PERBANDINGAN MODEL *TAKE AND GIVE* DAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN HEWAN DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 5 LANGSA TAHUN PELAJARAN 2019/ 2020

Titin Tanjung[1], Sofiyan[2] , Sri [3]
Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Iimu Pendidikan
Universitas Samudra
Email: titintanjung1997@gmil.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMANegeri. 5 Langsa hasil belajar siswa tergolong rendah siswa dikatakan lulus apabila mencapai nilai KKM 73, dalam kenyataan persentasi kelulusan sangat kecil. Siswa yang dapat lulus dalam pelajaran biologi hanya 65-68% saja. Sedangkan persentase kelulusan siswa diharapkan mencapai 90-99%. Agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai, atas dasar dari tujuan pembelajaran, maka peneliti mengembangkan model pembelajaran tipe *Take and Give* dan *Index Card Match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan dan seberapa besar hasil belajar siswa dengan menerapkan cara pembelajaran *Take and Give* dan *Index Card Match* pada materi Fungsi Jaringan Hewan di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pembelajaran 2019/2020. pengamatan ini menerapkan mode eksperimen. Dimana pengamatan ini diambil dari seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa yang terdiri 3 kelas yaitu sebanyak 81 siswa. Contoh ini didapatkan secara acak dan diperoleh contoh untuk kelas *Take and Give* (XI IPA 2) sejumblah 25 orang dan untuk kelas *Index Card Match* (XI IPA 3) sejumblah 25 orang. Instrumen yang diterapkan dalam hasil tes belajar siswa dalam bentuk pilihan multicois yang berjumlah 20 soal yang sudah divalidasi dan reliabilitas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa ada perbandingan cara pembelajaran *Take and Give* dan *Index Card Match* tentang perolehan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMANegeri. 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020, dibuktikan dengan nilai dengan kriteria pengujian , $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dengan nilai − 2,03 < 4,76< 1,99. Besar Perbandingan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi fungsi jaringan hewan yang menerapkan model pembelajaran *Take and Give* dan *Index Card Match* yaitu sebesar 4,76.

Kata Kunci : *Index Card Match,* Hasil Belajar Siswa*, Take And Give.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti di SMA Negeri 5 Langsa, sebenarnya guru sudah melakukan variasi teknik, strategi dan model mendidik yang baik seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan jigsaw. Dalam pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Siswa dikatakan lulus apabila mencapai nilai KKM 73, dalam kenyataannya persentasi kelulusan

sangat kecil. Siswa yang dapat lulus dalam pelajaran biologi hanya 65-68% saja. Sedangkan persentase kelulusan siswa diharapkan mencapai 90-99%. Agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai, atas dasar dari tujuan pembelajaran, maka peneliti mengembangkan cara belajaran *take and give*. Cara belajaran *Take and Give* adalah cara mengajar yang meminta siswa untuk saling berbagi materi yang disampaikan oleh guru dengan ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa yang lain secara berulang kali (Rusmawati 2009:64).

Menurut Anindhita (2015:60) menyatakan bahwa : " Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model tipe *Take and Give* pada mata pelajaran simulasi digital dengan persentase peningkatan adalah 34,8%. Yuliastini (2015:8), juga menyatakan model pembelajaran tipe *Take and Give* berpengaruh pada mata pelajaran IPS. dengan hasil t_{Hitung} 11,27 > t_{Tabel} 1,667".

Selain tipe *take and give*, tipe *Index card Match* juga menjadi salah satu solusi untuk melihat hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yakni dengan mengkondisikan siswa untuk dapat belajar secara aktif dengan saling berbagi informasi dengan temannya.

Menurut Situmorang (2016:118) menyatakan bahwa: " Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* memberikan hasil yang lebih baik dengan nilai rata-rata sebesar 74. Dibandingkan dengan model *card sort* dengan nilai rata sebesar 68,17". Menurut Istarani (2014:189) tahap-tahap model belajaran *Take and Give* yaitu :

1. Menyiapkan media kartu yang akan guru gunakan saat proses belajar mengajar
2. Siapakan ruangan kelas.
3. Berikan penjelasan materi sesuai kemampuan yang ingin dicapai.
4. Uuntuk lebih jelasnya guru membagi kartu kepada siswa untuk dipelajari (dihafal) ± 5 menit.
5. Semua siswa di suruh berdiri dan mencari pasang untuk saling menyampaikan informasi. Setiap siswa harus mencatat nama pasangannya di kartu.
6. Sampai semua peserta saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give).
7. Untuk melihat keberhasilan dalam belajar guru mengevaluasi peserta didik memberi pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).

8. Model ini dapat dirubah sesuai keingigan yang dibutuh kan .

Tahap-tahap Pelaksanaan Model *Index Card Match* (Istarani, 2011: 134) dapat dilihat sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan potongan kertas sebnyak pesertah didik di dalam kelas
2. Buatlah potongan kertas menjadi dua bagian yang sama
3. Pada sebagian potongan kertas buatlah beberapa pertanyaan tentang materi yang sudah diajarakan
4. Pada setengah bagian kertas yang lain, buatlah jawaban dari pertanyaan-pertantyaan yang sudah di buat
5. Campurkan semua kertas jawabn dan sola hingga benar-benar tercampur
6. Berikan satu kertas kepada peserta didik, buatlah penjelasan bahwa kegiatan yang dilakukan ini adalah berpasangan yang mana sebagian dari siswa akan mendapat soal dan sebagian lagi akan membarikan jawaban
7. Siswa diminta memikirkan soal/jawaban yang mereka dapat
8. Setiap peserta didik diminta untuk menemukan pasangannya. Jika pasangan sudah terbentuk maka peseta didik diminta untuk duduk berdekatan dengan pasangannya (jelaskan kepada mereka untuk tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan yang lain)
9. Setelah semua siswa menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta secara bergantian untuk membacakan soal yang diperolehnya dengan keras kepada pasangan yang lain dan kemudian menyampaikan kuis kepada pasangan-pasangan yang lain untuk menjawab soal tersebut. Jawaban langsung dikerjakan di papan tulis
10. Bila pasangan lain tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pasangan yang memegang jawaban soal yang dibacakan tadi harus menjawabnya
11. Penarikan kesimpulan.

Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan dari model pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Take and Give* dengan *Index Card Match* pada materi struktur dan fungsi jaringan hewan di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020. Untuk mengetahui seberapa besar perbandingan

hasil belajar siswa yang menerapkan cara belajaran *Take and Give* dan *Index Card Match* pada materi fungsi jaringan hewan kelas XI SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODELOGI PENELITIAN

Waktu dan lokasih penelitian

Pengamatan ini dilakukan pada bulan Agustus 2019. Di SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/ 2020 yang terletak di Desa Geudubang Aceh JI. PTP N 1 Kebun Baru Kecamatan Langsa Baru Kabupaten Kota Langsa.

Populasi dan contoh

Populasi pengamatan ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak (3) kelas dan berjumlah 81 orang. Populasi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa dapat dilihat pada Table 1.1

Tabel 1. Populasi peserta didik XI IPA SMAN. 5 Langsa

NO	Kelas	Jumlah peserta	Sampel
1	XI IPA 1	31	
2	XI IPA 2	25	25
3	XI IPA 3	25	25
Jumlah		**81**	**50**

(Sumber: Dokumen SMA Negeri 5 Langsa)

Sampel Penelitian

Sampel penelitian diambil secara acak (*Random Sampling*). Sampel terdiri dari dua kelas yang berjumlah 50 siswa, untuk kelas XI IPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang melaksanakan cara pembelajaran *Take and Give* dan untuk kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 25 orang yang melaksanakan cara pembelajaran *Index Card Match.*Data sampel penelitian tertera pada Tabel 1.

Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes objektif. Tes berbentuk soal pilihan berganda (*multiple choice*) sebanyak 20 soal yang memiliki 5 pilihan jawaban yaitu a,b,c,d, dan e. Sebelum istrumen tersebut diujikan terlebih dahulu dilakukan uji validitas, dan uji reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa (Postes) dan menerapkan cara T*ake and Give* adalah 78,2, sedangkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Index Card Match* 70,2 . Dengan demikian model

Take and Give memiliki perolehan hasil belajar yang lebih baik pada materi fungsi jaringan hewan di kelas XI SMA Negeri 5 Langsa dari pada *Index Card Match*.

Hasil dari uji-t Sehingga diperoleh nilai dengan kriteria pengujian $t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dengan nilai – 2,03< 4,76 < 1,99. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa "Ada perbandingan hasil belajar siswa yang memakai cara *Take and Give* dan *Index Card Match* pada materi struktur jaringan hewan di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dalam penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* mempunyai pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model *Take and Give* mewajibkan siswa menjadi lebih tertib dan kondusif saat proses pembelajaran dikarenakan siswa dituntut untuk menggingat dan memahami pelajaran dikartu yang diberikan kepada mereka pada waktu singkat yang sudah ditetapkan. Taufik (2012:89) bahwa model pembelajaran *Take and Give* mempunyai kelebihan yaitu peserta didik dilatih memahami materi dengan waktu yang cepat serta dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.

