

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
(MENCARI PASANGAN) DAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI SMP
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**



PUBLIKASI ILMIAH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

LINA YARIYANI

A 420 120 003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
(MENCARI PASANGAN) DAN METODE ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI SMP
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

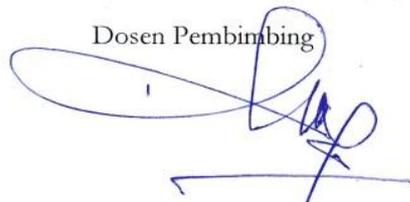
oleh:

LINA YARIYANI

A 420 120 003

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
(MENCARI PASANGAN) DAN METODE ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI SMP
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

OLEH

LINA YARIYANI

A 420 120 003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 28 April 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Sofyan Anif, M.Si. (.....)
2. Drs. Djumadi, M. Kes (.....)
3. Dra. Suparti, M.Si (.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP. 19650428199303100

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepebuhnya.

Surakarta, 14 Mei 2016

Penulis



LINA YARIYANI

A 420 120 003

METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH (MENCARI PASANGAN) DAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI SMP

Lina Yariyani¹⁾ dan Sofyan Anif²⁾

Mahasiswa¹⁾, Staf Pengajar²⁾, Program Studi Pendidikan Biologi, Skripsi, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Linayariyani@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode make a match dengan metode role playing terhadap hasil belajar IPA Biologi pada pokok bahasan Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/ 2016. Jenis penelitian adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan secara *true eksperimen*. Populasi penelitian siswa kelas VIII semester genap terdiri dari lima kelas di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun 2015/2016. Sampel penelitian sebanyak tiga kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi satu jalan, sebelum dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian F_{hitung} sebesar 83,431 dengan F_{tabel} diperoleh dari nilai tabel F pada taraf signifikansi 5% dengan $(db_1 = 2)$ dan $(db_2 = 79)$ yaitu F_{tabel} sebesar 3,11. Jadi $F_{hitung} (83,431) > F_{tabel} (3,11)$, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji lanjut (Pos Hok Test) dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara ketiga kelompok pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan metode make a match adalah yang terbaik. Kata kunci: hasil belajar biologi, metode *make a match*, metode *role playing* pengaruh.

ABSTRACT

The aims of this research is to know the influence using "make a match" method with "role playing" method to the learning outcome of IPA Biology on main discussion "Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan" students at VIII class in SMP Muhammadiyah 1 Surakarta of even semester in 2015/2016 academic year. The type of this research is descriptive quantitative approach which is done by "true experiment". The population of this research are the students of VIII class of even semester which consist of five classes in SMP Muhammadiyah 1 Surakarta in 2015/2016 academic year. The sample of this research are three classes. The taking of sample is done using "random sampling" technique. The technique of collecting data are observation, documentation, and test. The technique of analysis data is one way variant analysis, before doing prerequisite test of normality and homogeneity. The result of this research are F count in the amount of 83,431 with F table gained from the value of table F on significant level 5% with $(db_1 = 2)$ and $(db_2 = 79)$ is F table in the amount of 3.11. so, F count $(83,431) > F_{tabel} (3,11)$, then H_0 refused. It means that there are the differences of average student learning outcome. And then, it does continuity test (Pos Hok Test) the final result show that there are difference of using method role playing and make a match the learning outcomes in biology are learning to use make a match method is the best.

Key words: learning outcome of biology, "make a match" method, "role playing" method, influence.

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya (Tri, 2011: 16).

Dewasa ini, yang kita lihat bahwa sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisif, pengajar mentransfer dan menggerojokan konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekadar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa (Tri, 2011: 18).

Kenyataan di lapangan siswa hanya menghafal konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Siswa kurang mampu menentukan masalah. Mengenai proses pembelajaran dan pengajaran yang sering membuat kita kecewa, apalagi di kaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Walaupun demikian, kita menyadari bahwa ada siswa yang mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan tersebut (Depdiknas, 2002: 1). Pemahaman yang adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta saling berkaitan dengan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Sebagian besar siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan pengetahuan akan dimanfaatkan.

Banyak kendala dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran aktif. Rendahnya pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Salah satunya dalam pelajaran IPA khususnya biologi, ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran yang kurang menarik, kurang kreatif dan masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, kurang memperhatikan guru pada saat mengajar dikelas serta kurang membawa suasana pembelajaran menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta banyak kendala dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran aktif. Rendahnya pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Salah satunya dalam pelajaran IPA khususnya biologi, ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran yang kurang menarik, kurang kreatif dan masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, kurang memperhatikan guru pada saat mengajar dikelas serta kurang membawa suasana pembelajaran menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran.

Pada pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Guru menggunakan metode ceramah sebagai metode mengajar yaitu penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap siswa. Kelemahan dari metode ceramah adalah guru sukar mengetahui sampai dimana murid-murid telah mengerti pembicaraannya, murid sering memberi pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru.

