

The Effect of Giving a Point System in the Model Make A Match Learning Against Participants Learning Competencies Education in Class VIII Junior High School 21 Padang

PENGARUH PEMBERIAN SISTEM POINT PADA MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KOMPETENSI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 21 PADANG

Nurdiani, Relsas Yogica, Yosi Laila Rahmi, Syamsurizal^{*)}
Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang

**Corresponding author*

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia, 25131.

Email: dianinur90@gmail.com

ABSTRACT

The research problem at junior high school 21 Padang is the learning model that is less varied, the low learning competencies of students from aspects of knowledge, attitudes, and skills. Efforts that can be made are applying the Make A Match learning model on respiratory system material at junior high school 21 Padang. This type of research is an experimental study with a randomized control group posttest only design study design. The population in this study were all class VIII junior high school 21 Padang which were registered in the 2018/2019 Academic Year totaling eight classes. Sampling was done using simple random sampling technique, which was chosen as the research sample was class VIII.4 as the experimental class and class VIII.5 as the control class. The instruments used were in the form of posttest questions for knowledge competencies, observation sheets for attitude and skills competencies. The hypothesis in this study was tested using the t-test. Based on the results of the students' competency research, the t_{count} was $3.55 > t_{table} 1.67$, in the attitude competency $t_{count} 2.64 > t_{table} 1.67$, and in the competency of skills $t_{count} 2.54 > t_{table} 1.67$. The conclusion of the study is that the application of the Make A Match model can improve the competency of knowledge, attitudes, and skills of class VIII students of SMPN 21 Padang.

Keywords: Make A Match, Points, Learning Competencies.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk membangun suatu bangsa. Pendidikan harus ditingkatkan agar tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan pengetahuan, kecerdasan sikap (emosional dan spiritual). Keterampilan yang diperlukan dirinya

masyarakat, bangsa dan negara. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya ini melalui layanan pendidikan yang diselenggarakan oleh jalur pendidikan formal, non formal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

IPA adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang makhluk hidup dan proses kehidupannya (Sumantri, 2017: 1). IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam yang berkaitan erat dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta, konsep, dan prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Pemikiran dari IPA yang memberikan kemudahan di berbagai bidang seperti bidang kesehatan, pertanian, peternakan, dan lain sebagainya. Ilmu IPA penting untuk dipahami dan dikuasai.

Pembelajaran IPA merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Peserta didik antusias mengikuti pelajaran IPA karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, berbeda dengan realita di lapangan, hasil observasi peneliti dan hasil angket observasi yang diisi oleh 1 Kelas (32 peserta didik) di SMPN 21 Padang pada bulan Juli 2018, terlihat bahwa 61% dari peserta didik menginginkan model pembelajaran yang menarik agar bersemangat belajar, karena seperti yang dilihat pada saat observasi sedikit peserta didik yang antusias dalam mempelajari IPA, terdapat 27% peserta didik yang mengharapkan guru memadukan pembelajaran dengan bermain.

Motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 21 Padang masih rendah, dimana peserta didik tidak banyak yang berkeinginan untuk memahami materi yang sedang diajarkan, terbukti dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung peserta didik hanya cenderung pasif dan menerima ilmu yang diajarkan guru tanpa bisa mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik itu sendiri, dan 55% peserta didik merasa bosan dan mengantuk dengan metode ceramah yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan 41% peserta didik menyatakan kurang memahami materi melalui model tersebut, serta terdapat 64% menginginkan model pembelajaran yang menarik agar bersemangat dalam belajar.

Peserta didik menjadi kesulitan dalam menerima pelajaran yang diajarkan guru dan peserta didik menjadi tidak tertarik untuk mempelajari IPA. Rendahnya motivasi belajar peserta didik ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sesuai dengan standar keberhasilan pencapaian indikator Sikap, Pengetahuan, Keterampilan siswa haruslah mampu mencapai keberhasilan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana KKM yang ditetapkan yaitu 70, hal ini terlihat dari rata-rata nilai Ulangan Harian 1 peserta didik pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Peserta Didik pada Ulangan Harian I IPA Semester I Kelas VIII Tahun Ajaran 2017 / 2018.

