

Penerapan Metode Games *Mix and Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VII F di UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar

Nur Afianti; Rifda Nur Hikmahwati Arif; Nuraeni

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 22 Makassar

email: nurafiantii06@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas VII F UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar dengan jumlah subjek sebanyak 38 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan metode Games Mix and Match yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Proses pengumpulan data melalui tes penguasaan hasil belajar IPA. Proses pengumpulan data melalui tes penguasaan hasil belajar IPA siswa khususnya materi Biologi dengan pokok bahasan interaksi antar komponen penyusun ekosistem dan keanekaragaman hayati Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar IPA siswa tentang interaksi antar komponen penyusun ekosistem dan keanekaragaman hayati Indonesia berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode mix and match bahwa kategori hasil belajar siswa antara siklus I ke siklus II meningkat. Pada siklus I, hasil belajar siswa belum dapat dikategorikan berhasil karena masih terdapat 34 siswa yang belum tuntas. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,7 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dari total 38 siswa, hanya 10,5% siswa telah mencapai kriteria tuntas, sedangkan 89,5% siswa masih belum mencapai kriteria tuntas. Kemudian pada siklus II, hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berhasil karena hampir semua siswa telah tuntas dalam pembelajarannya. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II mencapai nilai rata-rata 79,5, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Siswa yang tidak tuntas hanya 6 dari 38 siswa berdasarkan KKM yaitu 75.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Mix and Match*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu dasar untuk membangun manusia seutuhnya. Dengan ini pendidikan yang baik dapat mendukung potensi peserta didik dengan pola pikir lebih terbuka, mampu mengambil tindakan, mempunyai wawasan yang lebih luas, memiliki keterampilan, serta kemajuan sosial, meningkatkan pengetahuan peserta didik, sehingga dapat menghasilkan hasil sesuai yang diharapkan. Oleh sebab itu perlu dikembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Laksono, 2018).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Selain kontribusi dari kurikulum dan fasilitas pendidikan, guru sebenarnya memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk kecerdasan siswa. Melalui dedikasi dan kerja keras, guru menjadi contoh

teladan yang cerdas dan beretika bagi siswa. Hal ini terjadi karena proses belajar-mengajar tidak hanya berkaitan dengan transfer pengetahuan, tetapi juga dalam mentransmisikan nilai-nilai pendidikan (Laksono, 2018)

Guru memiliki peran dan fungsi yang beragam, termasuk sebagai fasilitator, pembimbing, penyedia lingkungan, komunikator, model, evaluator, inovator, motivator, agen kognitif, dan evaluator (Hamalik, 2015). Dalam pandangan masyarakat umum, guru diharapkan menjadi individu yang sempurna karena profesinya berfokus pada pembentukan individu yang unggul, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi yang kuat. Pada dasarnya, ada empat kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru, yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Sehingga, untuk guru IPA dapat menguasai ke empat kompetensi tersebut agar siswa mudah dalam memahami materi yang diberikan (Syafi'i dan Bulan, 2022)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah memiliki tujuan penting untuk memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam menjelaskan fenomena alam yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak jarang IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit oleh siswa. Siswa seringkali melihat IPA, sebagai pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan tidak menyenangkan, sehingga mereka menjadi malas untuk mempelajarinya. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar IPA (Nuzulul et al., 2020).

Hasil wawancara dengan guru IPA di kelas VII di SMP Negeri 22 Makassar menunjukkan bahwa minat siswa untuk belajar materi fisika khususnya tergolong rendah. Hal ini terbukti dengan siswa cepat merasa bosan saat guru menjelaskan materi. Siswa juga mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa rata-rata siswa terlibat dalam kegiatan lain yang mengakibatkan mereka tidak memperhatikan saat guru sedang memberikan penjelasan. Salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar kemungkinan disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam sistem pembelajaran di kelas yang membuat siswa merasa bosan dan akhirnya malas untuk belajar. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan baik juga menjadi faktor penyebab siswa semakin kesulitan dalam memahami materi IPA.

Guru diharapkan mampu mengubah paradigma siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan metode belajar yang beragam dan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta memiliki kemampuan dalam mengelola waktu dengan baik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, siswa akan memiliki antusiasme yang tinggi dalam belajar IPA. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna ketika siswa diajak untuk aktif dalam menjelaskan materi dan menguatkan kemampuan kognitif mereka. Minat belajar merupakan faktor biologis yang mempengaruhi proses pembelajaran. Dalam konteks ini, minat belajar dapat dijelaskan sebagai hubungan antara faktor eksternal dengan faktor internal individu. Minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran IPA dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi dalam diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Tujuan utama proses belajar mengajar adalah mencapai tingkat kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik yang tinggi. Untuk mencapai hal ini, penting bagi guru untuk menyusun proses pembelajaran dengan baik dan efektif, serta menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai. Interaksi yang tepat antara peran siswa dan peran guru juga menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Fadly, 2017).

Hasil belajar dalam mata pelajaran IPA harus sesuai dengan tujuan pendidikan IPA yang telah ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006. Tujuan tersebut harus diintegrasikan dengan garis-garis besar program pengajaran IPA di sekolah, sambil tetap memperhatikan hakikat IPA itu sendiri. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus menggambarkan hasil belajar yang diharapkan siswa dan bagaimana siswa dapat mencapai hasil belajar tersebut. Hasil belajar dalam mata pelajaran IPA dapat dikelompokkan berdasarkan hakikat IPA itu sendiri, yaitu sebagai produk dan proses. Pendapat Hungerford dalam Bundu (2012) menyatakan bahwa IPA terdiri dari dua bagian, yaitu 1) The investigation (proses) seperti

mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, dan menyimpulkan, serta 2) The knowledge (produk) seperti fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori dalam IPA. Dengan demikian, hasil belajar IPA mencakup kemampuan siswa dalam melakukan proses investigasi serta pemahaman terhadap pengetahuan yang dihasilkan dari proses tersebut. Sumaji, (2015) memandang hasil belajar dari dua aspek yakni aspek kognitif dan nonkognitif. Aspek kognitif adalah hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual lainnya, sedangkan aspek nonkognitif erat kaitannya dengan sikap, emosi (efektif), serta keterampilan fisik atau kerja otot (psikomotor).

IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dengan pendekatan sistematis berdasarkan pengamatan dan percobaan yang dikumpulkan dan diorganisir dengan baik. Pengetahuan dalam IPA saling terkait dan membentuk kesatuan yang utuh. Menurut Folwer, IPA adalah pengetahuan yang sistematis yang berkaitan dengan fenomena benda-benda alam dan didasarkan pada pengamatan dan deduksi.

Menurut Usman Samatowo, (2011) pembelajaran IPA memiliki manfaat yang penting dalam melatih anak-anak untuk berpikir kritis dan objektif. IPA juga dianggap sebagai dasar teknologi, yang menjadi penting bagi kemajuan suatu bangsa. Standar Isi KTSP 2006 juga menekankan bahwa pembelajaran IPA harus menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan manusia, karena mendorong motivasi untuk melakukan penemuan dan inovasi guna meningkatkan kualitas hidup. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran IPA mampu melatih keterampilan proses dan memungkinkan siswa untuk berpikir dan bertindak secara rasional dan kritis terhadap masalah ilmiah di sekitar mereka. Keterampilan-keterampilan tersebut harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu faktor penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran adalah penggunaan alat bantu pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian, penggunaan media kartu dengan metode mix and match menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok akan berdiskusi mengenai soal yang diberikan dan mencatat jawabannya pada lembar kerja yang telah disediakan. Media mix and match ini berupa gambar dan kata-kata yang diacak, dan siswa harus mencocokkan gambar-gambar dan kata-kata tersebut sehingga membentuk gambar yang terstruktur dan sesuai dengan klasifikasinya. Penggunaan media kartu mix and match ini dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan daya ingat siswa (Ainiyah, 2019).

Mix and match adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses belajar. Model ini mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan. Mix and match melibatkan diskusi di mana siswa bekerja sama mencari jawaban atas pertanyaan melalui permainan kartu berpasangan dengan batas waktu tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model ini digunakan oleh guru dalam mengajarkan interaksi antara komponen penyusun ekosistem. Media ini menggabungkan unsur permainan dengan pendidikan. Penggunaan media mix and match dalam pembelajaran sangat sederhana. Kartu-kartu yang digunakan terdiri dari gambar dan pertanyaan terkait ekosistem dan lingkungannya. Proses pembelajarannya dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dimana setiap kelompok terdiri dari 6 orang. Guru kemudian menjelaskan materi yang dipelajari dan bagaimana cara menggunakan media mix and match. Setiap kelompok diberikan kartu-kartu yang harus dipasangkan, lalu siswa diminta untuk menemukan pasangan kata atau gambar yang sesuai lalu ditempelkan berdasarkan pasangan kartu yang ditemukan. Tiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil kerjanya, dan kelompok dengan jawaban benar terbanyak menjadi pemenangnya (Ainiyah, 2019)

Metode pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya terletak pada kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifat permainannya yang menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap

materi. Namun, kelemahannya adalah ketergantungan yang tinggi pada bimbingan guru dan perlunya pembatasan waktu karena ada risiko siswa terlalu fokus pada permainan.

Metode mix and match dalam pembelajaran sejalan dengan tahapan teori sosial kognitif Bandura, yang memungkinkan interaksi antara siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai IPA di kelas VII SMP Negeri 22 Makassar dengan menerapkan teori sosial kognitif Bandura melalui metode mix and match. Adapun kriteria ketuntasan minimal yang ingin dicapai oleh sekolah tersebut yaitu KKM sebesar 75. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar mereka dalam mempelajari IPA. Bagi guru, penelitian ini membantu mengembangkan keterampilan dalam mengaplikasikan teori sosial kognitif Bandura dalam pembelajaran IPA. Bagi sekolah, penerapan teori sosial kognitif Bandura dalam pembelajaran IPA memberikan manfaat maksimal dan memberikan hasil belajar IPA yang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut menjadi dasar utama bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Games *Mix and Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 22 Makassar”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran Mix and Match secara berkelompok. PTK ini dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar pada bulan April-Mei 2024 dengan subjek penelitian berjumlah 35 siswa/siswi kelas VII. Data kualitatif diperoleh melalui lembar wawancara dan observasi selama pembelajaran IPA, khususnya pada materi biologi. Sementara itu, data perhitungan nilai siswa diamati melalui instrumen tes yang terdiri dari soal pilihan ganda. Penelitian dilakukan dengan penerapan 2 siklus yang melibatkan perencanaan pembelajaran, implementasi di kelas, evaluasi, dan refleksi yang mengikuti model Spiral yang disesuaikan dengan pendekatan Kemmis dan MC Taggart (Arrofa Acesta, 2018).

PTK ini terkait erat dengan permasalahan praktis dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru sehari-hari. Secara umum, Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki kondisi belajar dan kualitas pembelajaran, meningkatkan profesionalisme dalam konteks pembelajaran, memberi kesempatan kepada peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang direncanakan, serta mendorong peneliti untuk melakukan evaluasi bertahap terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, PTK juga bertujuan untuk membiasakan peneliti untuk mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam proses pembelajaran (Treatment) yang sengaja dimunculkan (Rudi Rutnogo, 2017).