SMP Muhammadiyah 1 Surakarta terakreditasi A yang masih menggunakan kurikulum KTSP. Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran IPA khususnya biologi menunjukkan bahwa: 1). Siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru; 2). Siswa tidak fokus dalam langkah-langkah pembelajaran; 3). Siswa lebih suka ramai dan tidak memperhatikan guru; 4). hasil belajar yang rendah; 5). Guru kurang mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dalam mengajar IPA-Biologi.

Berdasarkan observasi dan permasalahan yang muncul, peneliti menetapkan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif dengan metode *Make a match* dan *Role Playing*. Metode pembelajaran ini merupakan suatu metode pembelajaran active learning, dimana didalam model ini dapat dilakukan dengan kelas besar yang berjumlah 26 sampai 30 orang. Hal ini dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dengan menggunakan metode *Make a match* dan *Role Playing*.

Menurut Rusman (2011: 223) menyebutkan bahwa teknik *make a match* (mencari pasangan) adalah salah satu dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curra. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik yaitu siswa di suruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang mendapatkan kartunya diberi poin.

Make a match merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Langkah-langkah *make a match* :

- a. Membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b. Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separo kertas lain, menulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tadi yang dibuat.
- e. Mengocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Memberi setiap peserta didik satu kertas, menjelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Meminta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Menerangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

Mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Zai, 2008: 67).

Metode *Role playing* (sosiodrama) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Kelebihan metode *Role playing* (sosiodrama) :

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tambah bibit seni drama tari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan metode *Role playing* :

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang bertepuk tangan, dan sebagainya (Djamarah, 2010).

Menurut (Hamalik, 2003: 214), bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan diri mereka atau tokoh lain sesuai dengan situasi sejarah yang disajikan. Dalam penerapan metode tersebut siswa tidak hanya diarahkan untuk mampu melakukan

pemeranan, namun siswa juga diarahkan untuk lebih kreatif dan imajinatif dengan menugaskan mereka dalam pembuatan naskah drama.

Role Playing merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

kelebihan metode *Role Playing* adalah :

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang di peroleh.
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- c. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang di ambil dalam pokok permasalahan.
- d. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- j. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- k. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- l. Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- m. Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik (Zai, 2008: 98).

Penelitian yang dilakukan (Nerissa, 2011) yang berjudul 'Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pada Siswa Kelas IX C Smp Negeri 01 Kartasura Tahun Ajaran 2010/2011'. Dalam penelitian yang di capai yaitu: 1. Penerapan metode Pembelajaran make a match dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas IX C pada ranah kognitif dengan prosentase ketuntasan dari 69,44% menjadi 97,22%. 2. Penerapan metode pembelajaran make a match dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa IX C pada ranah afektif atau keaktifan dengan prosentase ketuntasan dari 57,63% menjadi 96,53%. 3. Penerapan metode pembelajaran make a match dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas IX C pada ranah Psikomotorik dengan prosentase ketuntasan dari 54,16% menjadi 97,22%.

Penelitian Nuri (2011) dengan judul 'Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Melalui Strategi Reading Guide dan Role Playing siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011. Secara keseluruhan dalam metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penilaian kognitif produk, penilaian kognitif proses, dan penilaian perilaku afektif.

Hariyanto (2007) melakukan penelitian yang berjudul 'Penerapan Strategi Pembelajaran Indeks Card Match Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa kelas VIII PK Smp Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012'. Dari hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII PK Smp Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012.

Penelitian yang dilakukan Retnawati (2007) yang berjudul 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Index Card Match dengan Torso Untuk Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Smp Muhammadiyah 4 Surakarta'. Berdasarkan hasil analisis data aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik didapatkan hasil bahwa penerapan model penerapan kooperatif Indeks Card Match dengan media torso dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA- Biologi siswa kelas VIII D Smp Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian yang telah dilakukan kartini (2007) yang berjudul 'Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung'. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih berminat dan berantusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik

Febriana (2011) melakukan penelitian yang berjudul ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang’. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yakni siklus I dengan rata-rata 62,27. Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Maka model pembelajaran tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang maka dilakukan suatu penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPA biologi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA-Biologi dalam materi struktur jaringan tumbuhan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016 setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *role playing*.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara: (1) metode observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar siswa di kelas. (2) Dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama, nomor presensi siswa, nomor induk siswa dengan melihat dokumen sekolah dan mengambil gambar selama proses pembelajaran. (3) Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan penelitian. Teknik analisis data dengan analisis variansi satu jalan dan dilakukan uji lanjut *Pos Hok Test*.