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik / orang	Mencapai KKM		Nilai Rata-Rata
			Belum	Tuntas	
1	VIII.1	30	9	21	73,33
2	VIII.2	30	12	18	65,91
3	VIII.3	32	4	28	72,12
4	VIII.4	32	5	27	68,28
5	VIII.5	31	12	19	67,66
6	VIII.6	31	21	10	52,41
7	VIII.7	29	10	19	55,08
8	VIII.8	30	4	26	71,16
	Total	245	77	168	65,74

(Sumber: Guru IPA Kelas VIII SMPN 21 Padang)

Model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (2008: 242) mengungkapkan bahwa salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan strategi pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif membuat peserta didik bekerja sama dalam berbagi pengetahuan dan pengalaman untuk mencapai suatu tujuan, sama halnya dengan pendapat Isjoni (2009: 21-23) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif diaplikasikan dalam berbagai tipe pada saat kegiatan pembelajaran. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah mencari pasangan (*Make A Match*). Model pembelajaran kooperatif model *Make A Match* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran IPA di SMPN 21 Padang. Model pembelajaran kooperatif yaitu model *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik mencari jawaban, terhadap suatu pertanyaan konsep atau topik tertentu melalui suatu permainan kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan, apabila peserta didik dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan point.

Melalui model *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, sikap tanggung jawab dan meningkatkan percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran, untuk membuat pembelajaran model *Make A Match* lebih menyenangkan, maka perlu adanya penggunaan media

pembelajaran salah satunya kartu soal pada model pembelajaran *Make A Match*. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu guru menyuruh peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pemberian sistem point pada model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Kompetensi Belajar IPA Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 21 Padang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Peneliti menggunakan sekelompok subyek penelitian dari suatu populasi, kemudian dikelompokkan secara random menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberi *posttest* pada kedua kelas sampel. Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 2. *Randomized Control Group Posttest Only Design*

<i>Kelas</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Experimental Group</i>	X	T
<i>Control Group</i>	-	T

Keterangan :

X = *Treatment* (perlakuan)

T = *Posttest* (tes akhir)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMPN 21 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019 yang meliputi delapan kelas. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan selama empat pertemuan (8 JP). Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan berupa tes akhir (*posttest*), kompetensi sikap menggunakan lembar observasi sikap dan rubrik penilaian, dan kompetensi keterampilan menggunakan lembar observasi penilaian produk dan rubrik penilaian. Lembar observasi sikap beserta rubrik penilaiannya dikembangkan dari paduan penilaian Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2017. Instrumen penilaian kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan divalidasi oleh guru SMP Negeri 21 Padang.

Tahapan (sintaks) pembelajaran dalam penelitian untuk kelas eksperimen sebagai berikut: 1) presentasi kelas; 2) belajar dalam kelompok ; 3) persiapan

pertandingan ; 4) pertandingan ; 5) rekognisi tim. Data penelitian ini dianalisis menggunakan uji statistik. Data kompetensi pengetahuan menggunakan uji t yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 21 Padang pada bulan Januari 2019 dengan sampel penelitian peserta didik kelas VIII.4 dan VIII.5, diperoleh hasil penelitian untuk kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

1. Kompetensi pengetahuan

Hasil penelitian tentang pengaruh model *Make A Match* terhadap kompetensi pengetahuan peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Kompetensi Pengetahuan Peserta Didik

No	Parameter	Kelas		Keterangan
		Eksperimen	Kontrol	
1	Rata-rata	85,43	74,90	$\bar{x}_1 > \bar{x}_2$
2	Uji normalitas	$L_0=0,13$ $L_t=0,16$	$L_0=0,12$ $L_t=0,16$	Terdistribusi normal
3	Uji homogenitas	$F_{hitung}=1,24$ $F_{tabel}=1,87$		$F_{hitung} < F_{tabel}$ varians Homogen
4	Uji hipotesis (Uji t)	$t_{hitung}= 3,55 > t_{tabel} = 1.67$		$t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Hipotesis Diterima.

Berdasarkan data Tabel 2 rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji normalitas data pada kedua kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$ hal ini berarti data terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ hal ini berarti data yang diperoleh memiliki varians yang homogen. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas terbukti data yang terdistribusi normal dengan varian homogen maka dilanjutkan dengan uji t, hasil yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima.

