



JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)

Vol. 3 No. 1 April 2018 | 9 – 17

ISSN 2540-802x (Online)

DOI: <http://dx.doi.org/10.31932/JPBIO> (Jurnal Pendidikan Biologi)

<http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO>

PENERAPAN MODEL SQ3R DAN MODEL MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPA PADA MATERI RANGKA MANUSIA

Pitriyani^{1*}

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa, Sintang

E-mail: Fitr.yeni@gmail.com*

Diterima: 15 Januari 2018

Direvisi: 07 Februari 2018

Disetujui: 13 Maret 2018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan penerapan model pembelajaran Model SQ3R dan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Dengan desain *counterbalance desings* dalam *quasi-eksperimen* dan populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Satu Atap Sepauk Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 42 siswa. Pengambilan Sampel dengan teknik *Sampling Purposive* dimana Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen I dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen II. Pengambilan data dengan observasi langsung (lembar observasi), teknik pengukuran (Soal tes) dan komunikasi tidak langsung (angket). Hasil analisis observasi guru di kelas eksperimen I menggunakan Model SQ3R dan eksperimen II menggunakan model *Make A Match* presentasi 100%, berkriteria sangat baik, sedangkan analisis observasi siswa berkriteria sangat baik dengan presentasi rata-rata 97,63% di kelas eksperimen I dan 96,16% di kelas eksperimen II. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II menggunakan *Program SPSS 20* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dan lebih dari $\alpha(0,05)$ ($0,023 < 0,05$), sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen I yang menggunakan model SQ3R dengan kelas eksperimen II pada materi rangka manusia. Hasil analisis angket respon berkriteria baik dengan presentasi rata-rata 93% di kelas yang menggunakan model SQ3R dan 91,36% kelas yang menggunakan model *make a match*.

Kata kunci: SQ3R, *make a match*, hasil belajar

ABSTRACT

The purpose of research was to know the differences between to application of SQ3R Model and Make A Match Model to sains stundens' outcome. the research method was quantitative method with the counterbalance desings in quasi-experimental and the population were eight grade stundents of SMPN 06 Satu Atap Sepauk in Academic year 2017/2018 which consisted of 42 stundents. The sample selection used sampling purposive technique where VIII A class was treated as experiment I and VIII B class as experiment II. Data collection tools used direct observasion technique (observasion sheet), measurement technique (test) and indirect communication (questionnaire). The result analysis of teacher's observasion in

experimental I class using SQ3R Model and the ones using Make A Match Model showed 100% presentation, excellent criterion, while the analysis of observation toward good criterion students, the average presentation was 97,63% in experimental class I and 96,16% in experimental class II. Based on the result of the hypothesis test, the experiment class I and experiment class II using SPSS 20 Program resulted in the score sig. (2-tailed) amount 0,023 an more than α (0,05) ($0,023 < 0,05$), so it was concluded there was significant influences between the student's outcome which used SQ3R Model and the student's outcome which used Make A Match Model on human body parts materia. The questionnaire result showed the average presentation was 93% for SQ3R Model class and 91,36% for Make A Match class.

Keywords: SQ3R, make a match, students' outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang telah dirancang secara sistematis dalam rangka pengembangan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga dapat memperoleh kecerdasan, kepribadian, dan ketrampilan yang baik bagi dirinya, maupun masyarakat. Oleh karena itu pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan menghasilkan manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan formal

Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan melalui sekolah yang dilaksanakan secara teratur, sistematis, bertingkat dan dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Dalam hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Peranan guru sebagai pendidik menjadi sangat penting, Guru harus selektif menentukan strategi dan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, agar dapat mengakomodir siswa dalam menampilkan kemampuannya selama proses pembelajaran. Guru berperan memobilisasi siswa selama berada di dalam kelas, agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang di harapkan. Untuk melihat ketercapaian siswa dapat dilihat dari tiga hasil belajar pertama kognitif adalah kemampuan mencakup kegiatan mental (otak) , afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan sikap, dan psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (skill), Sudjana, (2017 :23).

Salah satu tujuan pembelajaran IPA adalah agar siswa mampu melakukan pengamatan dan diskusi untuk memahami suatu konsep, mampu melakukan percobaan sederhana untuk memahami konsep dan mengkomunikasikan hasil percobaan, mampu menginterpretasikan data yang dikumpulkan dan melaporkannya. Model pembelajaran merupakan bentuk umum kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru yang menggambarkan kegiatan siswa (Trianto, 2013). Dan tidak semua konsep dalam IPA disampaikan melalui observasi, salah satu materi yang tidak menggunakan observasi ialah Rangka Manusia. Rangka manusia ialah suatu materi pembelajaran yang menitikberatkan kepada pemahaman konsep dan pengolahan informasi sebelum melakukan observasi.

