

BAB 2

TINJAUAN TEOROTIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains

Teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri. Pengetahaun ada didalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa). Pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksi dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru (Piaget *dalam* Siregar, 2010: 39).

Dalam konstruktivisme pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan, bukan guru. Dalam pandangan konstruktivisme “strategi memperoleh” lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan (Kunandar, 2011: 312).

Contoh aplikasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa, campuran siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa tetap berada didalam kelompok selama beberapa minggu. Mereka diajarkan keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang ditugaskan guru dan saling membantu teman sekelompok mencapai ketuntasan belajar. Pada saat siswa sedang bekerja dalam kelompok guru berkeliling memberikan pujian kepada kelompok yang sedang dengan baik, dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan (Trianto, 2012: 74-75).

2.1.2 Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran Sains

Strategi pembelajaran inkuiri (SPI) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Sanjaya, 2010: 196).

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri (Sanjaya, 2010: 196) yaitu :

- 1) Strategi inkuiri menekankan pada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa dalam subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pembelajaran melalui penjelasan dari guru secara verbal, tetapi mereka berperan menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu.
- 2) Seluruh aktifitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktifitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.
- 3) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis dan kritis atau mengembangkan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pembelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

Setiap langka dalam proses inkuiri hendaknya berlangsung secara efektif, karena itu para siswa harus mengetahui cara untuk mencapai gerakan kearah pemuatan keputusan kelompok. Peran guru dalam pelaksanaan strategi inkuir ini

adalah sebagai konselor, pembina, dan pengaruh. Guru harus senantiasa melaksanakan interaksi, mengungkapkan argumentasi, mengumpulkan bukti, dan mengarahkan diskusi (Hamalik, 2012: 225).

2.1.3 Paradigma Pembejaran Biologi

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan teoritis yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya (Trianto, 2012: 136).

IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Trianto, 2012: 153).

Pembelajaran IPA Diditingkat SMP dilaksanakan dengan berbasis keterpaduan dan dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. *integrative science* mempunyai berbagai aspek yaitu domain sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari alam sekitar dan prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari sehingga dalam pelaksanaannya membutuhkan model yang sesuai (Fatimatuszahro, Subiki, dan Wahyuni, 2015: 145-146).

Dalam belajar IPA peserta didik diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi peserta didik dengan teori melalui eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA disekolah sebaiknya: (a) memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan

pengukuran berbagai besaran fisika, (b) Menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis). Hipotesis ini dapat berasal dari pengamatan terhadap kejadian sehari-hari yang memerlukan pembuktian secara ilmiah, (c) latihan berfikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar matematika, yaitu sebagai penerapan matematika pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam, (d) memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan kemampuan IPA dalam menjawab masalah (Trianto, 2012: 152).

2.1.4 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Sanjaya, 2010: 242).

Lebih lanjut strategi pembelajaran kooperatif karakteristik sebagai berikut : (a) pembelajaran secara tim, (b) berdasarkan pada manajemen kooperatif, (c) untuk bekerja sama, dan (d) keterampilan bekerja sama. Selain karakteristik itu terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif sebagai berikut : (a) prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), (b) tanggung jawab perorangan (*individu accountability*), (c) interaksi tatap muka (*face to face*

promotion interaction), dan (d) partisipasi dan komunikasi (*participation communication*) (Sanjaya, 2010: 244-247).

Tabel 1. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah laku guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa .	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase	Tingkah laku guru
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi dan efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Aqib (2013: 12)

Slavin dalam Trianto (2013: 159) Penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahap-tahapan sebagai berikut:

1) Menghitung skor individu

Setelah melakukan kuis, dilakukan perhitungan skor tes individu yang bertujuan untuk menentukan nilai perkembangan yang disumbangkan kepada skor kelompok. Kriteria sumbangan skor individu terhadap kelompok terlihat pada table 2 berikut:

Tabel 2. Perhitungan Poin Kemajuan:

Skor tes akhir	Poin kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10 – 1 poin dibawah skor awal	10
Sama dengan skor dasar hingga 10 poin diatasnya	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30

Sumber : Slaviv *dalam* Trianto (2013:159)

2) Menghitung skor kelompok

Menghitung skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan antara kelompok, yaitu menjumlahkan semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah kelompok sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok seperti table 3 berikut:

Tabel 3. Tingkat Penghargaan Kelompok :

Rata-rata tim	Predikat
0-5	-
6-15	Tim baik
16-25	Tim hebat
26-30	Tim super

Sumber : Dimodifikasi dari Ratumanan *dalam* Trianto (2010 : 72).