2. Kompetensi sikap

Hasil penelitian tentang pengaruh model *Make A Match* terhadap kompetensi sikap peserta didik pada materi sistem pencernaan di kelas VIII, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Kompetensi Sikap Peserta Didik

No	Parameter	Kelas		Keterangan
		Eksperimen	Kontrol	
1	Rata-rata	74,50	71,79	$\bar{x}_1 > \bar{x}_2$
2	Uji normalitas	$L_0=0,14$ $L_t=0,16$	$L_0=0,07$ $L_t=0,16$	Terdistribusi normal
3	Uji homogenitas	$F_{hitung}=1,20$ $F_{tabel}=1,87$		$F_{hitung} < F_{tabel}$ varians Homogen
4	Uji hipotesis (Uji t)	$t_{hitung} = 2,64 > t_{tabel} = 1.67$		$t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Hipotesis Diterima.

Berdasarkan Tabel 3 rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji normalitas data pada kedua kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$ hal ini berarti data terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ hal ini berarti data yang diperoleh memiliki varians yang homogen. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas terbukti data yang terdistribusi normal dengan varian homogen maka dilanjutkan dengan uji t, hasil yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima.

3. Kompetensi keterampilan

Hasil penelitian tentang pengaruh model *Make A Match* terhadap kompetensi keterampilan peserta didik pada materi sistem Pernapasan di kelas VIII, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Kompetensi Keterampilan Peserta Didik

No	Parameter	Kelas		Keterangan
		Eksperimen	Kontrol	
1	Rata-rata	84,71	78,21	$\bar{x}_1 > \bar{x}_2$
2	Uji normalitas	$L_0=0,13$ $L_t=0,16$	$L_0=0,11$ $L_t=0,16$	Terdistribusi normal
3	Uji homogenitas	$F_{hitung}=1,79$ $F_{tabel}=1,87$		$F_{hitung} < F_{tabel}$ varians Homogen
4	Uji hipotesis (Uji t)	$t_{hitung} = 2,54 > t_{tabel} = 1.67$		$t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Hipotesis Diterima.

Berdasarkan Tabel 4 rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji normalitas data pada kedua kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$ hal ini berarti data terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ hal ini berarti data yang diperoleh memiliki varians yang homogen. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas terbukti data yang terdistribusi normal dengan varian homogen maka dilanjutkan dengan uji t, hasil yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima.

A. Pembahasan

1. Kompetensi Pengetahuan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menyatakan ada perbedaan kompetensi pengetahuan antara kelompok siswa yang menggunakan model *Make A Match* dengan kelompok siswa yang menggunakan model konvensional, hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 85,42 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata 74,89 dari analisis tersebut terlihat rata-rata kompetensi pengetahuan model *Make A Match* lebih tinggi dari kompetensi pengetahuan yang menggunakan model konvensional.

Perbedaan signifikan antara kelompok siswa dengan model *Make A Match* dan kelompok siswa yang belajar dengan model konvensional menunjukkan kompetensi pengetahuan dipengaruhi oleh model pembelajaran. Hal ini bermakna bahwa pembelajaran IPA dengan *Make A Match* dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif dan kreatif dikarenakan model pembelajaran *Make A Match* merupakan sebuah model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif seluruh peserta didik, dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Widayanti (2016: 21) menunjukkan model *Make A Match* berpengaruh positif terhadap kompetensi belajar peserta didik.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astrissi (2014:26) penyampaian materi pembelajaran bertujuan untuk menyamakan konsep pada materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam diskusi sederhana yang berlangsung ketika guru menyampaikan materi. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk menimbulkan rasa ingin tahu dengan cara menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Widayanti (2016:19) semangat bersaing dalam kelompok maupun antar kelompok akan menimbulkan rasa untuk mengembangkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu model pembelajaran *Make A Match* berpeluang untuk memberdayakan kemampuan kompetensi pengetahuan peserta didik. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari pembelajaran. Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu sekaligus mendukung pandangan teoritis yang secara substansi meyakini model *Make A Match* dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widayanti (2016 : 7) Penghargaan yang diberikan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemberian motivasi tersebut didukung oleh teori motivasi dari

Suhana (2014:24) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Langkah-langkah dalam model *Make A Match* ini menuntut keterlibatan aktif seluruh peserta didik, dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dalam proses pembelajaran. Dibantu dengan kartu soal yang mewakili soal dari setiap indikator pencapaian kompetensi.

2. Kompetensi Sikap Peserta Didik

Sikap (*attitude*) didefinisikan sebagai suatu keadaan internal yang mempengaruhi individu terhadap tindakan yang terarah pada benda (objek) atau kejadian (Lufri, 2007: 134). Hasil belajar yang dinilai tidak hanya dari aspek pengetahuan saja tetapi ada tiga aspek yang dinilai dari hasil belajar peserta didik yaitu aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku. Pengelompokan peserta didik dalam model pembelajaran *Make A Match* dapat membantu mempererat hubungan antar teman dan menumbuhkan rasa saling percaya antar anggota kelompok. Diskusi dalam kelompok akan menciptakan suasana yang lebih rileks karena peserta didik yang lebih memahami materi pembelajaran dapat membimbing temannya yang kurang mengerti dengan materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Apriyani (2016: 7) yang menyatakan tahap belajar pada model *Make A Match* dilaksanakan dalam kelompok. Setiap anggota kelompok akan berusaha memahami materi dan berperan aktif dalam memecahkan permasalahan. Peserta didik dalam satu kelompok selama pembelajaran bekerja sebagai tim, sehingga peserta didik yang sudah memahami materi yang diberikan akan membantu teman yang belum memahami materi sehingga terjalin kerja sama antar anggota tim. Menurut Berlian (2017: 16) melalui kelompok belajar, peserta didik dapat bertukar berbagai pengalaman dan pengetahuan dengan rekan sekelompoknya, sehingga terjadi pertukaran informasi dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya.

Berdasarkan tabel nilai kompetensi sikap peserta didik menunjukkan proses pembelajaran dengan model *Make A Match* dilapangan terbukti bahwa kompetensi sikap peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran membuat peserta didik menjadi fokus dan aktif dalam proses pembelajaran. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang datang dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik itu sendiri.

3. Kompetensi Keterampilan Peserta Didik

Kurikulum 2013 dalam membangun kompetensi peserta didik tidak hanya berfokus terhadap kompetensi sikap dan pengetahuan saja, tetapi kompetensi keterampilan tidak terpisahkan dari standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses dan standar penilaian. Direktorat Pembinaan SMP (2017: 79) menyatakan kompetensi keterampilan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu diberbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa produk yakni pembuatan poster. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengamati hasil peserta didik dalam membuat poster. Dalam penelitian ini, kompetensi keterampilan peserta didik diukur dengan lembar observasi. Pada saat peserta didik mengumpulkan poster maka akan dinilai oleh dua orang observer dengan menggunakan lembar observasi penilaian produk. Penilaian kompetensi keterampilan peserta didik perlu dinilai karena pada penilaian ini dilihat bagaimana cara peserta didik mengaplikasikan ilmu atau teori yang sudah mereka dipelajari di dalam kelas.

Berdasarkan hasil analisis observasi pada kompetensi keterampilan, nilai rata-rata yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Terlihat jelas bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* berpengaruh terhadap kompetensi keterampilan peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Tibala,dkk(2017: 8) Kegiatan pembelajaran pada kelompok berbeda dengan pembelajaran pada kelompok kontrol. Pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Siswa pada kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan aktif

Terlihat jelas bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* berpengaruh terhadap kompetensi keterampilan peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Iwan (2015:23) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* efektif terhadap peningkatan keterampilan matematika maupun motivasi belajar.

Berdasarkan pengamatan peserta didik merasa tertarik dalam pembelajaran sehingga peserta didik semangat dalam menuangkan gagasan dan ide-ide kreatifnya dalam bentuk poster. Pembuatan poster yang dilakukan merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 21 Padang.

REFERENSI

- Al, A., Maryanto., dan Sabar, N. 2016. Pengaruh *Model Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran IPA terhadap Keterampilan sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. 5(9): 7.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astrissi, D. 2014. Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pembelajaran 2012/2013'. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 3(2), 22-27.
- Berlian, Z., Kurratul, A., Siti, N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi*. 3 (1):16 .
- Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok)*. Bandung: Alfabeta.
- Iwan dan Puspa. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 3 (2): 78.
- Lufri. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: Unp Press.
- Sumantri, I. 2007. *IPA Biologi*. Jakarta. Irianti Darma Kalokatama.
- Tibala, M D S., Dewa N S., I Ketut G. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD*. 5 (2): 8.
- Tim Direktorat Pembinaan SMP. 2017. Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Widayanti, A G., Sudarma., dan Suarjana. 2016. Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa

Kelas V Di SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(1):
7.