

**PENGARUHPENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA
KELAS XI.IPS SMA NEGERI 1 BANUHAMPU**

SKRIPSI

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



Oleh

FITRI YONA

NIM. 00674 - 2008

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

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XLIPS SMA Negeri 1 Bauhampu

Nama : Fitri Yona

NIM : 00674


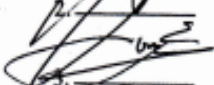
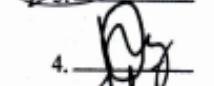
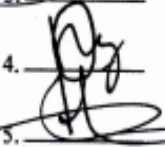

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, September 2013

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Putra Jaya, M.T	2. 
3. Anggota : Drs. H Sukaya	3. 
4. Anggota : Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom	4. 
5. Anggota : Drs. Almasri, M.T	5. 

SURAT PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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, September 2013
Yang menyatakan,

Fitri Yona

ABSTRAK

Fitri Yona : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI.IPS SMANegeri 1Banuhampu

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMA Negeri1 Banuhampu, masih banyak siswa kelas X (Sepuluh) yang memperoleh hasil belajar di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dengan rentangan 0 - 100. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu model pembelajaran, faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Untuk itu dilakukan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (Mencari Pasangan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan pembelajaran *Make a Match* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran langsung pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu tahun ajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran langsung. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yaitu 77,93 sementara siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 72,66. Sedangkan dari hasil hipotesis dengan perhitungan manual yaitu dengan uji t diperoleh $t_{hitung}(2,596) > t_{tabel}(1,673)$. Dengan demikian hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu. Dan pada uji persentase pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 7,25 %.

Kata Kunci : Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, model pembelajaran langsung, Kontrol dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatu

Alhamdulillahirabbila'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu” selanjutnya salawat beriringkan salam semoga disampaikan Allah kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi suritauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim yang intelektual.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Ganefri. M.Pd, Ph.D selaku dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika UNPserta selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.

3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
4. Bapak Drs. H Sukayaselaku dosen PembimbingII yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
5. Bapak Drs. Almasri, Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd,dan Bapak Dedy Irfan S.Pd, M.Kom selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Karyawan/karyawati Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
7. Bapak Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, Karyawan/karyawati serta siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Banuhampu.
8. Teristimewa untuk Ibudan Bapak tercinta dan keluarga besar yang senantiasa selalu memberikandorongan dan semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	9
B. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	12

C. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	15
D. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> (mencari pasangan)	16
E. Pembelajaran Langsung	19
F. Penelitian Relevan	22
G. Kerangka Pikir	23
H. Hipotesis Penelitian	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Rancangan Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Variabel dan Data Penelitian	29
E. Prosedur Penelitian	30
F. Instrumen Penelitian	32
G. Teknik Analisa Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	43
B. Analisis Data	45
C. Pembahasan.....	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA	56
-----------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Semester Genap Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMANegeri 1Banuhampu	4
2. Sintaks Pembelajaran Langsung.....	21
3. Rancangan Penelitian	27
4. Jumlah Populasi.....	28
5. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Kelas eksperimen dan Kontrol.....	31
6. Interpretasi Nilai r	35
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	35
8. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	36
9. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran soal	44
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	45
11. Analisis Butir Soal	45
12. Profil Data Kelas Eksperimen.....	46
13. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	46
14. Profil Data Kelas Kontrol	48
15. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	48
16. Uji Normalitas dengan Rumus Chi Kuadrat	50
17. Uji Homogenitas	51
18. Data Hasil Uji Hipotesis	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.Desain Kerangka Pikir	24
2.Desain Alur Penelitian	24
3. Desain Frekuensi Kelas Eksperimen.....	47
4. Desain Frekuensi Kelas Kontrol	49
5. Grafik Penolakan H_0	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	58
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	62
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes.....	86
4. Lembar Soal Uji Coba.....	87
5. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	91
6. Lembar Jawaban	92
7. Tabel Bantu Untuk Uji Reabilitas Dengan KR-20.....	93
8. Uji Reliabilitas	94
9. Tabel Bantu 1 Untuk Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	95
10. Tabel Bantu 2 Untuk Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	96
11. Tabel Hasil Indeks Kesukaran dan Daya Beda.....	97
12. Kisi-kisi Soal Valid.....	98
13. Soal Tes Valid.....	99
14. Kunci Jawaban Soal Tes Valid	102
15. Lembar Jawaban	103
16. Tabulasi Daya Penelitian Kelas Eksperimen	104
17. Tabulasi Daya Penelitian Kelas Kontrol.....	105
18. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi.....	106
19. Uji Normalitas Kelas Sampel.....	107

20. Uji Homogenitas	110
21. Uji Hipotesis	112
22. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	114
23. Tabel Nilai Distribusi t.....	115
24. Tabel Nilai Distribusi F.....	116
25. Nilai Siswa	120
26. Daftar Nilai Semester Ganjil Kelas X	
27. Rekapitulasi Nilai Rapor Siswa	
28. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah	
29. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	
30. Surat Izin Penelitian Fakultas Teknik	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangat tergantung pada Sumber Daya Manusia (SDM) dan keberhasilan SDM sangat ditentukan oleh pendidikannya. Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan.

Berbagai upaya untuk perbaikan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*life skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang. Mutu pendidikan akan dapat ditingkatkan jika proses belajar pembelajaran telah sukses dilaksanakan.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang membutuhkan praktek 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. Pembelajaran TIK ini menuntut keprofesionalan seorang guru atas pencapaian hasil belajar para siswanya.

