

ABSTRAK

Annazmy Hidayah,7123141011. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Menggunakan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMAN 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan. 2016.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kualuh Selatan yang beralamat di Jl. Lintas Sumatra Labuhanbatu Utara. 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 $\alpha = 0,05$

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik serta pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan 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 Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Make a Match* Menggunakan Media Animasi *Powtoon*, Metode Pembelajaran Konvensional, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Annazmy Hidayah,7123141011. The Influence Of Learning *Make a Match* Model Using Media *Powtoon* Animation Against Student Learning Outcomes Of The Economic Lessons On SMAN 1 Kualuh Selatan Student Learning Year 2015/2016. Thesis Economy Faculty, Majoring Economic Education, Study Program Of Economic Education, State University of Medan. 2016.

Problem in this research is the low student learning outcomes on economic subject. The purpose of this study was determine the influence of learning *Make a Match* model using media *powtoon* animation against student learning outcomes of the economic lessons on SMAN 1 Kualuh Selatan student learning year 2015/2016.

This research was conducted in SMAN 1 Kualuh Selatan which is located at Lintas Sumatra street Labuhanbatu Utara. The population in this research consists of 4 classes with the total student is 133 people. Sampel in this research consist of two classes. Sampel was take with purposive sampling, so the choice is class XI IPS-1 as an experimental class with number of student is 32 people with learning model *Make a Match* using media *Powtoon* animation and class XI IPS-3 as control class with the number of students is 34 people with conventional learning methods. The tools used to collect data is a multiple choice test. Data were analyzed using the average value, variance and standart deviation, normality test, homogeneity test and testing hypotheses.

The result showed that the learning outcomes of student taught with conventional learning model. Statistical test result show student learning model with *Make a Match* using media *Powtoon* animation a pre-test of 52,65, standar deviasi = 13,31 and post-test sebesar 79,21, standar deviasi 12,18 while learning outcomes of students taught with the conventional learning model is a pre-test of 53,23, standar deviasi = 14,76 and post-test of 64,70, standar deviasi = 10,65. The result obtained by testing the hypothesis that $t_{count} > t_{table}$ is $6,14 > 1,67$ at significant level 95% dan $\alpha = 0,05$.

Statistical test result show can make the conclusion That we can concluded that there is influence of learning *Make a Match* Model by using *Powtoon* animation media against Student Learning Outcomes Of The Economic Lessons SMAN 1 Kualuh Selatan Student Learning Year 2015/2016.

Keywords : Learning Model *Make a Match* using Media *Powtoon* Animation, Conventional Learning Methods, Learning Outcomes