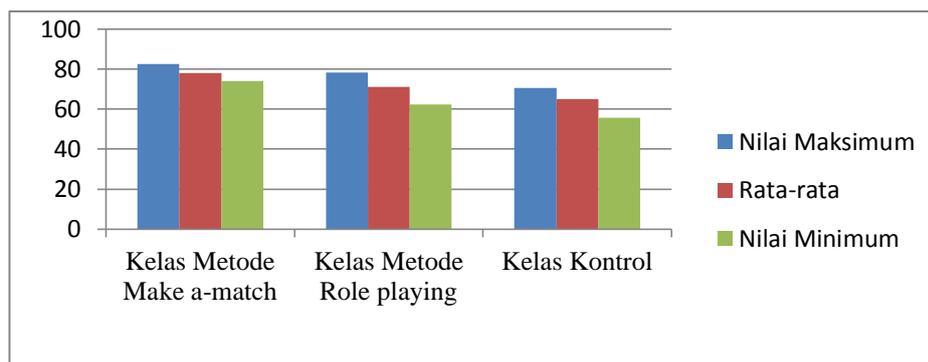
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Alokasi waktu KD 2.1 (mengidentifikasi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan) yaitu 6 x 45 menit (3 x pertemuan). Pembelajaran kelas eksperimen I dilakukan pembelajaran dengan metode *make a match*, pembelajaran kelas eksperimen II dilakukan pembelajaran dengan metode *role playing*, dan pembelajaran kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah. Setelah pembelajaran selesai, pada setiap pertemuan dilakukan tes (postest).

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil Belajar Biologi

Kelas	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-Rata
Eksperimen I	26	82,67	74,00	78,10
Eksperimen II	26	78,33	62,33	71,04
Kontrol	30	70,67	55,67	64,91

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil rata-rata tertinggi dari metode *Make a-match* 78,10 dengan nilai tertinggi 82,67 dan nilai terendah 74,00 pada materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. Pada kelas yang menggunakan metode *Role playing* didapatkan hasil rata-rata 71,04 dengan nilai tertinggi 78,33 dan nilai terendah 62,33. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata 64,91 dengan nilai tertinggi 70,67 dan nilai terendah 55,67.



Gambar 4.4 Diagram Batang perbandingan nilai hasil belajar siswa

Pada penelitian ini menggunakan tiga kelas yaitu kelas VIII C, VIII D, dan VIII E. Kelas C sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah, kelas D sebagai kelas eksperimen I dengan menggunakan metode *make a-match*, sedangkan kelas eksperimen II dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar Biologi siswa kelas eksperimen 1 yaitu 78,10, nilai rata-rata eksperimen II yaitu 71,04, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,91.

Pada kelas Eksperimen I memiliki rata-rata 78,10, tetapi ada tiga anak yang belum tuntas yaitu mendapat nilai 74. Tiga anak yang belum mendapatkan nilai tuntas dikarenakan pada saat pembelajaran kurang memperhatikan guru saat mengajar dan terlihat pada saat observasi sebelumnya. Eksperimen II memiliki rata-rata 71,04, dan ada 20 siswa yang belum tuntas. Sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 64,91 ini dikarenakan sebelum pelajaran Biologi berlangsung siswa ada pelajaran jasmani (olahraga) sehingga pembelajaran kurang optimal dan kurang memperhatikan.

Setelah dilakukan uji hipotesis dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan diperoleh hasil analisis variansi satu jalur menggunakan taraf signifikansi 5% didapatkan $F_{hitung} = 83,431$ dan $F_{tabel} = 3,11$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar Biologi dengan menggunakan metode *make a-match*, metode *Role playing*, dan kontrol.

Dari hasil uji anova atau dengan variansi satu jalur menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga harus dilakukan uji lanjut dengan *Post Hoc Test*. Berdasarkan uji lanjut dengan *Post Hoc Test* mendapatkan hasil: metode *make a-match* dengan *role playing* terlihat nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, metode *make a match* dan kontrol nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, metode *role playing* dan *make a match* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, metode *role playing* dengan kontrol nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, kontrol dengan *make a-match* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan kontrol dengan *role playing* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan dan pengaruh terhadap hasil belajar antara metode *make a match*, metode *role playing* dan kontrol. Hal ini sama dengan penelitian Nuri (2011) dengan judul 'Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Melalui Strategi Reading Guide dan Rool Playing siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011.

Dari ketiga kelompok dengan metode yang berbeda didapatkan nilai rata-rata yang berbeda. Dilihat dari Mean Difference metode *make a-match* dengan *role playing* mendapat hasil 6,92308, *make a match* dengan kontrol Mean Difference 13,04254, *role playing* dengan *make a match* mendapat hasil Mean Difference -6,92308, *role playing* dengan kontrol mendapat hasil Mean Difference 6,11946, kontrol dengan *make a-match* Mean Difference -13,04254, dan kontrol dengan *role playing* Mean Difference -6,11946. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *make a-match* memiliki pengaruh lebih tinggi dibandingkan dengan metode *role playing* dan kontrol. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu oleh Ayu Febriana (2011), dengan menggunakan metode *make a-match* dapat meningkatkan hasil belajar juga didukung oleh penelitian Ana Esti Ikasari (2013) dengan menggunakan metode *make a-match* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. PENUTUP

Adanya pengaruh hasil belajar IPA-Biologi dalam materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas VIII D siswa SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Semester genap tahun ajaran 2015/2016 setelah menggunakan metode pembelajaran *make a-match*

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful B. 2010. *Strategi Pembelajaran Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriana, Ayu. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. (2011): 154,160.

- Hamalik Oemar. 2003. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zai, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.