

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI SISTEM KOLOID
KELAS XI IPA SMA N 1 PAINAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
YONNA FINARSIH RAHMI
16046/2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
JURUSAN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

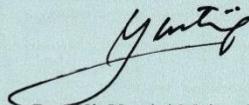
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi
Sistem Koloid Kelas XI IPA di SMA N 1 Painan
Nama : Yonna Finarsih Rahmi
NIM : 16046
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 6 Agustus 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Yustini Ma'aruf, M.Si
NIP.19500819 198010 2 001

Pembimbing II



Yermadesi, S.Pd, M.Si
NIP.19740917 200312 2 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Yonna Finarsih Rahmi
NIM : 16046
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : MIPA

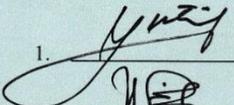
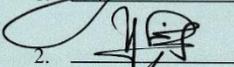
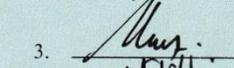
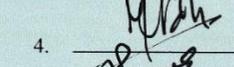
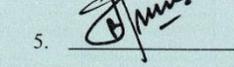
dengan judul

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM KOLOID KELAS XI IPA SMA N 1 PAINAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 6 Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yustini Ma'aruf, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Yerimadesi, S.Pd, M.Si	2. 
3. Anggota	: Dr. Mawardi, M.Si	3. 
4. Anggota	: Dr. Hardeli, M.Si	4. 
5. Anggota	: Dra. Iryani, M.S	5. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
 Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 7057420

Nomor : 341/UN35.1.1/PP/2014
 Hal : Izin Penelitian

03 Juni 2014

Yth. Pemerintah Kabupaten Pesisir Selatan
c.q Kantor Dinas Pendidikan Kota Painan
di
Kabupaten Pesisir Selatan

Dengan hormat

Bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi, mahasiswa kami Jurusan Kimia bermaksud akan melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Painan.

Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon persetujuan Saudara dan memberikan surat izin melakukan Penelitian untuk mahasiswa tersebut di bawah ini :

No	Nama / NIM / Prodi	Tempat Penelitian	Waktu Penelitian	Judul Skripsi / Tugas Akhir
1	YONNA FINARSIH RAHMI / 16046 / Pendidikan Kimia	SMA Negeri 1 Painan	19-05-2014 s/d 07-06-2014	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Painan

Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih.


 a.n. Dekan
 Pembantu Dekan I
 Prof. Dr. Festiyed, M.S
 NIP. 196312071987032001

Tembusan:

1. Dekan FMIPA UNP, sebagai laporan.
2. Ketua jurusan Kimia FMIPA UNP Padang.
3. Kepala SMA Negeri 1 Painan



Certified Management System
 DIN EN ISO 9001:2008
 Cert No. 01 180 117101

ABSTRAK

Yonna Finarsih Rahmi: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA SMA N 1 Painan

Proses pembelajaran pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA N 1 Painan masih berjalan dengan metode ceramah yang di sertai tanya jawab antara guru dengan siswa, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui diskusi pada saat pencocokan kartu pertanyaan-jawaban sedang berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid di SMA N 1 Painan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA yang terdaftar pada tahun pelajaran 2013/2014 di SMA N 1 Painan. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah (83,19) dan untuk kelas kontrol (78,89). Setelah dilakukan analisis data menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid di SMA N 1 Painan.

Kata Kunci: Sistem Koloid, Kooperatif, *Make A Match*, Konvensional, *Randomized Control Group Posttest Only Design*, Uji t

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA SMA N 1 Painan“**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Yustini Ma'aruf, M.Si, selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing I.
2. Ibu Yerimadesi, S.Pd, M.Si, selaku pembimbing II.
3. Ibu Dra. Iryani, M.S, Bapak Dr. Hardeli, M.Si, dan Bapak Dr. Mawardi, M.Si sebagai Dosen Pembahas.
4. Ibu Dra. Andromeda, M.Si sebagai Ketua Jurusan Kimia FMIPA UNP.
5. Bapak Tukino, S.Pd, M.Si sebagai kepala SMA N 1 Painan.
6. Guru bidang studi kimia SMA N 1 Painan.
7. Semua pihak yang telah ikut serta memberi bantuan dan dorongan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini ditulis sesuai dengan format penulisan yang ada, namun untuk kesempurnaannya diharapkan kritikan dan saran. Atas kritik dan sarannya, penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Teori Belajar.....	6
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	9
3. Pembelajaran Konvensional.....	16
4. Hasil belajar	19
5. Karakteristik Materi Sistem Koloid	22
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28