Ketika menjalankan tindakan kelas, pertama-tama peneliti perlu melakukan observasi secara simultan dengan interpretasi kegiatan. Proses tindakan, observasi, interpretasi, dan refleksi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk merekam proses pembelajaran yang berlangsung dan terintegrasi dengan pelaksanaan tindakan. Untuk memastikan hasil observasi bermanfaat, perlu diikuti dengan diskusi guna mendapatkan umpan balik yang diperlukan untuk meningkatkan pelaksanaan tindakan.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kunci utamanya adalah tindakan yang diambil. Tindakan tersebut harus direncanakan dengan teliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk menjalankan penelitian ini dengan baik, peneliti menggunakan dua siklus. Perencanaan khusus disesuaikan dengan jadwal pembelajaran dan disusun dalam setiap pelaksanaan tindakan. Peneliti merancang pembelajaran sesuai dengan Kurikulum yang berlaku, menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, menyusun lembar observasi tindakan dan instrumen evaluasi hasil belajar siswa tentang pahlawanku, serta melakukan pengumpulan data lain yang relevan dengan penelitian ini.

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi tindakan yang disesuaikan dengan langkah yang telah ditetapkan dalam Pelaksanaan Pembelajaran (Modul). Tindakan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran Discovery Learning dengan menerapkan metode Mix and Match yang telah direncanakan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

pembahasan interaksi anantara komponen penyusun ekosistem. Penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan dua kali tindakan dengan durasi 2 x 35 menit sesuai dengan program pembelajaran di sekolah tersebut. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar siswa termasuk tes hasil belajar IPA dan lembar observasi saat menerapkan metode tersebut. Teknik penilaian yang digunakan disesuaikan dengan objek penilaian dan tujuan evaluasi. Untuk mengevaluasi aktivitas proses dan hasil belajar siswa, teknik penilaian melibatkan pengumpulan data melalui tes soal uraian dan lembar observasi. Observasi dilakukan dalam satu waktu dengan pelaksanaan tindakan untuk mengidentifikasi, merekam, dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang terjadi, termasuk aktivitas peneliti dan siswa selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa, sambil merekam atau mendokumentasikannya. Rekaman dan dokumentasi ini penting untuk memastikan data yang diperlukan dalam penelitian dapat terdokumentasi secara lengkap dan akurat. Peneliti juga mencatat semua peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap kekurangan, kelemahan, dan kemajuan yang dicapai oleh siswa. Selain itu, dalam kegiatan refleksi, dilakukan perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan tindakan. Jika belum terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa, penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Setelah beberapa siklus dilakukan dan terjadi peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, peneliti dapat mengakhiri penelitian. Pada siklus berikutnya, pelaksanaan didasarkan pada analisis data hasil observasi, interpretasi data observasi, penjelasan analisis hasil, dan kesimpulan mengenai penyelesaian masalah dalam pembelajaran serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi pencapaian tujuan penelitian.

Data yang diperoleh dari hasil tes soal pilihan ganda untuk melihat perubahan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 belajar di analisis untuk melihat ketuntasan individual pengetahuan masing-masing peserta didik. Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar belajar pada materi interaksi antara komponen makhluk hidup dan keanekaragaman hayati indonesia.

Data presentase hasil belajar diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelulusan siswa secara klasikal

L = Banyaknya siswa yang lulus KKM

n = Banyak siswa secara keseluruhan

Kriteria suatu kelas dianggap tuntas belajar bila mencapai KKM > 75 kualifikasi hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila berada pada kualifikasi baik dan sangat baik dengan rentan nilai seperti pada tabel 1

Tabel 1. Rentan Nilai Hasil Belajar

Penilaian	Kualifikasi	Keterangan
$P > 85$	Sangat Baik	Tuntas
$75 < P \leq 85$	Baik	Tuntas
$65 < P \leq 75$	Cukup	Tidak Tuntas
$55 < P \leq 65$	Kurang	Tidak Tuntas
$P \leq 55$	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

(Ridwan, 2013)