Model pembelajaran SQ3R merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan tahapan-tahapan Survey, Question, Read, Recite, dan Review, Efendi (2016 : 111). Selain itu dalam proses pembelajaran dalam satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berperan aktif, Khasanah(2011 :145). Pembelajaran kooperatif *make a match* dipilih karena pendekatan ini dapat memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam menciptakan karya tulis yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

SMPN 6 Satu Atap Sepauk merupakan salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Sintang yang sebagian besar siswanya memiliki nilai pelajaran IPA yang terbilang rendah. Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran IPA kelas VIII diketahui hanya terdapat 20% siswa yang mencapai KKM, serta siswa cenderung pasif di dalam kelas. Menyikapi kondisi serta masalah yang terjadi maka dari itu penulis merekomendasikan untuk menerapkan dan model SQ3R dan model Make A Match, kedua metode ini ditujukan untuk

menjawab dan mengatasi permasalahan yang ada. Masing-masing metode mempunyai kelebihan untuk menjawab permasalahan yang ada. Model SQ3R dapat memudahkan siswa dalam menentukan pokok pikiran dalam sebuah bacaan. Delvita dkk (2013) "model pemebelajaran SQ3R merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar". Sementara itu, penggunaan model Make A Match dapat meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran baik secara kognitif maupun fisik sehingga siswa menjadi semakin aktif saat belajar dikarekan pelaksanaan metode ini melibatkan semua siswa agar bertanggung jawab akan tugas kelompok, dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan melatih kedisiplinan siswa.

Hal inilah yang menjadi dasar tujuan penulis dalam menerapkan dan membandingkan kedua metode tersebut, penulis ingin mengetahui metode manakah yang lebih efektif digunakan pada materi rangka manusia. Model SQ3R dan model Make A Match juga merupakan salah satu pendekatan informatif, dimana dalam pendekatan ini proses pembelajaran mengfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan dan informasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 6 Satu Atap Sepauk pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dan dilaksanakan 5 Agustus s.d 3 September. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan design *counterbalance desingn* dalam *quasi eksperiment*. Populasinya ialah semua siswa kelas VIII SMPN 6 SATAP Sepauk yang berjumlah 42 orang, dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen I menggunakan model SQ3R dan VIII B sebagai kelas eksperimen II menggunakan model *Make A Match*. Pengambilan sample dengan menggunakan "*sampling purposive*" hal ini dikarenakan kelas VIII A masih memiliki kemampuan membaca yang rendah dan kelas VIII B keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran kurang.

Alat pengumpulan data dengan observasi langsung menggunakan lembar observasi guru dan siswa, teknik pengukuran dengan menggunakan soal tes dan lembar obsevasi sikap, dan komunikasi tidak langsung dengan menggunakan angket respon . Analisis lembar observasi dengan cara menghitung nilai rata-dari skor yang diperoleh, untuk analisis hasil belajar menggunakan bantuan program *SPSS Statistics 20*, dan analisis angket dengan menghitung nilai rata-rata dari seluruh perolehan poin dari setiap butir soal.

HASIL PENELITIAN

Data hasil validasi instrumen dapat dilihat pada Tabel 1. Dari hasil analisis validitas instrumen di ketahui silabus, RPP, soal tes, lembar observasi, dan angket respon dengan presentase 100% berkriteria sangat baik, artinya instrumen yang digunakan sangat layak dalam penelitian ini.

Tabel 1. Validasi Instrumen

No	Instrumen	Skor (%)	Kategori
2	RPP	100	Sangat baik
3	Soal Tes	100	Sangat baik
4	Lembar Obsevasi	100	Sangat baik
5	Angket Respon	100	Sangat baik

Data hasil observasi terhadap kinerja guru dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis lembar observasi guru di peroleh presentase 100% pada pertemuan pertama dan kedua, di kelas eksperimen I dan eksperimen II. berkategori sangat baik. Guru mengaplikasikan semua tahapan RPP kepada siswa sesuai dengan langkah-langkah yang ada dengan penggunaan waktu yang sesuai.

Tabel 2. Hasil Observasi Guru

Kelas	Skor		Total	(%)
	Pert 1	Pert II		
Eks I	19	19	38	100
Eks II	18	18	36	100

Jumlah hasil observasi = $n/N \times 100\% = 100\%$

Data hasil observasi aktivitas siswa dikelas eksperimen I dan eksperimen II dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, diperoleh presentase rerata 97,36% di kelas eksperimen I dan 96,90% di eksperimen II. keduanya berkategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Siswa

Kelas	Skor		Rerata (%)
	Rerata pert I	rerata pert II	
Eks I	96,57	98,25	97,36
Eks II	95,70	98,10	96,90

Pemetaan hasil belajar IPA nilai kognitif, afektif, psikomotorik Kelas Eks I dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4, diketahui untuk nilai kognitif dipeoleh rerata C1= 84,38, C2=80, C3=78,33,C4=73,33. Kemudian untuk nilai afektif dipeoleh rerata A3=83,44, A5=80,31. Serta untuk nilai psikomotorik dipeoleh rerata P4=84,75.

Tabel 4. Nilai Eksperimen I.

Hasil Belajar	Rerata (%)
Kognitif	C1 84,38
	C2 80
	C3 78,33
	C4 73,33
Afektif	A3 83,44
	A5 80,31
Psikomotorik	P4 84,75

Pemetaan hasil belajar IPA nilai kognitif, afektif, psikomotorik Kelas Eks II dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan tabel 5, diketahui untuk nilai kognitif dipeoleh rerata C1=78,88, C2=75,46, C3=72,83, C4=69,67. Kemudian untuk nilai afektif dipeoleh rerata A3=84,56, A5=82,5. Serta untuk nilai psikomotorik dipeoleh rerata P4=83,63.

Tabel 5. Nilai Eksperimen II.

Jenis	Rerata (%)
Kognitif	C1 78,88
	C2 75,46
	C3 72,83
	C4 69,67
Afektif	A3 84,56
	A5 82,5
Psikomotorik	P4 83,63

Berdasarkan tabel 6. Di peroleh nilai kognitif rerata kelas eksprimen I sebesar 79,20 dan kelas eksperimen II sebesar 74,23. Sedangkan untuk nilai afektif diperoleh rerata 81,88 pada kelas eksperime I dan 83,56 pada klas eksperiman II. Serta nilai psikomotorik diperoleh rerata 84,75 di kelas eksperimen I dan 83,63 dikelas eksperiman II.

Tabel 6. Nilai Siswa

Hasil belajar	Kelas	Skor		Rerata (%)
		Min	Maks	
Kognitif	Eks I	60	90	79,20
	Eks II	63	83	74,23
Afektif	Eks I	78	91	81,88
	Eks II	78	89	83,56
Psikomotorik	Eks I	70	95	84,75
	Eks II	70	95	83,63

Berdasarkan tabel 7, hasil uji Normalitas data pada kelas eksperiman I di peroleh nilai rerata 80,15 dengan sig 0,927 dan α 0,05 dimana sig > α , 0,927 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas eksperiman II diperoleh nilai rerata 80,15 dengan sig 0,835 dan α 0,05 dimana sig > α , 0,835 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Diketahui bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas

Nilai	Rerata	S	Sig.	α	Ket
Eks I	82,15	8,12	0,927	0,05	Normal
Eks II	79,77	5,81	0,835	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 8, hasil uji Homogenitas pada kelas eksperiman I dan eksperimen II diperoleh Sig. 0,624 dan α 0,05. Dimana sig > α , 0,624 > 0,05. Maka ditarik kesimpulan data homogen antara kelas eksperiman I dan eksperiman II.

Tabel 8. Uji Homogenits

Jenis Tes	Sig.	α	Ket
Nilai Eks I dan Eks II	0,624	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 9, hasil uji Hipotesis pada kelas eksperiman I dan eksperimen 2 diperoleh Sig. (2-tailed). 0,023 dan α 0,05. Dimana Sig. (2-tailed) < α , 0,023 < 0,05. Maka ditarik kesimpulan H_1 diterima dan H_0 di tolak. Artinya Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen I yang menggunakan model SQ3R dengan kelas eksperimen II yang menggunakan model *Make A Match* pada materi rangka manusia di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Satu Atap Sepauk.

Tabel 9. Uji Hipotesis

Jenis Tes	Sig. (2-tailed)	α	Kesimpulan
Nilai Eks I dan Eks II	0,023	0,05	H_1 diterima

Berdasarkan tabel 10, hasil analisis angket respon siswa diperoleh presentase 93% pada kelas eksperiman I dan 91,36% pada kelas eksperiman II. Keduanya berkategori sangat kuat.

Tabel 10. Angket Respon

Indikator	Eks I	Eks II
I1	93	90,51
I 2	96	94,34
I3	90	89,12
Rata-rata	93%	91,36%
Kriteria Penilaian	Sangat Kuat	Sangat Kuat

PEMBAHASAN

A. Proses Pembelajaran Guru di Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II

Hasil analisis lembar observasi guru di peroleh presentase 100% pada pertemuan pertama dan kedua. Hal ini menunjukkan guru mengaplikasikan semua tahapan pembelajaran yang terdapat dalam RPP, sesuai dengan langkah-langkah penerapan model SQ3R dan *Make A Match* dengan penggunaan waktu yang tepat, di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

B. Deskripsi Aktivitas Siswa di Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Berdasarkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama didapat rata-ratanya 96,39 pertemuan kedua 98,87. Hasil rata-rata pertemuan pertama dan kedua 97,63. Artinya dari pertemuan pertama dan kedua siswa telah mengikuti proses pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutupan pembelajaran dengan baik. Siswa mampu melaksanakan setiap sintak yang terdapat dalam model pembelajaran SQ3R, seperti membaca sekilas tentang materi lalu membuat pertanyaan serta membaca untuk menemukan menjawabnya sendiri dan mempresentasikannya dengan menggunakan bahasanya sendiri kepada siswa lainnya.

Dari hasil analisis lembar observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ3R mampu memberdayakan kemampuan berpikir siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat meningkatkan ketrampilan intensif membaca siswa dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu oleh Ulsana dkk (2016 :109) menyatakan penerapan model SQ3R dapat meningkatkan ketrampilan membaca intensif siswa.

Pada kelas eksperimen II Berdasarkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama diperoleh rata-ratanya 94,46 dan pertemuan kedua 97,92. Hasil rata-rata pertemuan pertama dan kedua yaitu 96,13 dengan kriteria baik. Artinya dari pertemuan pertama dan kedua siswa telah mengikuti proses pembelajaran mulai dari pendahuluan sampai penutupan pembelajaran dengan baik. Siswa mampu berperan aktif selama proses belajar seperti siswa mampu mengikuti semua sintak model pembelajaran *Make A Match*.

Dapat disimpulkan bahwa siswa telah mengikuti proses pembelajaran di kelas eksperimen II melalui pembelajaran *Make A Match* dengan baik, siswa sudah memperhatikan penjelasan materi, siswa bekerjasama dengan baik, dan siswa sudah dapat menyimpulkan materi keaktifan siswa juga sudah cukup baik sehingga siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu oleh Mikran dkk (2012 :13) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa, sehingga apa yang diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

C. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I Dan Kelas Eksperimen II

Pada kelas eksperimen I perhitungan pada *posttest* di peroleh sebesar 79,20. Analisis hasil *posttest* tersebut menunjukkan bahwa terdapat 85% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan 15% siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar meningkat dikarenakan telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R. Model pembelajaran SQ3R penerapan model SQ3R membantu siswa

dalam memahami teks bacaan dengan mudah dan tepat sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa menerapkan sintak pembelajaran SQ3R dengan benar membantu siswa, untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan terarah, Hal ini akan mempermudah siswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran dengan cermat dan tepat. Selain itu kemampuan membaca siswa yang meningkat menunjang meningkatnya hasil belajar pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Survey, Question, Read, Recite, and Review (SQ3R) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, vellariani dkk (2012 :10).

Pada kelas eksperimen II Analisis hasil *posttest* tersebut menunjukkan bahwa terdapat 77,27% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan 22,73% siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hasil perhitungan tersebut membuktikan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal lebih banyak. Hal ini dikarekankan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* membantu siswa berperan aktif dan bekerja sama selama proses pembelajaran dimana siswa dan rekan setimnya saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompoknya. Serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dimana siswa aktif selama proses belajar serta menjadi antusias dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan bersama dengan teman dalam kelompoknya. Hal inilah yang meningkatkan ketertarikan siswa yang meningkat. Secara keseluruhan penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan, Sri dan Djumadi (2012).

D. Perbedaan Hasil Belajar IPA Siswa di kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka diperoleh hasil untuk semua data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu *Independent Samples Test* pada program *SPSSstatistics 20*. Hasil analisis data antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II menggunakan program *SPSS Statistics 20* menunjukkan bahwa nilai sig < $\alpha(0,023 < 0,05)$, maka keputusan H_1 diterima. . Dimana analisis ini berasal dari data yang di peroleh *posttest* dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Nilai *posttest* di kelas eksperimen I lebih tinggi hal ini dikarenakan dalam tahap penerapan model SQ3R terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan kognitif siswa seperti siswa membuat pertanyaan yang kemudian membaca materi pembelajaran guna menemukan jawabandari pertanyaan yang dibuatnya. Kemudian mengungkapkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri, hal inilah yang mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, sedangkan untuk kelas yang menerapkan model *Make A Match*, siswa cenderung diajak untuk belajar dengan proses yang menyenangkan, hal ini sangat efisien apabila kemampuan membaca siswa sudah diatas rata-rata. Sehingga akan mudah dalam memahami materi.

Selanjutnya pada aspek afektif kelas eksperimen II lebih unggul hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang menyenangkan membantu siswa dalam bersosialisasi dengan teman sekelasnya, dimana siswa secara aktif dalam menjalankan semua langkah-langkah dalam pembelajaran, seperti mencari pasangan yang akan dijadikan rekan dalam kelompoknya, hal inilah yang juga mendukung keaktifan siswa.

kemudian untuk psikomotorik kelas eksperimen I lebih tinggi dari pada kelas eksperimen II, hal ini disebabkan saat pengerjaan proyek lembar praktikum kelas yang menerapkan model SQ3R lebih fokus dalam mengerjakannya dan juga model SQ3R memiliki kelebihan yang dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami sebuah bacaan sehingga siswa akan dengan mudah dalam mengerjakan tugasnya. Sedangkan pada kelas eksperimen II yang mempunyai kelemahan yang membuat suasana kelas yang cenderung lebih berisik akan mengganggu konsentrasi siswa saat mengerjakan laporan praktikum.

E. Deskripsi Respon Siswa Pada Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Persentase angket respon model SQ3R siswa yang menjawab “ya” dengan persentase rata-rata 93% berkriteria “Sangat Kuat”. Dalam hal ini penerapan model SQ3R di respon baik oleh siswa, siswa mengikuti semua proses yang terdapat didalam sintak SQ3R seperti membuat dan menjawab pertanyaan yang siswa buat sendiri dan menyampaikan apa yang telah siswa kerjakan kepada teman sekelasnya dengan menggunakan bahasanya sendiri agar mudah memahami, sehingga siswa antusias dan terpacu dalam melaksanakan proses pembelajaran hal inilah yang membuat siswa merepon positif model pembelajaran SQ3R. Sedangkan untuk penerapan model *Make A Match* siswa sangat aktif sejak awal pembelajaran, dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran pada *Make A Match* yang mengharuskan siswa untuk mencari pasangan dari kartu yang di pegangnya, hal inilah yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa memberikan respon yg cukup baik pada penerapan model ini.

SIMPULAN

Proses pembelajaran guru dan siswa pada kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran *survey, question, read, recite, review*(SQ3R) di kelas VIII A . untuk observasi guru di peroleh 100% artinya implementasi rencana pembelajaran (RPP) terlaksana dengan sangat baik. Sedangkan untuk aktivitas siswa pertemuan pertama 96,39% dan pertemuan kedua 98,87% dengan rata-rata 97,63% berkriteria baik.

Proses pembelajaran guru dan siswa pada kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas VIII B . untuk observasi guru di peroleh 100% artinya implementasi rencana pembelajaran (RPP) terlaksana dengan sangat baik. Sedangkan untuk aktivitas siswa pertemuan pertama 94,46% dan pertemuan kedua 97,92% dengan rata-rata 96,16% berkriteria baik. Artinya aktivitas siswa pada proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *SPSS Statistik 20* diperoleh *Sig. (2-tailed)* < 0,05 yakni 0,032 < 0,05 dengan demikian maka kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen I yang menggunakan model SQ3R dan kelas eksperimen II yang menggunakan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi rangka manusia di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Satu Atap Sepauk.

REFERENSI

- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, J dan Abdul, H. (2013). *Evaluasi Pembelajaran* Yogyakarta: multi Pressindo
- Devi, dkk (2013). Pengaruh penerapan metode *survey, question, read, recite, and review*(SQ3R) terhadap pemaham konsep matematika siswa kelas VIII MTsN Durian Tarung Padang Tahun Pelajaran 20012/2013. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sumatra Barat*.
- Effendi, R (2016). Model pemebelajaran SQ3R untuk mrngembangkan kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(2)
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka Pelajar
- Mikran, dkk (2013). Penerapan metode pembelajaran kooperatif *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMPN 1 Tomini pada konsep gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako*. 2(2)
- Sri, W dan Djumadi (2012). Peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada kelas IX F SMP Negeri 2 Kartasura. *Jurnal FKIP Pendidikan Biologi*.

- Sudjana, N (2017). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Ulsana, dkk (2016). Penerapan metodesurvey, question, read, recite, and review(SQ3R) dengan media cetak untuk meningkatkan ketrampilan membaca iintensif siswa pada kelas IV SDN Tanjungmeru Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal FKIP UNS*
- Vellariani, dkk (2012). Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran biologi melalui penerapan strategi SQ3R pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP UNS* 4(2)