B. Populasi dan Sampel Penelitian	29
C. Variabel dan Data Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	48
C. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	28
2. Skenario Pembelajaran pada Kedua Kelas Sampel.....	32
3. Ringkasan Derajat Kesukaran Soal Uji Coba	39
4. Ringkasan Daya Pembeda Soal Uji Coba	41
5. Distribusi Data Skor Hasil Belajar Sistem Koloid.....	47
6. Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varians Tes Akhir Kelas Sampel.....	48
7. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel	49
8. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	49
9. Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Sampel dengan Uji t	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Materi Ajar Sistem Koloid	58
2. RPP Kelas Eksperimen	68
3. RPP Kelas Kontrol	75
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	80
5. Soal Uji Coba	82
6. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	85
7. Kisi-Kisi Soal Kartu Pertanyaan-Jawaban	86
8. Kartu Pertanyaan-Jawaban.....	87
9. Kunci Jawaban Kartu Pertanyaan-Jawaban	95
10. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	99
11. Distribusi Skor Soal Uji Coba.....	115
12. Uji Validitas Soal Uji Coba.....	117
13. Uji Derajat Kesukaran Soal Uji Coba	118
14. Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	119
15. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	120
16. Analisis Soal Uji Coba	121
17. Soal Tes Akhir	123
18. Kisi-Kisi dan Kunci Jawaban Soal Tes Akhir.....	126
19. Uji Normalitas Populasi	128
20. Uji Homogenitas Populasi	132
21. Nilai Tes Akhir Siswa pada Kedua Kelas Sampel	133
22. Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen	135
23. Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Kontrol.....	136

24. Uji Homogenitas Hasil Tes Akhir Kelas Sampel.....	137
25. Uji Hipotesis (Uji t) Hasil Tes Akhir Kelas Sampel	138
26. Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal	140
27. Nilai Kritis L untuk Liliefors	141
28. Nilai Kritis Sebaran F.....	142
29. Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kimia merupakan salah satu ilmu yang harus dipelajari karena kimia adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kimia mencakup sifat, komposisi, struktur, perubahan materi dan energi yang menyertai perubahan materi tersebut. Salah satu materi kimia adalah sistem koloid yang dipelajari pada kelas XI SMA.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru Kimia di SMA Negeri 1 Painan, materi koloid diajarkan secara konvensional dengan metode ceramah yang bersifat satu arah (*teacher centered*). Hal ini menjadikan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan, interaksi antar siswa pun masih kurang dan menjadikan siswa cepat bosan dalam belajar serta menganggap materi yang diajarkan cukup sulit sehingga siswa belum bisa memahami konsep-konsep yang terdapat dalam materi sistem koloid ini. Untuk itu, diperlukan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran agar materi tersebut mudah dipahami dan diingat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran ini dapat timbul dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, maka proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa sehingga siswa akan

belajar lebih aktif (*student centered*) dan akan mudah bagi mereka untuk memahami materi pelajaran yang diberikan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu *Make A Match* yaitu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar aktif dan berdiskusi, serta mengambil keputusan apakah hasil diskusi yang diperoleh benar atau salah.

Pada model pembelajaran tipe *Make A Match* ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok dimana akan ada dua kelompok yang masing-masing bertugas memegang kartu jawaban dan kartu soal yang selanjutnya akan bertugas untuk mencari pasangan kartu jawaban dan kartu soal yang dipegangnya sampai dengan batas waktu yang ditentukan, serta akan menentukan apakah pasangan kartu yang sudah dicocokkan benar atau tidak. Semakin banyak kartu yang mampu dicocokkan oleh siswa sebelum batas waktu yang ditentukan, maka akan semakin banyak *point* yang mereka peroleh.

Selama proses pencocokan kartu tersebut berlangsung akan terjadi interaksi dan kerja sama antara para siswa yang akan meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Keuntungan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* ini yaitu siswa dapat berfikir lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang menjadikan siswanya lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran inilah yang

kemudian dapat dikaitkan dengan materi sistem koloid yang membutuhkan pemikiran dan pemahaman lebih dari siswa agar dapat memahami konsep-konsep yang terdapat dalam materi sistem koloid itu sendiri. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini siswa diharapkan dapat aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini telah diteliti oleh Ade (2013) pada materi Hidrokarbon dan Sucipto (2012) pada mata pelajaran Biologi kelas XI materi Sistem Ereksi pada Manusia. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tentang penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan pada materi koloid juga telah dilakukan oleh Widya (2013) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan di SMA Negeri 12 Padang. Afka (2010) juga telah meneliti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi koloid dan juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi atau model pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi Sistem Koloid.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Painan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa kesulitan memahami konsep-konsep dalam materi sistem koloid sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Interaksi antarsiswa masih kurang.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terfokus dan terarah, penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa di ranah kognitif pada materi Sistem Koloid di SMA Negeri 1 Painan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memberikan peningkatan hasil belajar secara signifikan pada materi koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Painan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Painan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi bagi guru untuk kedepannya agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, terutama pada materi sistem koloid.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar

Menurut Jalius (2009: 1) “Belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap”. Slameto (2003: 36) mengatakan bahwa

“Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat, penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi akan difikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda, bila siswa menjadi berpartisipasi aktif, maka ia memiliki pengetahuan itu dengan baik”.

Teori belajar menurut Jalius (2009: 2), terbagi atas 4 yaitu aliran tingkah laku (behaviorisme) yang menekankan pada hasil dari proses belajar, aliran humanisme menekankan pada isi atau apa yang akan dipelajari, aliran kognitivisme menekankan pada proses belajar itu sendiri, dan aliran sibernetik menekankan pada sistem informasi yang dipelajari.

- a. Aliran tingkah laku, dikenal dengan stimulus-respon, dimana akibat stimulus yang diberikan, maka akan ada tindakan respon. Hubungan stimulus-respon hanya bersifat sementara, karena itu stimulus harus sering diberikan agar terbentuk respon secara permanen.
- b. Aliran kognitivisme, lebih mementingkan proses belajar dibandingkan hasil belajar itu sendiri. Pengetahuan dibangun melalui proses interaksi

dengan lingkungan. Proses belajar terjadi dalam tiga tahap, yaitu asimilasi, akomodasi dan keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkrit serta operasional formal.

- c. Aliran humanistik, sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, namun tujuan utama belajar adalah memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri).
- d. Aliran sibernetik, dimana belajar adalah proses pengolahan informasi. Jenis teori yang akan dipelajari menentukan bagaimana proses terjadi. Ada dua macam proses berfikir, yaitu berpikir algoritmik yaitu berpikir linier, konvergen dan lurus menuju kesuatu target tertentu, serta berpikir divergen yaitu menuju beberapa target sekaligus.

Dewasa ini, muncul kecenderungan penerapan teori konstruktivisme dalam bidang pendidikan/pembelajaran secara luas. Dalam filsafat ilmu, teori konstruktivisme dianggap valid pada tahap perkembangan ilmu sekarang ini dan cocok dikembangkan untuk meningkatkan mutu lulusan.

Proses belajar menurut konstruktivisme antara lain bercirikan sebagai berikut:

- a. Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi arti itu dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia punyai.

- b. Konstruksi adalah proses yang terus-menerus. Setiap kali berhadapan dengan fenomena atau persoalan yang baru, diadakan rekonstruksi, baik secara kuat maupun lemah.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih suatu pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru.
- d. Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skema pemikiran seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi ketidakseimbangan (disequilibrium) adalah situasi yang baik untuk memacu belajar.
- e. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- f. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si pelajar: konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Menurut pandangan konstruktivis, belajar pertama-tama memang kegiatan individual di mana masing-masing siswa membentuk pengetahuannya sendiri. Akan tetapi, integrasi dan kolaborasi dengan teman kelompok juga sangat penting dalam proses belajar. Siswa dapat saling belajar bersama temannya. Apa yang diungkapkan teman dapat dijadikan suatu bahan untuk mengembangkan skema yang dimilikinya. Belajar bersama teman yang memungkinkan sikap kritis dan saling menukarkan perbedaan akan menantang siswa untuk semakin mengoreksi dan mengembangkan pengetahuan yang telah dibentuknya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio, video tape, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, komputer, dan lain-lain. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik, 2008: 57).

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2012: 1).

Dalam proses pembelajaran dikenal istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan, teknik mengajar dan taktik mengajar. Semua istilah tersebut memiliki definisi yang berbeda dan cara pelaksanaan yang berbeda-beda. Model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Sementara strategi diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Istarani, 2012: 1). Untuk merealisasikan strategi

digunakanlah sebuah metode. Oleh karenanya, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Istilah lain yang juga memiliki kemiripan dengan strategi adalah pendekatan. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu.

Selain strategi, metode dan pendekatan pembelajaran, terdapat juga istilah lain yang kadang-kadang sulit dibedakan, yaitu teknik dan taktik mengajar. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Sedangkan taktik adalah gaya dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu (Sanjaya, 2006: 127).

Salah satu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif adalah *cooperative learning*, yaitu suatu sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur sehingga anak menjadi aktif dan ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran. Pembelajaran ini berorientasi pada siswa (*student centered*). Siswa belajar dengan cara berinteraksi dengan kelompok dan berinteraksi dengan siswa lain.

Menurut Slavin (2009: 4), pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam

kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Sehingga tercipta suatu kegiatan yang bermakna dan menyenangkan antar sesama siswa.

Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut dengan sistem “Pembelajaran gotong-royong” atau *cooperative learning*. Maka dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator diantara kelompok yang ada di kelas.

Ada beberapa keuntungan penggunaan model pembelajaran kooperatif. Roestiyah (1998: 17) menyatakan keuntungannya sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
- b. Memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan terhadap suatu kasus atau masalah.
- c. Memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa beserta kebutuhannya.
- d. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih aktif dalam diskusi.

Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif menurut Roestiyah (1998: 18) adalah sebagai berikut:

- a. Seringkali hanya melibatkan siswa yang mampu.
- b. Keberhasilan strategi ini bergantung pada kemampuan siswa.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:

- a. Siswa dapat bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan siswa yang tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dibandingkan individu.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah tahapan:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru memberi motivasi siswa untuk belajar.
- c. Siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar.
- d. Menyelesaikan tugas bersama (diskusi).
- e. Presentasi hasil akhir kerja kelas.
- f. Memberi penghargaan terhadap kerja individu dan kelompok.

Semua langkah atau tahapan yang ada dalam pembelajaran kooperatif sebaiknya dilaksanakan agar terciptanya suasana belajar yang aktif dan terpusat pada siswa, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan adalah sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif

- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi hasil kelompok

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa serta meningkatkan interaksi antar siswa. Interaksi ini akan dapat melatih siswa untuk dapat saling menerima dan saling menghargai perbedaan pendapat serta melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan aspirasi atau pemikirannya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan juga akan dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga mereka akan termotivasi untuk belajar dengan kemauannya sendiri sehingga akan dapat menyerap pelajaran dengan lebih baik dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan sistem pembelajaran berkelompok yang memungkinkan siswa belajar aktif dan berdiskusi, serta menilai dan mengambil keputusan apakah hasil diskusi yang diperoleh benar atau salah.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi

pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Aturilah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kelompok kedua berjajar saling berhadapan.

Jika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak dan bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kepada mereka kesempatan berdiskusi. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban dan kelompok pembawa kartu pertanyaan (Ngalimun, 2012: 42).

Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa agar kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dipecah menjadi kelompok pembawa jawaban dan kelompok pembawa pertanyaan. Posisikan mereka kedalam bentuk huruf U. Guru kembali membunyikan peluit sebagai tanda pemegang kartu jawaban dan kartu pertanyaan bergerak untuk saling mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan menunjukkan hasil kerjanya kepada tim penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu jawaban ataupun pemegang kartu pertanyaan, maupun kelompok penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya dengan peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian (Istarani, 2012: 63-64).

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu. Tiap peserta didik mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- c. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- d. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

f. Kesimpulan/penutup.

Model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan antara pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini menurut Istarani (2012: 64) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d. Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh dengan sendirinya.
- e. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Kekurangan model pembelajaran ini yaitu:

- a. Sulit bagi guru untuk mempersiapkan kartu yang baik dan bagus.
- b. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
- d. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional biasanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah disebut juga kuliah mimbar adalah suatu bentuk

pembelajaran dimana guru mengalihkan informasi kepada sekelompok besar siswa dengan cara yang terutama bersifat verbal (lisan) atau guru memberikan penyajian fakta-fakta dan prinsip-prinsip secara lisan. Metode ceramah tidak dapat dipandang baik atau jelek, harus dilihat dari segi pemanfaatannya. Metode ini dikatakan jelek apabila penggunaannya tidak memiliki prinsip-prinsip metode ceramah, dan dikatakan baik bila penggunaannya memenuhi beberapa prinsip metode ceramah. Pada metode ini terjadi komunikasi searah dari guru ke siswa (Jalius, 2009: 43).

Beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam menyampaikan ceramah adalah:

- a. Guru harus memiliki keterampilan menjelaskan (*explaining skills*).
- b. Keterangan yang diberikan harus singkat dan jelas. Guru harus menggunakan kata-kata yang mudah dipahami siswa dan dalam berbicara tidak terlalu cepat.
- c. Penampilan guru harus menarik, ceria, dan selalu mengadakan kontak mata dengan siswa agar mereka tertarik untuk memperhatikan informasi yang diberikan.
- d. Guru memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan alat bantu instruksional yang tepat dan potensial untuk meningkatkan ceramah.
- e. Guru memberikan penguatan dengan gerakan badan, tangan, atau anggukan kepada siswa.
- f. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

Menurut Jalius (2009: 45), metode ceramah mempunyai beberapa keunggulan seperti:

- a. Murah, efisien waktu dengan jumlah siswa yang banyak.
- b. Adaptabel (mudah disesuaikan) misalnya terhadap jadwal waktu, jenis siswa, waktu, keterbatasan alat serta tingkat kemampuan siswa dengan isi materi.
- c. Mengembangkan kemampuan mendengar siswa.
- d. Memberikan reinforcement (penguatan) pada guru dan siswa. Pada guru melalui perhatian dan respon siswa terhadap guru, dan pada siswa melalui humor, kehangatan dan kasih sayang (*high-touch*), semangat dan perhatian dari guru yang dapat mendorong siswa untuk belajar dan membaca dari sumber lain.
- e. Pengkaitan isi pelajaran dan kehidupan melalui pengalaman guru dan siswa dapat memberikan wawasan yang lebih luas dari pada bahan pelajaran yang terdapat dalam buku (tertulis).

Disamping punya kelebihan, metode ceramah juga mempunyai kelemahan, yaitu:

- a. Terjadi proses searah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif.
- b. Cenderung ke arah pembelajaran berdasarkan guru.
- c. Menurunnya perhatian siswa. Bila ceramah sudah lebih dari 20 menit, biasanya perhatian siswa akan menurun karena jenuh dengan panjangnya ceramah.

- d. Ingatan jangka pendek. Karena indera yang terlibat hanya indera dengar, maka informasi hanya masuk ke memori jangka pendek (*short-term memory*).
- e. Merugikan kelompok siswa tertentu. Misalnya siswa yang tidak memiliki pengamatan auditif dan tidak bisa mencatat serta siswa yang mampu belajar sendiri lebih cepat daripada diceramahi secara klasikal.
- f. Tidak efektif untuk mengajarkan keterampilan psikomotorik dan menanamkan sikap.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk menunjukkan kualitas suatu pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah dikuasai dan dipahami siswa dengan baik. Selain itu, penilaian juga diperlukan untuk dijadikan sebagai umpan balik dalam rangka mengukur keberhasilan guru mengajar. Kegiatan penilaian adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional yang telah dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (Sudjana, 2001: 2).

Seperti yang diungkapkan Benjamin S. Bloom penilaian hasil belajar mencakup pada:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi,

analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni:

- 1) Penerimaan, dimana peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulasi
- 2) Respon, dimana pada tingkat ini peserta didik tidak hanya memperhatikan fenomena khusus tetapi juga bereaksi
- 3) Penilaian, melibatkan penentuan nilai, keyakinan, atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen
- 4) Organisasi, dimana pada tingkat ini nilai yang satu dengan yang lain akan dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan dan mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten
- 5) Internalisasi.

c. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar pada ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan

Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom (2010: 99-135), sebagai berikut:

a. Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Mengingat meliputi mengenali dan mengingat kembali.

b. Memahami

Proses memahami yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambarkan oleh guru. Memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, dan menyimpulkan.

c. Mengaplikasikan

Psoses mengaplikasikan adalah menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Mengaplikasikan melaksanakan, mengimplementasikan.

d. Menganalisis

Proses menganalisis adalah memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan. Menganalisis meliputi membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan.

e. Mengevaluasi

Proses evaluasi adalah mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Mengevaluasi meliputi memeriksa dan mengkritik.

f. Mencipta

Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan untuk membuat produk yang orisinal.

Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

5. Karakteristik Materi Sistem Koloid

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sistem koloid merupakan materi pembelajaran di kelas XI SMA. Standar Kompetensi (SK) materi pelajaran ini adalah menjelaskan sistem dan sifat koloid serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasarnya (KD) adalah mengelompokkan sifat-sifat koloid dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat mencapai indikator sebagai berikut:

1. Mengelompokkan campuran yang ada di lingkungan ke dalam suspensi kasar, sistem koloid, dan larutan sejati serta menyimpulkan perbedaannya.

2. Mengelompokkan jenis koloid berdasarkan fase terdispersi dan fase pendispersi.
3. Menjelaskan sifat-sifat koloid (sifat optik, sifat kinetik, sifat listrik, adsorpsi, koagulasi, dialisis, dan koloid pelindung).
4. Menjelaskan cara pembuatan koloid dan peranannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk lebih memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi koloid ini, serta untuk dapat menarik minat belajar siswa serta memotivasi mereka dalam belajar, dapat digunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melatih kemampuan berfikir siswa serta kemampuan siswa untuk dapat saling berinteraksi dengan rekan sekelompoknya. Salah satu bentuk pembelajaran itu yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang akan membawa siswa kedalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat menarik minat mereka untuk belajar dan memahami materi pembelajaran yang diberikan sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media belajar yang digunakan adalah buku kimia SMA, LKS, bahan ajar, dan kartu-kartu pertanyaan-jawaban yang akan dicocokkan oleh siswa. Untuk ringkasan materi pelajaran dilampirkan pada lampiran 1.

B. Kerangka Konseptual

Sistem Koloid merupakan materi yang banyak penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika materi koloid ini masih diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional berupa metode ceramah yang biasanya bersifat satu