PTK ini dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar pada bulan April-Mei 2024 dengan subjek penelitian berjumlah 38 siswa/siswi kelas VII F. Metode pengambilan data dalam PTK ini meliputi data deskriptif melalui analisis proses pembelajaran siswa di kelas dan wawancara dengan guru IPA, serta data perhitungan nilai siswa. Data kualitatif diperoleh melalui lembar wawancara dan observasi selama pembelajaran IPA, khususnya pada materi biologi. Sementara itu, data perhitungan nilai siswa diamati melalui instrumen tes persiklus yang terdiri dari soal pilihan ganda. Penelitian dilakukan dengan penerapan 2 siklus yang melibatkan perencanaan pembelajaran, implementasi di kelas, evaluasi, dan refleksi yang mengikuti model Spiral yang disesuaikan dengan pendekatan Kemmis dan MC Taggart.

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Games Mix and Match

Media gambar adalah sebuah bentuk media visual yang dapat dilihat dan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Model permainan mix and match merupakan sebuah metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan konsep kemampuan sosial, berpikir cepat, dan kerja sama. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik bermain dengan mencocokkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan model mix and match dengan media kartu berisi gambar dan teks adalah agar siswa dapat lebih teliti dalam memahami materi pelajaran, mampu menganalisis, dan berinteraksi sosial. Metode ini menggunakan media gambar dengan permainan mix and match untuk mempermudah pemahaman materi Interaksi Antar Komponen Makhluk Hidup dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. Dengan demikian, siswa dapat memahami manfaat pembahasan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial peserta didik melalui kerja kelompok bersama teman-temannya (Ainiyah, 2019).

2. Hasil Belajar

Belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan ilmu pengetahuan juga bertambah. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Agustin, 2020).

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut (Purwanto, 2011). Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan hasil dari adanya perubahan tingkah laku individu yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dialami akan meningkat dan mengalami perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya seperti dari yang tidak tahu setelah melalui proses belajar akhirnya mengetahui sesuatu yang baru. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimal yang dicapai setelah melalui rangkaian proses belajar mengajar dalam mempelajari materi tertentu. Jadi dengan adanya hasil belajar seseorang dapat mengetahui sejauh mana kemampuan dalam memahami sejauh mana peserta didik dapat menerima, memahami, dan mengembangkan materi ajar yang diberikan (Turrohmah, 2017).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini adalah hasil belajar yang telah dilakukan menggunakan metode mix and match pada siklus I dan siklus II dengan jumlah siswa/siswi sebanyak 38 orang. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang belajar IPA dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VII Siklus I dan Siklus II

Penilaian	Kualifikasi	Keterangan	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
P>85	Sangat Baik	Tuntas	0	4	0	10,5%
75<P≤85	Baik	Tuntas	4	28	10,5%	73,7%
65<P≤75	Cukup	Tidak Tuntas	25	6	65,8%	15,8%
55<P≤65	Kurang	Tidak Tuntas	9	0	23,7%	0
P≤55	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0	0	0	0
Nilai Rata-rata						
Siklus I			Siklus II			
68,7			79,5			

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode games mix and match terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di kelas VII F UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar pada siklus I data pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada siklus I sebesar 68,7 dan Siklus II sebesar 79,5. Nilai tertinggi adalah nilai 80 dan nilai terendah 60. Jumlah siswa dengan kriteria tuntas hanya 4 orang siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 34 orang siswa. Jika hasil belajar >76, maka dikatakan tuntas. Namun jika hasil belajar siswa <76 maka dianggap tidak tuntas. Dari tabel diatas siswa yang tuntas hanya sebesar 10,5% dan sisanya sebesar 89,5% siswa yang tidak tuntas. Penyajian data tersebut dinyatakan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode mix and match pada materi interaksi antara komponen makhluk dan keanekaragaman hayati indonesia di kelas VII F masih belum dikategorikan berhasil karena hanya 10,5% yang tuntas dalam pembelajaran yang sudah dilakukan. Maka penulis perlu melakukan refleksi karena masih banyak siswa yang belum tuntas hasil belajarnya.

Refleksi yang dilakukan oleh penulis untuk memperbaiki hasil belajar dengan melanjutkan siklus II diantaranya mempertahankan tahapan pembelajaran terbaik yang dilakukan pada siklus I, memperbaiki kosa kata pada kartu, memberikan gambar fenomena alam lebih sederhana, memberikan motivasi kepada siswa, dan memperhatikan waktu saat proses pembelajaran dilakukan agar terlaksana sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat.

Pada siklus II guru perlu merancang pembelajaran berdasarkan hasil refleksi yaitu hal-hal yang masih belum maksimal dilakukan saat pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada tabel diatas, maka dapat dipahami bahwa nilai rata-rata siswa/siswi yang diperoleh adalah 79,5. Nilai tertinggi yaitu 90 dengan jumlah siswa yang memperoleh sebanyak 4 siswa dan nilai terendah sebesar 70 yang diperoleh sebanyak 6 orang siswa. Jika dipersenkan dengan kriteria tuntas ialah 84,2% sedangkan yang masih belum tuntas sebesar 15,85. Dari sajian yang diperoleh tersebut menginformasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas VII F UPT SPF SMP Negeri 22 Makassar sudah ada peningkatan dari Siklus I yang sebagian besar belum tuntas dan pada Siklus II sebagian besar siswa sudah tuntas.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode mix and match dapat disimpulkan bahwa kategori hasil belajar siswa antara siklus I ke siklus II meningkat. Pada

siklus I, hasil belajar siswa belum dapat dikategorikan berhasil karena masih terdapat 34 siswa yang belum tuntas. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,7 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dari total 38 siswa, hanya 10,5% siswa telah mencapai kriteria tuntas, sedangkan 89,5% siswa masih belum mencapai kriteria tuntas.

Kemudian pada siklus II, hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berhasil karena hampir semua siswa telah tuntas dalam pembelajarannya. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II mencapai nilai rata-rata 79,5, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Siswa yang tidak tuntas hanya hanya 6 dari 38 siswa berdasarkan KKM yaitu 75.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arrofa Acesta. (2018). *743-1288-1-Sm (1)*. 96–106.
- [2] Arrofa Acesta. (2018). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *743-1288-1-Sm (1)*. 96–106.
- [3] Bundu,Patta. (2012). Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains di SD Jakarta: Depdiknas
- [4] Bundu,Patta. (2012). Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains di SD Jakarta: Depdiknas
- [5] Fadly, W. (2017). Tujuan Kepakritsan Model Pembelajaran Fisika “PRODUKSI” Terhadap Keterlaksanaan Pembelajaran dan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Tadris IPA IAIN Ponorog Jawa Timur Indonesia*, 6(2):111-124.
- [6] Laksono, P. J. Studi Kemampuan Literasi Kimia Mahasiswa Pendidikan Kimia Pada Materi Pengelolaan Limbah. *Pendidikan*, 2, 2018
- [7] Nuzulul, U., Rusilowati, A., & Astuti, B. (2020). Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media “Papan Dart dan Mix And Match ” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 98–103. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/640/558>
- [8] Rudi R (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Inovasi Kurikulum*. Vol.1 No.2.196-207. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- [9] Samatowa Usman. 2011. Pembelajaran IPA di SEKOLAH DASAR. Jakarta: PT. Indeks.
- [10] Sumaji, dkk. 2015. Pendidikan Sains yang Humanis. Jogjakarta: Kanisius IKAPI
- [11] Syafi’i, Ahmad dan Sahri Bulan. 2022. “Meningkatkan Hasil Belajar Fikih pada Siswa Kelas VII D di MTs As’ adiyah Uloe Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think, Pair, and Share)”. *Bacaka: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2 No. 2.
- [12] Turrohmah. Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur’an Hadist dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan*, 2017: 17–49