peraturan yang harus disepakati sebelum permainan kartu dimulai agar suasana dalam proses pembelajaran tetap efektif dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, N.L.P.M. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam SD Kelas V di Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Ajaran 2017/2018. (*Skripsi*). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Astika, N.N., M. N. Ayu. 2012. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol. 2, No.2/ September 2012.
- Gintings, A. 2008. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Ibrahim.2017. Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (*Make A Match*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal*. Vol.3 No. 2. 2017.
- Kurniasih, I., B. Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Mc. Donald, Frederick. 1959. *Educational Psychology*. Tokyo: Wadsworth Publishing Company.
- Munir, M. K. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match*

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Yapis Manokwari. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 1. 2018.
- Prasetya, D. 2013. Implementasi Metode *Think Pair Share* dengan Menggunakan Media *Couple Card* pada Kompetensi Dasar Kenampakan Alam dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Sidorejo 02 Saradan Madiun. (skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pratiwi, N.W.D. 2017. Hubungan Motivasi Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gugus 1 Kuta Selatan Tahun Ajaran 2017/2018. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Ratnasari, N.W.F. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Denpasar Selatan. (Tesis). Program Studi Pendidikan Dasar. Program Pasca Sarjana. Undiksha.
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Ekstra Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Depok.
- Setiawati, N.L., M., Dantes, N., Candiasa, L.M., 2015. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLB Negeri Tabanan. *E Jurnal Pasca Sarjana Undiksha*. Vol. 5 No. 1. 2015.
- Sholihah, B. 2010. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pembelajaran IPA dengan Metode *Make A Match* pada Siswa Kelas 2 SDN 01 Pulosari Kebakkramat Karanganyar. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Surakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1990. Jakarta: PT Amas Duta Jaya.
- Uno. H.B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wibowo, K. P., Marzuki. 2015. Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*. Vol.2, No. 2. September 2015.
- Wulandari, K. E. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Genap di SD Gugus VIII Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Wora, M.A.H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada. (Skripsi). FMIPA. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Yudiastari, K.L. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2013/2014. FMIPA. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Zulaikha, S. 2014. Pembelajaran Dengan Metode *Couple Card* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di MI NU Mfithahul, Huda IV Beji Pasuruan. *Jurnal Review Pendidikan Islam*. Vol. 01, No. 2, Desember 2014.