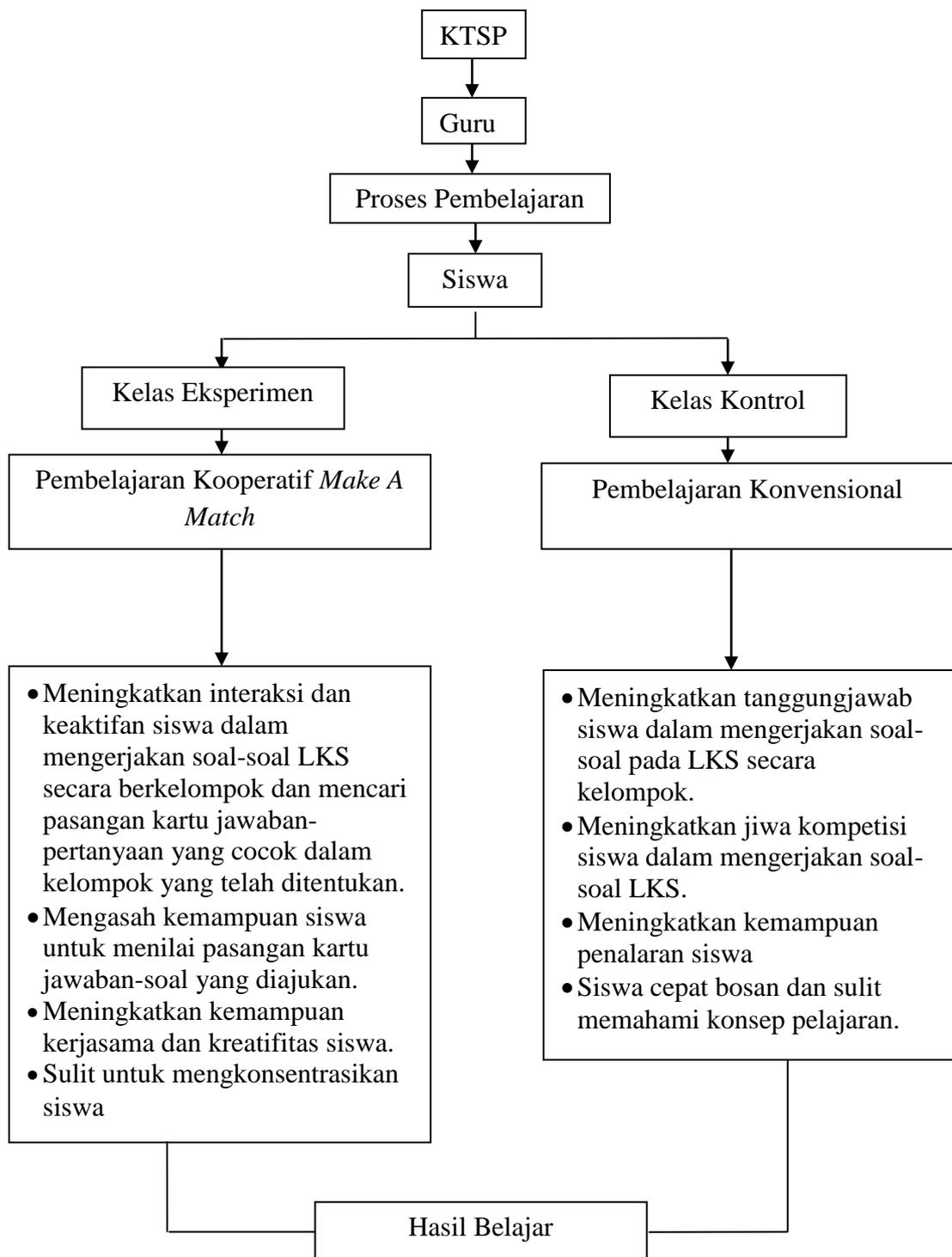
arah (*teacher centered*), biasanya siswa akan bersikap pasif dalam pembelajaran serta cepat bosan dan jenuh. Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat permainan yang menyenangkan dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* ini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Pada model pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan untuk saling berdiskusi dan bekerja sama untuk menentukan pasangan yang paling tepat untuk kartu soal dan kartu jawaban yang dipegangnya. Selain itu siswa yang berada pada kelompok penilai juga memiliki tanggung jawab dalam menentukan benar atau salahnya pasangan kartu yang telah ditentukan oleh kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban. Aktifitas belajar seperti ini selain menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa juga akan dapat melatih jiwa kerja sama dalam diri siswa dan juga melatih mereka untuk dapat berinteraksi dengan baik serta tertib dan disiplin dengan rekannya. Adanya ketentuan batas waktu dalam pelaksanaan permainan itu sendiri akan menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat antara para siswa untuk dapat memasang kartu jawaban-pertanyaan sebanyak-banyaknya bagi kelompok pemegang kartu jawaban dan kartu pertanyaan serta untuk dapat menilai dengan benar tepat atau tidaknya pasangan jawaban-pertanyaan yang dipasangkan oleh kelompok pemegang kartu jawaban dan kartu

pertanyaan bagi kelompok penilai. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional. Dari kedua kelas ini, akan dinilai apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka konseptual berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada materi koloid kelas XI IPA SMA Negeri 1 Painan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA N 1 Painan. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi sistem koloid kelas XI IPA SMA N 1 Painan.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Dianjurkan kepada guru mata pelajaran kimia untuk dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini pada proses pembelajaran, khususnya pada materi koloid.
2. Pada pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif ini, guru diharapkan dapat mengkondisikan kelas dengan baik dengan memberikan aturan serta bersifat tegas terhadap siswa, namun tetap dapat menciptakan proses belajar menjadi menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Model Make A Match dan Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi, Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X-6 Di SMA Negeri 2 Boyolali 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia (Vol.2 No.3 Tahun 2013. Hlm 31
- Afka, Ul Fajral. 2010. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Koloid Kelas XI SMA Kartika 1-5 Padang*. Skripsi. Padang: UNP
- Ali, Mohammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Anderson, Lorin W & Krathwohl, David R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Jalius, Ellizar. 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran*. Padang: UNP Press
- Latisma, DJ. 2001. *Evaluasi Belajar*. Padang: UNP
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Lufri. 2007. *Kiat Memahami dan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP Press
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Peggy Dettmer (2006). *New Blooms in Established Fields: Four Domains of Learning and Doing*. Roper Review; Winter 2006; 28, 2; ProQuest Education Journals
- Purba, Michael. 2006. *Kimia untuk SMA kelas XI*. Jakarta: Erlangga
- Roestiyah. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers