

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI

Annazmy Hidayah¹, Mhd Fauzi Amri²

Universitas Negeri Medan

annzmy@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Kualuh Selatan. Populasi penelitian ini terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 133 orang siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelas. Sampel ini diambil dengan cara Purposive Sampling, sehingga terpilih kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang yang diajarkan dengan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* dan kelas XI IPS-3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 34 orang yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes pilihan berganda. Teknik analisis data menggunakan nilai rata-rata, varians dan Standar Deviasi, Uji Normalitas, Uji Homogenitas data dan pengujian Hipotesis Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Hasil uji statistic menunjukkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* adalah pre-test sebesar 52,65, standar deviasi = 13,31 dan post-test sebesar 79,21, standar deviasi 12,18, sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional adalah pre-test sebesar 53,23, standar deviasi = 14,76 dan post-test sebesar 64,70, standar deviasi = 10,65. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,14 > 1,67$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Kualuh Selatan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Make a Match*, Animasi *Powtoon*, ekonomi

Abstract

This study aims to determine the effect of the Make a Match learning model using the Powtoon animation media on the economic learning outcomes of South Kualuh Selatan Senior High School 1 students. The population of this study consisted of 4 classes with 133 students. The research sample consisted of 2 classes. This sample was taken by means of Purposive Sampling, so that class XI IPS-1 was selected as an experimental class with 32 students taught by Make a Match learning model using Powtoon animation media and class XI IPS-3 as a control class with 34 students who were selected. taught with conventional learning models. The tool used to collect data is a multiple choice test. Data analysis techniques using the average value, variance and Standard Deviation, Normality Test, Data Homogeneity Test and Hypothesis testing The results showed that the learning outcomes taught with the Make a Match learning model using Powtoon animation media were higher than the learning outcomes of students taught with conventional method. Statistical test results show student learning outcomes with the Make a Match learning model using the animation media Powtoon are pre-test of 52.65, standard deviation = 13.31 and post-test of 79.21, standard deviation of 12.18, while learning outcomes students who use conventional methods are pre-test of 53.23, standard deviation = 14.76 and post-test of 64.70, standard deviation = 10.65. Hypothesis testing results obtained $t_{count} > t_{table}$ are $6.14 > 1.67$ at 95%

significance level and $\alpha = 0.05$. It was concluded that there was a positive and significant influence on the Make a Match learning model using Powtoon animation media on the economic learning outcomes of South Kualan Selatan Senior High School 1 students.

Keywords: *Make a Match Learning Model, Powtoon Animation, economics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang penting dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi era globalisasi dan industrialisasi. Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu mewujudkan pembangunan nasional dan mampu bersaing menghadapi tantangan kemajuan zaman. Salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi diri menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan “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 yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, sebagai pendidik tidak hanya bertugas untuk mencerdaskan saja tetapi juga harus mengembangkan karakter-karakter peserta didik seperti yang telah dikemukakan pada pasal tersebut.

Salah satu karakter yang penting untuk diperbaiki oleh pendidik adalah kreativitas siswa, Kreativitas dalam kehidupan anak memiliki posisi strategis. Guru dituntut bertanggungjawab untuk menjadi fasilitator dan pembimbing dalam mengajar dan mengatur kelas. Dan guru diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subyek, daripada obyek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat agar dapat meningkatkan pendidikan.

Namun kenyataan di lapangan berbeda, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktivitas, kreativitas dan ide-ide cemerlang tersebut kurang terlihat. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Oriented*). Dimana pikiran seorang anak dianggap kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain anak dianggap botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMAN 1 Kualuh Selatan, Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar pada mata pelajaran ekonomi, guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Siswa terlihat kurang bergairah dan merasa bosan, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dan asyik berbicara sendiri. Kemudian ketika guru memancing siswa agar mengajukan pertanyaan, namun siswa tidak mengajukan atau tidak dapat mengungkapkan pertanyaan, dan kemudia ketika guru memberikan tugas kepada siswa, siswa tersebut cenderung bermain-main dan ada 2 orang yang tidur di kelas, hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak menyerap materi dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa rendah.

Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang mengatakan bahwa suasana belajar selama ini kurang menarik. Menurut mereka belajar merupakan hal yang sangat membosankan sehingga siswa memperoleh nilai yang rendah. Hal tersebut

dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah apabila hasil belajar siswa < 75 maka siswa tidak memenuhi KKM. Pada tabel 1.1 ditunjukkan nilai ulangan harian ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Nilai Ulangan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan Labuhanbatu UtaraT.A 2015/2016

Kelas	≥ 75		<75	
	Tuntas (orang)	Persentase (%)	Tidak Tuntas (orang)	Persentase (%)
XI IPS 1	13	38%	21	62%
XI IPS 2	16	44%	20	56%
XI IPS 3	12	36%	21	64%
XI IPS 4	14	45%	17	55%
Jumlah	55	41 %	79	59%

Diolah dari : Daftar Nilai Ulangan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor eksternal). Menurut Slameto (2013:54) salah satu faktor tersebut adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru sebagai salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa agar hasil belajar siswa tidak rendah.

Dari banyak kesulitan ataupun kendala yang dihadapi oleh siswa SMAN 1 Kualuh Selatan dalam menguasai pembelajaran dan peneliti beranggapan berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, maka dibutuhkan usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rancangan pembelajaran yang lebih baik, dengan demikian guru dituntut memilih model maupun media pembelajaran yang tepat yang sesuai karakter dan kebutuhan siswa. Rusman (2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Penelitian ini mengatasi masalah tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model Model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut. Dalam model ini setelah guru menyampaikan materi, siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu berakhir kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartu diberi poin. Menurut Imas dan Berlin (2015:55) bahwa salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai satu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu oleh Hutasoit (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan Utami (2014) juga menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih tinggi dari keaktifan belajar siswa dengan metode ceramah.

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar dan menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan. Media merupakan satu diantara sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan tepat sasaran, termasuk salah satunya adalah media

animasi yang dibuat dengan software animasi *powtoon*. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakter siswa Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramlan Silaban (2010) yang berjudul “Perbedaan hasil belajar dan retensi memori jangka panjang siswa dengan menggunakan media animasi dan menggunakan media chart di kelas IX IPA SMA Yayasan Perguruan Parulian 2 Medan” terdapat perbedaan yang sangat signifikan yang diajarkan. Pada hasil belajar ini, hasil belajar siswa pada kelas animasi lebih baik dibanding dengan kelas chart. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas animasi lebih baik dibanding kelas chart. Rata-rata hasil belajar siswa kelas animasi adalah 83,14 sedangkan pada kelas chart 75,71.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Menggunakan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 1 Kualuh Selatan.”

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan .. Yang melibatkan dua kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan yang berbeda pada kedua kelas. Kelas XI IPS-1 dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* dan kelas XI IPS-3 dijadikan sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan penelitian dengan *two group pretest-posttest design*. Hal pertama yang dilakukan kedua sampel diberi pre-test. Lalu kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon*. Dan kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional. Kemudian kedua sampel diberi post- test

Dalam penelitian ini data yang dibutuhkan adalah data hasil belajar ekonomi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan pengajaran. Sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini digunakan tes objektif sebanyak 25 butir soal dalam 5 *option* (pilihan). Sebelum tes tersebut disahkan sebagai alat pengumpul data instrument terlebih dahulu diuji validitas testnya. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji beda dua rata-rata, sebelumnya dilakukan uji prasyarat menggunakan metode uji chi kuadrat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu diadakan pre-test kepada kedua kelas yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam materi perdagangan internasional. Dari hasil pre-test yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 52,65 dengan keterangan 29 orang siswa dari 32 orang siswa dinyatakan tidak lulus nilai KKM yaitu 75 dengan nilai standar deviasi 13,31. Sedangkan rata-rata pre test di kelas kontrol yaitu 53,23 dengan keterangan 31 orang siswa dari 34 orang siswa dinyatakan tidak lulus nilai KKM yaitu 75 dengan nilai standar deviasi 14,76. Maka, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti sebelum diberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas tersebut, kemampuan siswa adalah sama.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* dan kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional, maka diberikan kembali post-test untuk melihat apakah perbedaan yang terjadi. Dengan diberikannya post-

test maka diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 79,21 dengan 24 orang siswa dari sampel 32 orang siswa dinyatakan lulus KKM, dan dengan standar deviasi 12,18. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 64,70 dengan 9 orang siswa dari sampel 34 orang siswa dinyatakan lulus KKM, dan dengan standar deviasi 10,65.

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji chi kuadrat, maka uji normalitas pre-test untuk kelas eksperimen diperoleh $X^2_{hitung} = 10,32$. Dari daftar uji chi kuadrat dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan db= 5 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07$. Hal ini berarti $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($10,32 < 11,07$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas pre-test untuk kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} = 10,67$. Dari daftar uji chi kuadrat dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan db= 5 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07$. Hal ini berarti $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($10,65 < 11,07$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi berdistribusi normal.

Selanjutnya setelah diadakan perlakuan yang berbeda untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol, hasil uji normalitas post-test kelas eksperimen diperoleh $X^2_{hitung} = 7,61$. Dari daftar uji chi kuadrat dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan db= 5 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07$. Hal ini berarti $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($7,61 < 11,07$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas post-test untuk kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} = 9,68$. Dari daftar uji chi kuadrat dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan db= 5 maka diperoleh $X^2_{tabel} = 11,07$. Hal ini berarti $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($9,68 < 11,07$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi berdistribusi normal.

Dari perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan perhitungan interpolasi diperoleh $F_{tabel} = 1,799$ sedangkan F_{hitung} untuk data pre-test adalah 1,012. Dengan membandingkan harga tersebut diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,012 < 1,799$ untuk data pre-test. Maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pengujian hipotesis dari hasil post-test yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 6,14$, t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = 64$ diperoleh $t_{0(05)(64)}$ sebesar 1,67 dengan perhitungan interpolasi linear. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,14 > 1,67$.

Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif penelitian (H_a) diterima maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Kualuh Selatan.

Model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi dengan cara guru menampilkan animasi yang berisikan materi perdagangan internasional sehingga mampu membangkitkan motivasi siswa untuk memahami konsep materi yang selanjutnya siswa mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan.

Namun disamping kelebihan yang ada pada penelitian ini, terdapat pula kelemahannya yaitu: 1) Siswa memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, 2) Waktu sering banyak terbuang karena ada siswa yang bermain-main saat kegiatan, 3) Kelas kanan kiri agak terganggu karena siswa aktif mengeluarkan suara ketika kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi pada materi perdagangan internasional yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* positif dan signifikan dibanding hasil belajar ekonomi yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas XI IPS 1 SMAN 1 Kualuh Selatan .. Hal ini terbukti dengan Berdasarkan hasil perhitungan untuk pengujian hipotesis dari hasil post-test yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 6,14$ dan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = 64$ diperoleh $t_{0(05)(64)}$ sebesar 1,67 dengan perhitungan interpolasi linear. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,14 > 1,67$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SMAN 1 Kualuh Selatan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih kepada orang tua serta teman-teman yang telah membantu dalam penyelesaian jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Suyanto dan Yuni Hewindati. 2004. *Pemahaman Murid Sekolah Dasar terdapat Konsep IPA*, Jurnal Pendidikan, Vol 5, No 1, Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Terbuka. (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016).
- Ahmadi. 2008. *Didaktik metodik dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi manajemen dengan pendekatan (think pair share) mahasiswa pendidikan akuntansi*. Jurnal pendidikan. ISSN 2488-2215 volume 9 nomor 2, 2008:161. Lampung FKIP. (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016).
- Amalia. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*. Jurnal Matematika, FMIPA. ISSN 2086-2334. Vol 4./No/2013. (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016).
- Arikunto, 2008. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febian. 2013. *Dapatkan Lisensi PowToon untuk Membuat Video Animasi Kartun dengan Mudah (Senilai 580rb)*. <http://www.pusatgratis.com/layanan-online/dapatkan-lisensi-powtoon-untuk-membuat-video-animasi-kartun-dengan-mudah-senilai-580rb.html>. (Diakses 20 Januari 2016).
- Furoidah. 2009. *Pengaruh penggunaan media animasi sebagai strategi pembelajaran aktif pada konsep metabolisme di kelas xii man negeri 2 sinjai*. <https://kamriantiramli.wordpress.com/2011/02/28> (Diakses 18 Januari 2016).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persaja.
- Hutasoit, D. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teladan Sumut 1 Medan T.P 2012/2013*. Skripsi. Unimed : Medan.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jordy. 2016. *Pengertian dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia*. [Http://www.academia.edu/7347121/](http://www.academia.edu/7347121/). (Diakses 19 Januari 2016)

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kustawan,D. 2013. *Analisis Hasil Belajar,Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: PT.Luxima Metro Media.
- Manik. Asriatik. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Handout Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA Swasta Methodist-8 Medan Kelas XI IPA Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Medan: FMIPA Unimed
- Marpaung R.P. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction dan Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok aritmatika sosial di kelas VII SMP Swasta PAB Sampali*. Skripsi. Medan: FMIPA Unimed.
- Mikran,dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak*.Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako ISSN 2338 3240. Sulawesi Tengah. FMIPA Tadulako
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmawan, Adji Dovan Tri,dkk. 2013. *Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Pergeseran Konsep Siswa Pada Ketiga Level Representatif Kimia (Makroskopis, Submikroskopis, dan Simbolik) Pada Materi Pokok Larutan Penyangga Untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Kertosono Nganjuk*. Unesa Journal Of Chemical Education. ISSN 2252-9454. Vol 4./No/2013 (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016).
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persaja.
- Sanjaya,W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Profesi Kependidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sari, N. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasa Struktur Atom*. Skripsi. Medan: FMIPA Unimed
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Silaban, Ramlan. 2010. *Perbedaan Hasil Belajar dan Retensi Memori Jangka Panjang Siswa dengan Menggunakan Media Animasi dan Menggunakan Media Chart di Kelas XI IPA SMA Yayasan Perguruan Parulian 2 Medan*. Skripsi. Medan : FMIPA Unimed
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja RosdaKarya
- Sulistyanigsih, Febriyani. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match berbantuan Power Point Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK). ISSN 2337-9995. Vol. 3, No. 2 Tahun 2014. (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016).
- Sumiati dan Asra. 2013. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutria Dewi,dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V*. ISSN 2088-205X Tekno-Pedagogi Vol. 2 No. 1 Maret 2012 : 48-65. Universitas Jambi
- Utami,Nisa Rizki. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dengan Menggunakan media Microsoft Powerpoint terhadap hasil belajar dan Keaktifan Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa Anorganik*. Skripsi: Unimed.

Yamin, M.. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