3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Make A Match (Mencari Pasangan) diperkenalkan oleh Lena Curran, pada tahun 1994. Pada model ini siswa diminta mencari pasangan kartu. Berikut adalah langkah-langkahnya : (a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian

lainnya kartu jawaban, (b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu, (c) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, (d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (f) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan (g) kesimpulan/penutup (Aqib, 2013: 23).

Menurut Istarani (2014: 65) pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu. Oleh karena itu, kelebihan model seperti ini adalah :

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Hal-hal yang perlu disiapkan jika pembelajaran dikembangkan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan-pertanyaan tersebut. Model pembelajaran ini adalah salah satu tipe pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa dalam kelas. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan (Suprijono, 2009: 94).

2.1.6 Bahan Ajar *Handout*

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik yang berasal dari bahasa inggris berarti

informasi, berita atau surat lembaran termasuk media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Istilah *handout* memang belum ada padanannya dalam bahasa indonesia. Menurut kamus *oxford*, hal 389, *handout* adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembaca (Majid, 2011: 175).

Menurut Chairil (2009: 1), mengemukakan bahwa *handout* biasanya disebut dengan bahan ajar tertulis yang diharapkan dapat mendukung bahan. Adapun langkah-langkah menyusun *handout* adalah sebagai berikut : (a) melakukan analisis kurikulum, (b) menentukan judul, disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang akan dicapai, (c) pengumpulan referensi sebagai bahan penulisan. Diutamakan referensi terkini dan relevan dengan materi pokoknya, (d) menulis dengan kalimat yang singkat padat namun jelas, (e) mengevaluasi hasil tulisan dengan cara dibaca ulang untuk menemukan kemungkinan kekurangan-kekurangan, dan (f) menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi misalnya buku, internet, majalah, dan jurnal hasil penelitian.

Menurut Davies (Chairil, 2009:2), *handout* mempunyai manfaat dan keuntungan untuk membantu siswa, diantaranya manfaatnya yaitu : (a) memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh secara cepat dari tempat lain, (b) memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang terlalu kompleks bila menggunakan media audiovisual, dan (c) materi yang terlalu panjang/kompleks yang telah diringkas dalam bentuk catatan yang mudah dipahami.

Menurut Prastowo (2014: 195) *handout* memiliki beberapa tujuan yaitu :

- 1) Untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik
- 2) Untuk memperkaya pengetahuan peserta didik
- 3) Untuk mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari pendidik.

Penyusun *handout* dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya memudahkan peserta didik saat mengikuti proses

pembelajaran serta melengkapi kekurangan materi, baik materi yang diberikan dalam buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan oleh pendidik.

2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013: 62).

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang menghasilkan perubahan dari diri individu yang belajar (Suprijono, 2010: 5). Lebih lanjut Sudjana (2013: 40), mengemukakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

Sudjana (2009: 22) mengatakan bahwa ada tiga aspek yang meliputi hasil belajar:

- 1) Aspek kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Aspek afektif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa, seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi, belajar dan menghargai guru serta teman sekelas.
- 3) Aspek psikomotorik, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak.

Slameto (2013: 54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu.

- 1) Faktor internal (faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar) meliputi faktor jasmani, psikologi dan kelelahan:
 - a. Faktor jasmani terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologi terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan (jasmani dan rohani)
- 2) Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar individu) yakni:
 - a. Faktor keluarga, berupa cara orang tua mendidik, interaksi antara anggota keluarga, rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, reaksi guru dengan siswa, reaksi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran, dan atau pembelajaran.
 - c. Faktor masyarakat, pengaruh terjadi karena keberadaan siswa itu sendiri dimasyarakat.

2.1.8 Hubungan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Menggunakan *Handout* Terhadap Hasil Belajar

Untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *handout* karena dalam pembelajaran tersebut siswa mendapat informasi yang sangat akurat dan siswa berpikir kritis tidak hanya bersifat pasif, sehingga aktivitas belajar siswa meningkat. Metode *Make A Match* merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Jumlah siswa dalam satu kelompok tidak boleh terlalu besar, yang terdiri dari 2 atau lebih. Hal ini dimaksud agar proses kerjasama antar siswa berjalan efektif, sehingga memungkinkan semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah (Mikran, Pasaribu, dan Darmadi , 2012: 11).

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* berasal dari bahasa inggris yang berarti informasi, berita atau surat lembaran. *Handout* termasuk media cetakan

yang meliputi bahan-bahan yang disediakan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Istilah *handout* memang belum ada padanannya dalam bahasa indonesia. Menurut kamus oxford, hal 389, *handout* adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembaca (Majid, 2011: 175).

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu hasil pengajaran yang baik haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan sekedar penguasaan semata tetapi juga nampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu (Sudjana, 2013: 37).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti (2016), Sari (2015), Mikran, dkk (2013), Darmawati, dkk (2013), dan Paramita, dkk (2012) yang menyatakan bahwa model kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Darmayanti (2016), menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan) dengan menggunakan *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan pemahaman konsep biologi siswa kelas VIII-D SMP Negeri 1 Rumbio Jaya Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari presentase daya serap PPK siswa sebelum PTK adalah 74,58% dengan ketuntasan klasikal 54,17%, setelah PTK pada siklus I sebesar 80,66% terjadi peningkatan sebesar 6,08% dengan ketuntasan klasikal 75% dan pada siklus II kembali meningkat sebesar 7,42% menjadi 88,08% dengan ketuntasan klasikal 91,67%.

Pada penelitian Sari (2015), dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* terhadap hasil belajar biologi kelas VII₁ SMPN 25 Pekanbaru Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil analisis data daya serap

siswa sebelum PTK 51,16%, sesudah PTK siklus I daya serap siswa adalah 83,72% meningkat 32,56%. Dari sebelum PTK, dan siklus II daya serap siswa adalah 95,35% meningkat 11,63% dari siklus I. Ketuntasan klasikal nilai psikomotorik dari sebelum PTK adalah 53,48%, siklus I 86,05%, dan siklus II meningkat sebesar 93,02% meningkat 6,97% dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII₁ SMPN 25 Pekanbaru Tahun Ajaran 2014/2015.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mikran, dkk (2013), mengatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas VII_A SMP Negeri 1 Tomini. Untuk hasil belajar siklus I diperoleh nilai ketuntasan belajar klasikal sebesar 72% dan daya serap klasikal 72% sedangkan pada siklus II diperoleh nilai ketuntasan belajar klasikal sebesar 94% dan daya serap klasikal sebesar 82%.

Peneliti Darmawati, dkk (2013) mengemukakan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas X.2 SMA Negeri 10 Pekanbaru Tahun Ajaran 2012/2013. Pada siklus I daya serap PTK siswa adalah 81,91% meningkat pada siklus II daya serap siswa mencapai 82,16%.

Peneliti yang dilakukan oleh Paramita, dkk (2012), mengatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning type make a match* dilengkapi dengan *evidence card* pada materi system gerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar kognitif siswa kelas eksperimen (XI IPA-4) adalah 89,47% mencapai nilai KKM, sedangkan ketuntasan belajar pada siswa kelas control (XI IPA-3) adalah 71,05%. Sebanyak 95% siswa hasil belajar aspek afektifnya tuntas dan masuk dalam kategori baik, dan sebanyak 100% siswa masuk kategori baik dalam pencapaian hasil belajar aspek psikomotorik. Ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen meningkat dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan permainan menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa.