

**PENGARUH PENERAPAN METODE MAKE A MATCH MENGGUNAKAN
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS VIII
SMPN 1 KUBUNG KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

HENDRA

NIM. 02822/2008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

SURAT PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2013

Yang Menyatakan,

Hendra

ABSTRAK

Hendra : Pengaruh Penerapan Metode *Make a Match* menggunakan media Animasi Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kubung Kabupaten Solok.

Penelitian ini bertitik tolak dari rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa dan penerapan metode pembelajaran langsung yang cenderung terpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan metode *cooperative learning* tipe *make a match* menggunakan media animasi dengan kelas yang menerapkan metode pembelajaran langsung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap metode yang menghasilkan nilai hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang lebih baik diantara kedua metode pembelajaran tersebut. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Randomized Control Group Post Test Only Design*". Setelah pembelajaran dilaksanakan, diberikan tes akhir kepada kedua kelas untuk mendapatkan nilai akhir. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 16 soal. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Pembelajaran *make a match* menggunakan media animasi yaitu 75,59 sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 67,04. Hasil hipotesis dengan menggunakan rumus secara manual di dapati bahwa $t_{hitung} 2,89 > t_{tabel} (1.684)$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_o). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Kata Kunci : Penggunaan *make a match*, Media Pembelajaran, Pembelajaran langsung, Kontrol dan Eksperimen

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahiwabarakatuh.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Pengaruh penerapan metode *make a match* menggunakan media animasi terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) siswa kelas VIII SMPN 1 Kubung Kabupaten Solok”**. Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Drs. Zuhendra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Pembimbing II Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs.Denny Kurniadi,M.Kom, Bapak Drs.Putra Jaya, MT, Bapak Drs.Almasri, MT selaku Tim penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
4. Bapak Drs. Dharma Liza said, MT selaku Penasehat Akademik (PA).

5. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Prodi Pend. Teknik Informatika.
8. Seluruh staf pengajar, tenaga administrasi Jurusan Teknik Elektronika UNP.
9. Bapak Abdul Rahman, MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kubung Kabupaten Solok.
10. Bapak Riyosnal Putra, S.Kom selaku guru KKPI kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung Kabupaten Solok.
11. Majelis guru, karyawan/karyawati Tata Usaha, dan siswa SMP Negeri 1 Kubung Kabupaten Solok.

Semoga semua bimbingan dan saran yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini. Namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teoritis	8
B. Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	9
C. Metode Pembelajaran <i>Make a Match</i> (Mencari Pasangan)	10
D. Media Animasi	12
E. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	14
F. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	17
G. Hasil Belajar	17

H. Penerapan Metode <i>Make a Match</i> Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa	19
I. Peta Konsep	21
J. Penelitian Relevan	21
K. Kerangka Pikir	22
L. Hipotesis	23
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Rancangan Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel dan Data	27
E. Prosedur Penelitian	29
F. Prosedur Media Animasi	30
G. Instrumen Penelitian	31
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	40
B. Analisis dan Data	46
C. Pembahasan	49
D. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung Kab. Solok Semester Ganjil Tahun Ajaran 2011/2012.....	3
2. Rancangan Penelitian.....	25
3. Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII SMP N 1 Kubung Kab. Solok	26
4. Sample Siswa Kelas VIII SMP N 1 Kubung Kab. Solok	27
5. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran	30
6. Interpretasi Nilai r.....	33
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	33
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	34
9. Analisis Klasifikasi Indeks kesukaran Soal di SMPN 1 Kubung Kab. Solok.....	41
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal di SMPN 1 Kubung Kab. Solok	42
11. Analisis Butir Soal Soal di SMPN 1 Kubung Kab. Solok	42
12. Hasil Perhitungan Rata-rata (\bar{x}), Standar Deviasi (s), dan Varians (s^2) Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA N 8 Padang.....	43
13. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Eksperimen	44
14. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Kontrol.....	45
15. Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.....	46
16. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
1. Peta Konsep Materi Penelitian.....	21
2. Kerangka Pikir Penelitian	23
3. Bagan Alur Penelitian	23
4. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	44
5. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	45
6. Uji Pihak Kanan	49

DAFTAR LAMPIRAN

Nama Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	56
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan Media Ajar.....	61
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal	75
4. Soal Uji Coba.....	76
5. Kunci Jawaban Soal	79
6. Tabel Bantu Uji Reliabilitas dengan KR-20.....	80
7. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	81
8. Uji Reliabilitas	82
9. Tabel Bantu 1 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran	83
10. Tabel Bantu 2 untuk Analisa Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran	84
11. Tabel Hasil Indeks Kesukaran dan Daya Beda.....	85
12. Perhitungan Daya beda dan Indeks kesukaran Soal.....	86
13. Perhitungan Indeks kesukaran soal.....	87
14. Soal Tes.....	88
15. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol.....	90
16. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	91
17. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi	92
18. Uji Normalitas Secara Manual	94
19. Uji Homogenitas secara Manual	97

20. Uji Hipotesis Secara Manual	98
21. Tabel Chi Kuadrat	100
22. Tabel Distribusi F.....	101
23. Tabel t	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini pendidikan sudah menjadi sorotan utama yang perlu diperhatikan karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang cukup strategis untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pengembangan bidang pendidikan ini dilakukan untuk mengimbangi laju pertumbuhan dan teknologi yang semakin pesat.

Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai penerus bangsa, harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar bisa meminimalisir berbagai dampak negatif. Sebagaimana yang tertuang dalam undang undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 bab II pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara.

Fungsi pendidikan yang begitu besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas membuat pemerintah Indonesia sangat memperhatikan pendidikan bagi warga negaranya, semua itu dapat kita lihat dengan diadakannya sekolah gratis dan diberinya bantuan beasiswa bagi siswa-siswa yang kurang mampu.

Perhatian pemerintah yang cukup besar tersebut tidak bisa diabaikan begitu saja, karena tanpa kerjasama dari masyarakat semua maka usaha pemerintah untuk menjadikan kualitas sumber daya manusia meningkat tidak akan tercapai walaupun mereka sudah berupaya keras. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki mata pelajaran. salah satunya yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Kubung Kabupaten Solok sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki mata pelajaran TIK yang materinya mengenai pengenalan komputer dan hal hal terkait dengannya secara umum.

Mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang membutuhkan praktek yang harus didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap supaya kompetensi yang diharapkan tercapai, namun ada juga materi yang memang tidak harus dipraktikkan tapi cukup dijelaskan didepan kelas oleh gurunya. Walaupun demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini masih rendah.

Menurut Slameto (2010:54) Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat digolongkan pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*external factor*). Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi.

Faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar serta strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru sebagai salah satu komponen utama

dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang menarik perhatian siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif belajar.

Menurut PERMENDIKNAS Nomor 41 Tahun 2007 tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing masing. Sekolah sekolah pada umumnya menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 75 untuk pelajaran produktif. Dalam menentukan KKM dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator dan kemampuan sumber daya pendukung

Setelah melakukan observasi di SMP Negeri 1 Kubung Kab. Solok terhadap hasil belajar khususnya untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki standar ketuntasan sebesar 73. Berdasarkan data hasil ulangan harian 1 semester ganjil tahun 2011/2012 yang di dapatkan nilai siswa masih banyak dibawah KKM.

Persentase ulangan harian kelas VIII SMPN 1 Kubung tahun ajaran 2011/2012 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung Kab. Solok Semester Ganjil Tahun Ajaran 2011/2012

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa			
		≥73		< 73	
VIII.1	22	10	45.45%	12	54.55%
VIII 2	24	8	33.33%	16	66.67%
VIII 3	23	13	56.52%	10	43.48%
VIII 4	23	8	34.78%	15	65.22%
VIII 5	25	8	32%	17	68%
Jumlah	117	45	38.46%	72	61.54%

Sumber : Guru TIK SMP Negeri 1 Kubung Kab.Solok

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung Kab. Solok pada mata pelajaran TIK yang tergolong rendah yaitu 54.69 %. Nilai tersebut tergolong rendah karena berada dibawah KKM yang di tetapkan sekolah yaitu 73. Nilai ini adalah nilai mentah sebelum di lakukan remedial.

Rendahnya hasil belajar diduga dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya metode pembelajaran langsung yang diterapkan guru sehingga siswa mudah jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM). Diharapkan penerapan metode pembelajaran dapat menjadi indikasi untuk mengetahui pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa. Selama ini metode pembelajaran yang diberikan oleh guru adalah metode pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Menurut Wiselmi (2009:112) menyatakan bahwa “metode *direct instruction* adalah suatu metode mengajar yang dilakukan oleh guru secara langsung di dalam kelas”. Metode pembelajaran ini membuat siswa hanya sebagai pendengar yang bersikap pasif, sehingga umpan balik yang diberikan siswa relatif rendah, motivasi dan minat belajar siswa juga sangat rendah. Kadang siswa memperoleh konsep-konsep lain yang berbeda dengan apa yang di maksudkan guru, dan guru tidak dapat mengetahui sampai di mana siswa telah menguasai materi ajar yang telah diberikan.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Current 1994 (dalam Anita Lie, 2002:55) yang dianggap mampu meningkatkan motivasi dan aktifitas siswa dalam belajar yaitu menerapkan

metode *Make a Match* menggunakan media animasi sehingga metode ini menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dimana pada metode ini guru menyediakan kartu yang berisi beberapa topik, satu bagian soal, dan bagian lainnya kartu jawaban. Menggabungkan metode *Make a Match* menggunakan media animasi yaitu kartu yang di sediakan guru berupa soal, yang biasanya soal tersebut berupa pertanyaan diganti dengan animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penerapan Metode *Make A Match* Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Kompetensi Dasar Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata Siswa Kelas VIII Smp N 1 Kubung Kabupaten Solok** ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan pada SMPN 1 Kubung, Kab.Solok sebagai berikut :

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat dari persentase hasil belajar siswa semester ganjil tahun ajaran 2011/2012.

2. Guru belum menggunakan strategi alternatif untuk penunjang dalam proses belajar mengajar (PBM) sehingga proses pembelajaran masih terpusat pada guru
3. Aktivitas siswa dalam PBM cenderung pasif dikarenakan proses pembelajaran hanya berjalan satu arah saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih belum memenuhi KKM.
4. Proses pembelajaran belum secara maksimal melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran TIK dengan kompetensi dasar mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMPN 1 Kubung, Kab.Solok.
2. Metode pembelajaran yang digunakan untuk kelas eksperimen adalah Metode *Make a Match* menggunakan Media Animasi saat PBM
3. Metode pembelajaran langsung yang digunakan untuk kelas Kontrol saat PBM
4. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kubung, Kabupaten.Solok dengan sampel siswa kelas VIII Semester Ganjil Tahun Ajaran Juli – Desember 2011/2012

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan identifikasi masalah, maka dapat di rumuskan menjadi : “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan Metode *Make a Match* menggunakan media Animasi dengan menggunakan metode pembelajaran langsung”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh penerapan Metode *Make a Match* menggunakan media Animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMPN 1 Kubung, Kab.Solok.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan metode *Make a Match* menggunakan media Animasi agar PBM menjadi lebih menarik.
2. Bagi guru, sebagai bahan dalam merancang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Proses Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang dialami suatu individu sebagai hasil pengalamannya. Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2010:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar juga merupakan proses melihat dan mengamati. Gagne dalam (Slameto, 2010:13) mengemukakan dua defenisi belajar yaitu:

- a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku
- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori-teori tersebut adalah bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang melalui berbagai pengalaman yang disertai proses melihat dan mengamati untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku berdasarkan instruksi yang diberikan.

Pembelajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seseorang agar orang lain melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang merupakan kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. “ Oemar Hamalik (2001:10). Tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai apabila anak didik berusaha aktif untuk mencapainya”.

Dari penjelasan tentang Proses Pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus aktif menciptakan kondisi belajar seperti, memotivasi, memfasilitasi, memberi arahan dan bimbingan agar peserta didik dapat melakukan perubahan tingkah laku.

B. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning*

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif individu sangat berperan penting dalam mencari hasil yang menguntungkan bagi kelompoknya, karena nilai kelompok dibentuk berdasarkan sumbangan dari setiap anggota kelompok.

Menurut Farida (2005: 34) menyatakan bahwa, ” Belajar kooperatif merupakan suatu metode yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, siswa bekerja dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas”. Senada yang dikemukakan oleh Slavin dalam (Nurasma 2006: 12) mengemukakan “Pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama sambil bekerjasama

belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif sosial”. Menurut Etin Solihatin (2007: 4), *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur di dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok dan dapat bertanggung jawab atas hasil kerja kelompoknya masing-masing.

C. Metode Pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan)

1. Pengertian *Make a Match*

Salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif ini adalah menerapkan metode *Make a Match*. Metode belajar mengajar mencari pasangan (*Make a Match*) dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Current dalam Anita Lie (2002: 55). *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

2. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Make a Match*

Tata cara penerapan metode *Make a Match* menurut Anita Lie (2002 : 55) adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.
- 6) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi nilai.
- 7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari, guru bisa memilih dan juga memodifikasi sendiri metode belajar mengajar agar lebih sesuai dengan situasi dalam kelas.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

a. Kelebihan

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa

b. Kekurangan

- 1) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- 2) Guru perlu mempersiapkan bahan dan alat yang memadai

D. Media Animasi

1. Pengertian Media

Menurut Azhar Arsyad (2010: 3), kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Di samping sebagai sistem penyampain atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

2. Ciri-Ciri Media

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2010: 12) Ciri-ciri media adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.

b. *Ciri manipulatif (Manipulative Property)*

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. *Ciri Distributif (Distributive Property)*

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Peranan dan Manfaat Media

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Artinya harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Azhar Arsyad (2010:12) walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajaran.

Sedangkan menurut Ibrahim 1982 (dalam Azhar Arsyad 2010 :12) mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Dapat menghindari terjadinya verbalisme,
- b. Membangkitkan minat atau motivasi,

- c. Menarik perhatian,
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran,
- e. Mengaktifkan siswa dalam belajar dan
- f. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

4. Media Animasi

Animasi adalah susunan gambar diam yang disusun sehingga menimbulkan efek seolah-olah tampak bergerak. Istilah animasi berawal dari film kartun yang dibuat oleh Walt Disney dimana karakter yang dijadikan tokohnya adalah binatang (animal). Tulisan yang bergerak dari menghadap kiri berubah ke kanan, itu adalah contoh animasi yang sederhana (Arif, 2010).

E. Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

TIK mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Menurut kamus Oxford dalam Munir (2008: 8) menyatakan bahwa "TIK adalah study atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar." TIK merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang

mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Karakteristik Mata Pelajaran TIK

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas. Karakteristik mata pelajaran TIK Depdiknas (2003: 2) adalah sebagai berikut :

- a. TIK merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- b. Materi TIK berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c. Tema-tema essensial dalam TIK merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi TIK dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran TIK sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi

yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Depdiknas (2003: 7) (TIK) secara umum bertujuan agar siswa memahami alat (TIK) secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Menurut Depdiknas (2003: 7) Secara khusus, tujuan mempelajari TIK adalah:

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan (TIK) yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari (TIK) sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi kemampuan siswa untuk biasa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan (TIK), sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan (TIK) untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis (TIK), sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan (TIK) untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

4. Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003: 2) ruang lingkup mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama terdiri atas beberapa aspek yaitu :

- a. Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak (TIK), identifikasi etika dalam penggunaan (TIK), menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam

- menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
- b. Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas
Aspek ini meliputi memodifikasi dokumen program pengolah kata, menggabungkan dokumen pengolah kata, demonstrasi akses WEB dan e-mail. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
 - c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Aspek ini meliputi pembuatan karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

F. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003: 12) Standar Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama sebagai berikut:

1. Mengenal perangkat (TIK) serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) selama menggunakan perangkat (TIK).
2. Memiliki sikap (etika dan moral) positif dalam menggunakan perangkat (TIK).
3. Menggunakan *Operating System* (OS) untuk manajemen file.
4. Menerapkan perangkat lunak pengolah kata (*word processing*) untuk menghasilkan informasi.
5. Mengintegrasikan perangkat lunak pengolah angka untuk membuat informasi.
6. Mengenal perangkat keras dan system yang digunakan dalam akses internet. Menerapkan internet untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi.

G. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa

setelah proses pembelajaran berakhir. Sebagaimana hal yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2001:21) bahwa “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani”.

Nana Sudjana (2006:3) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Dimiyati (2006:3) hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Jadi hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan suatu tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Motivasi dalam belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran. Adapun salah satu bentuk motivasi yang dapat diberikan adalah latihan-latihan, ulangan atau ujian.

Pada umumnya siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan atau ujian. Hal ini berarti pemberian ujian merupakan salah satu sarana motivasi dalam belajar. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi, perlu diadakan evaluasi.

Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan sejauh mana tingkat pencapaian para siswa terhadap tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan utama evaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol. Evaluasi hasil belajar (TIK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang disajikan dalam proses belajar dan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka dan huruf.

H. Penerapan Metode *Make a Match* Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk tingkat SMP Kelas VIII Semester Ganjil, lebih banyak bersifat praktek langsung setelah guru menjelaskan teori. Siswa dituntut untuk dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari tersebut. Materi mengenai Microsoft Word akan sangat membantu siswa nantinya dikehidupan sehari-hari.

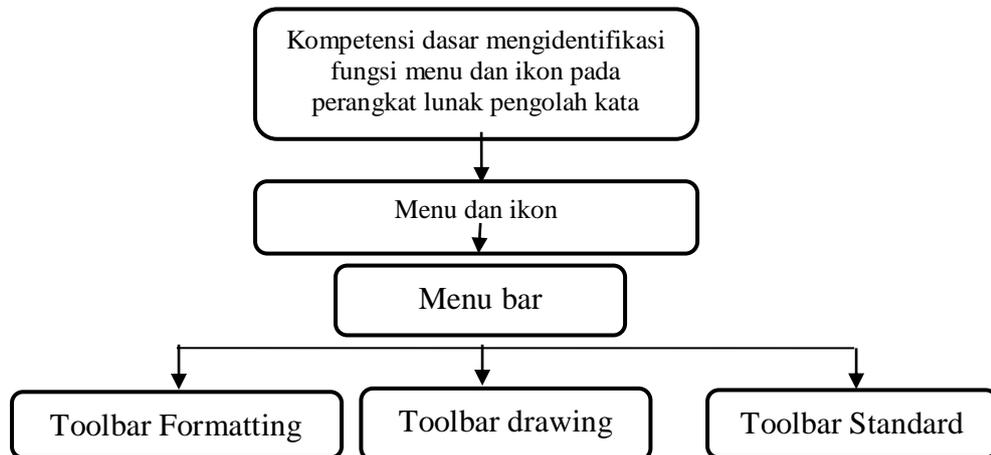
Guru dituntut untuk aktif dan kreatif mengembangkan metode pembelajaran yang ada, agar aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Penerapan Metode *Make a Match* menggunakan Media Animasi dapat diterapkan oleh guru dalam menerangkan pelajaran mengenai Microsoft Word, diawal pelajaran, guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan menerangkan dengan Metode *Make a Match* menggunakan Media Animasi. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dimana pada metode ini guru menyediakan kartu yang berisi beberapa topik, satu bagian kartu soal, dan bagian lainnya kartu jawaban.

Namun, dalam penerapannya dikelas, ternyata metode ini memiliki beberapa kekurangan. Maka dari itu, guru diharapkan mampu menggabungkan antara metode *Make a Match* menggunakan media animasi, agar tujuan yang dicapai lebih optimal.

Menggabungkan Metode *Make a Match* menggunakan media animasi yaitu kartu yang disediakan guru yang berupa soal, yang biasanya soal tersebut berupa pertanyaan diganti dengan animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran. siswa lebih menyukai animasi daripada tulisan, apalagi jika animasi dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan memberikan nilai yang lebih kepada siswa.

I. Peta Konsep

Bagian ini menggambarkan kaitan beberapa konsep yang akan dipelajari seperti yang terlihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1. Peta Konsep Materi Penelitian

Pada gambar 1. Di atas merupakan alur konsep yang menggambarkan kaitan beberapa kaitan materi dalam penelitian ini.

J. Penelitian Relevan

Berdasarkan referensi perpustakaan, maka dapat dikemukakan penelitian yang relevan, antara lain:

1. Hasil penelitian Nurmila Parsi (2011) yang mengungkapkan pada kelas yang menggunakan model *Make a Match* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 5 Padang mengalami peningkatan, ini terbukti dari meningkatnya persentase hasil belajar siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu 85%.
2. Hasil penelitian Syamsul (2009) mengungkapkan bahwa pada kelas yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe *make a mach* dan NHT

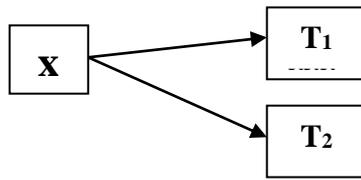
3. aktivitas siswa bertanya pada guru mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada persentasi jumlah siswa yang bertanya terus meningkat tiap kali pertemuan. Pada pertemuan pertama 6,25 %, pada pertemuan kedua 16,67 %, pada pertemuan ketiga 18,75 %, pada pertemuan keempat dan kelima masing-masing 20 %, dan pada pertemuan keenam 27,78 %.

K. Kerangka Pikir

Selama ini dalam melakukan pembelajaran (TIK) guru masih menggunakan metode pembelajaran langsung, yaitu metode ceramah yang sekali-kali divariasikan dengan metode lain, seperti metode tanya jawab dan pemberian latihan soal. Metode ini memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar adalah Metode *Make a Match* menggunakan media animasi. Metode *Make a Match* menggunakan media animasi akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dan akan lebih menarik jika digabungkan dengan media animasi, karena media yang menarik akan membuat siswa termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

Kerangka berfikir pada penelitian ini menggambarkan pengaruh penerapan metode *Make a Match* menggunakan media animasi dengan hasil belajar siswa. Terdapat satu kelas untuk eksperimen yang diberi perlakuan dengan penggunaan pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi (O_1) dan satu kelas untuk kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (O_2). Kerangka berpikirnya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2: Kerangka Pikir

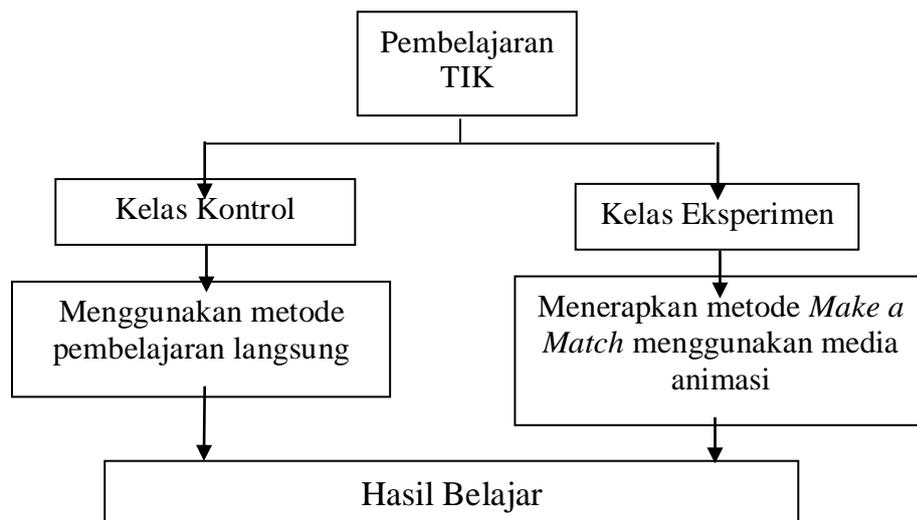
Keterangan :

X = siswa

T₁ = hasil tes belajar siswa pada kelas eksperimen

T₂ = hasil tes belajar siswa pada kelas kontrol

Gambaran penelitian pembelajaran metode *Make a Match* menggunakan media animasi disajikan dalam bentuk skema berikut ini :



Gambar 3. Bagan Alur Penelitian

L. Hipotesis

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi pada mata pelajaran TIK di Kelas VIII SMPN 1 Kubung, Kab.Solok.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yaitu rata-rata kelas yang menggunakan *Make a Match* yaitu 75,59 dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran langsung adalah 67,04. Ini berarti hasil pembelajaran dengan *Make a match* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu diperoleh bahwa sebanyak 14 orang atau 66,66% nilai siswa kelas eksperimen berada di atas KKM sedangkan kelas kontrol sebanyak 7 orang atau 33,33 % dari jumlah siswa. Skor tertinggi di kelas eksperimen adalah 94 dan skor terendahnya 56, sedangkan di kelas kontrol nilai tertingginya adalah 88 dan skor terendahnya 44.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,89 > 1,684$ maka pengajuan hipotesisnya (H_a) diterima yaitu, terdapat pengaruh penggunaan *Make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP N 1 Kubung Kab.Solok, dimana hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran menggunakan *Make a match* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran langsung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Bagi SMPN 1 Kubung Kab. Solok supaya dapat memanfaatkan *Make a match* dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Bagi guru-guru TIK supaya memanfaatkan *Make a match* sebagai media belajar bagi siswa untuk meningkatkan mutu pembelajaran TIK.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama diharapkan pada kelas dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2002). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arif Rahman Aththibby, (2010). *Perancangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Animasi Komputer untuk Sekolah Menengah Atas Pokok bahasan hukum-hukum newton tentang Gerak Universitas Ahmad Dahlan*. Yogyakarta. <http://4skripsi.com> di akses pada tanggal 31 agustus 2012.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Etin Solihatin . 2007. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Farida Rahim. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Padang: Bumi Aksara
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana, (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurasma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Nurmila Parsi. (2011). *Pengaruh Penggunaan Model Make a Match dan Media Gambar terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 5 Padang*. Padang
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Pustekom Diknas (2006). <http://e-dukasi.net> diakses pada tanggal 3 September 2012
- Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2010). *Belajar dan factor factor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sumadi Suryabrata. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Syamsul Anwar. (2009). *Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match dengan Number Heads Together dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Bunda Padang Tahun Pelajaran 2008-2009*. Padang: Universitas Negeri Padang. Skripsi tidak dipublikasikan.
- UNP. (2009). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wiselmi. (2009). *Penerapan Kombinasi Metode Pembelajaran Direct Instruction Dan Physical Self Assesment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas IX SMPS 10 Cendana Mandau*. <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1209110114.pdf> di akses tanggal 28 Juni 2012