Selain itu, siswa cenderung lebih mudah mengingat materi pelajaran karena materi pelajaran yang diberikan dikemas dalam bentuk tampilan baru yang bervariasi sehingga murid menjadi tidak merasakan jenuh dalam menghafal pelajaran yang disampaikan dan yang terakhir ialah, ingatan siswa menjadi lebih kuat dalam mengingat materi pelajaran yang telah dihafal. Hal ini terbukti dengan evaluasi yang peneliti lakukan setelah dua minggu selesai penelitian, bahwa sebahagian besar dari siswa masih mengingat materi pelajaran yang mereka hafal dari kartu yang dibagikan saat proses pembelajaran. Pernyataan Anindhita (2015:65), keunggulan dari cara kooperatif tipe *Take and Give* yaitu dapat mendalami ingatan dan mengasa pengetahuan siswa melalui media kartu yang diberikan.

Akan tetapi, pada kasus penelitian yang peneliti lakukan. Model pembelajaran *Index Card Match* tidak cukup baik hasil belajarnya untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam kasus ini, peneliti menemukan adanya beberapa hal yang menjadikan cara *Index Card Match* tidak berhasil menaikan perolehan hasil belajar murid, diantaranya adalah ketidak kondusifan dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi gaduh dikarenakan siswa harus keluar dari tempat duduknya

untuk mencari pasangan kartunya sehingga dikhawatirkan mengganggu aktifitas belajar kelas lain.

Selain itu, para siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan tugasnya mencari masing-masing pasangan kartunya karena tidak seluruhnya siswa memahami materi pelajaran yang diberikan di dalam kartu tersebut sehingga peneliti atau guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas. Menurut peneliti, adapun faktor lain yang menyebabkan nilai hasil belajar di kelas ekperimen *Index Card Match* belum mencapai KKM adalah penempatan model ini yang kurang sesuai dengan karakteristik atau faktor internal siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Index Card Match* menuntut siswa untuk belajar lebih aktif, meningkatkan daya kritis siswa, meningkatkan kerja sama antar siswa karena mereka harus berusaha untuk mendapatkan pasangan kartu yang sesuai dengan waktu yang singkat. Sedangkan siswa di dalam kelas eksperimen *Index Card Match* kurang mampu memenuhi tuntutan model pembelajaran tersebut. Hal tersebut tentu saja sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh.

Adapun menurut Istarani (2011:38) yaitu sebagai berikut :

Pernyataan ini juga dikemukan oleh pada bukunya yang berjudul 58 Model Pembelajaran Inovatif yang menyatakan bahwa kekurangan model *Index Card Match* ialah memerlukan waktu lama bagi murid untuk mengerjakan tugas dan prestasi, membutuhkan waktu yang lama untuk membuat persiapan, jiwa guru yang demokartis serta keterlampilan yang memandain untuk pengelolahan kelas, mewajibkan sifat tertentu dari murid atau keinginan untuk bekerja sama dalam mengatasih masalah, dan suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengusik kelas lain.

SIMPULAN

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan, maka disimpulkan Ada perbandingan perolehan hasil belajar murid yang memakai cara pembelajaran *Take and Give* dengan model *Index Card Match* pada materi fungsi jaringan pada hewan kelas XI SMAN. 5 Langsa Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil dari uji-t Sehingga diperoleh nilai dengan kriteria pengujian $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dengan nilai– 2,03< 4,76< 1,99. Besar perbandingan perolehan hasil belajar murid kelas XI IPA pada materi fungsi jaringan hewan yang memakai cara

pembelajaran *Take and Give* dan *Index Card Match* yaitu sebesar 4,76.

DAFTAR PUSTAKA

Anindhita, A. 2015. *Penerapan Model pembelajaran kooperatif Tipe Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Situmulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Semarang .Skripsi*. UNES.

Istarani, 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Istarani, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran Edisi Revisi*. Medan : Media Presda.

Rusmawati, D. 2009.*Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Dengan Tipe Make a Match Pada Sub Konsep Alat Indra Manusia. Skripsi.* UNSIL Tasik Malaya.

Situmorang, P.C., dan Hasanah, U. 2016. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dengan Card Sort pada Materi Organisasi Kehidupan*. *Jurnal Pelita Pendidikan.*4(2) : 114-121.

Taufik, 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Yuliastini, S., Kade, D., Wyn, I., 2015, *Pengaruh cara belajar Take And Give Terhadap perolehan Hasil Belajar IPS*, *e-Journal Edutech* ,Universitas Pendidikan Ganesha, 3(1):1- 10**.**