Dimiyati(2006:200) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dan tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol”. Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Mata pelajaran TIK seharusnya didukung oleh peran guru yang kreatif, lingkungan pembelajaran yang kondusif, bahan ajar yang terencana dan sistematis serta disesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang ada. Guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam pembelajaran seharusnya dapat mengupayakan banyak hal untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Diantaranya dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, menyenangkan, membangkitkan semangat siswa dan mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Proses belajar pembelajaran yang dijalani tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi lebih dari itu dimana siswa dan guru sama-sama melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar pembelajaran agar dapat efektif dan efisien. Semakin banyak keterlibatan siswa

maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru TIK selama melakukan Program Praktek Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMA Negeri 1 Banuhampu, guru TIK menyatakan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya disebabkan oleh faktor dari siswa dan faktor dari guru sendiri. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat dapat di lihat bahwa pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pembelajaran langsung. Dalam model pembelajaran langsung memiliki pendekatan utama berupa pemodelan yaitu mendemonstrasikan suatu prosedur kepada peserta didik dan mengajarkan secara langsung kepada seluruh kelas. Guru menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan satu arah, siswa cenderung mendengarkan sehingga menimbulkan kebosanan di saat belajar. Umpan balik yang diberikan siswa relatif rendah, siswa sulit mengutarakan ide atau gagasan, kurang berani bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Keadaan seperti ini mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ujian semester ganjil mata pelajaran TIK siswa kelas X SMANegeri 1 Banuhampu tahun pelajaran 2011/2012 pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Semester Ganjil Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMANegeri1 Banuhampu Tahun 2011/2012.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan				Rata-Rata Kelas
			Nilai ≥ 70		Nilai < 70		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1.	X.1	30	22	73,33	8	26,66	63,60
2.	X.2	31	21	67,74	10	32,25	65,68
3.	X.3	31	21	67,74	10	32,25	65,74
4.	X.4	30	22	73,33	8	26,66	63,43
5.	X.5	31	19	61,29	12	38,70	66,32
6	X.6	30	21	70	9	30	66,93
Jumlah		183	127		56		67,16

Sumber Guru TIK Kelas X SMA Negeri 1 Banuhampu

Datatable 1 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas pada semester ganjil mata pelajaran TIK siswa kelas X SMANegeri 1 Banuhampu memperoleh nilai 67,16. Nilai tersebut masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Rendahnya nilai rata-rata semester ganjil pada mata pelajaran TIK siswa kelas X SMANegeri 1 Banuhampu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya diduga oleh model pembelajaran yang kurang tepat untuk materi ajar pada mata pelajaran TIK kelas X SMANegeri1 Banuhampu. Dalam prakteknya, guru harus mengingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat perlu memperhatikan kondisi

siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran dituntut mempunyai kreatifitas dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan lebih baik karena sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu guru perlu melakukan berbagai usaha diantaranya adalah melakukan pembaharuan dalam pembelajran. Usaha pembaharuan dalam pembelajaran bertujuan mendorong siswa belajar dan memberi kesempatan mengembangkan keterampilan berfikir untuk memecahkan suatu masalah. Untuk itu perlu dilakukan pembelajaran dengan model tertentu guna meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran (*student center*).

Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif model *Make a Match* (mencaripasangan). Model *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Current 1994 (dalam Anita Lie, 2010: 55). Merupakan pembelajaran kooperatif yang membagi siswa menjadi perkelompok, sehingga dapat melatih siswa untuk bekerjasama. Penerapan model ini dimulai dengan membagi siswa menjadi dua kelompok. Kelompok pertama mendapat lembaran pertanyaan atau soal, kelompok kedua mendapat lembaran jawaban. Selanjutnya siswa diminta mencari pasangan kartuyang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga tidak

menyebabkan kejenuhan siswa dalam belajar. Penerapan model pembelajaran *make a match* diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, semua siswa dapat terlibat dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Banuhampu**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)
2. Model pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga umpan balik yang diberikan siswa relatif rendah.
3. Pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center* mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa yang masih rendah cenderung mendengarkan sehingga menimbulkan kebosanan di saat belajar.

C. Batasan masalah

Agar penelitian lebih terarah dan optimal, maka dibatasi pada :

1. Perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu.
2. Pengaruh model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model Pembelajaran *Make a Match* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu?
2. Seberapa besar persentase pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengungkapkan ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan hasil belajar siswa

yang menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu.

2. Mengungkapkan besarnya persentase pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampu.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Dinas sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* sebagai model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.
2. Bagi Kepala Sekolah, melakukan pengawasan terhadap guru untuk menciptakan model pembelajaran *Make a Match* sebagai model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi Guru, dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.
4. Bagi siswa memberi kemudahan dalam memahami konsep materi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terdapatnya perbedaan dari hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik yaitu 77,93 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 72,66.
2. Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI.IPS SMA Negeri 1 Banuhampusebesar 7,25% dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, saran dari penulis untuk peneliti selanjutnya yang meneliti tentang model pembelajaran *Make a Match* ini diharapkan untuk dapat menggabungkan dengan media pembelajaran yang lain agar pembelajaran lebih sempurna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus suprijono. (2010). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anita Lie. (2010). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Asma, Nur. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang:UNP Press.
- Basuki, Sulistyو. (1998). *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta : Lemhanas
- DimiyatiMudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Etin Solihatin. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*.Jakarta: Bumi Aksara
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alvabeta
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja rosda Karya.
- 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 Padamg*. Padang
- OemarHamalik. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Saputra Dedi. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2011 / 2012*
- Slavin. 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito