



Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe MM dan TGT dengan bantuan Powerpoint

Ayu Puspita Sari^{a,*}, dan Lisnawaty Simatupang^a

^aProgram Studi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Medan, Medan

*Alamat Korespondensi: zaharahalim12@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* (MM) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *PowerPoint* pada pokok bahasan koloid. Sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas reguler dengan teknik *random sampling* (acak) dan masing-masing kelas terdiri atas 40 siswa. Pada kelas eksperimen I diberi pengajaran dengan model kooperatif tipe MM dengan bantuan *powerpoint* dan pada kelas eksperimen II diberikan pengajaran dengan model TGT dengan bantuan *powerpoint*. Hasil pengolahan data menunjukkan siswa pada kelas MM memiliki rata-rata nilai *pre-tes* $51,44 \pm 17,85$ dan *post-tes* $87,62 \pm 6,25$ dengan rata-rata gain sebesar 73,53%. Sedangkan siswa pada kelas TGT memiliki rata-rata nilai *pre-tes* $45,25 \pm 14,24$ dan *post-tes* $83,94 \pm 5,58$ dengan rata-rata gain sebesar 69,46%. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak dari data hasil belajar dan diperoleh $t_{hitung} = 2,80$ sedangkan $t_{tabel} = 1,994$ untuk $\alpha = 0,05$ dan $db = 78$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_0 diterima yakni ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe MM dengan bantuan *powerpoint* dengan model TGT dengan bantuan *powerpoint* yaitu sebesar 4,07%. Berdasarkan perbandingan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh bahwa hasil belajar yang tertinggi yaitu dengan pembelajaran menggunakan model MM.

Kata kunci:

Make a match, Teams games tournament, powerpoint, hasil belajar, koloid

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru dimasa mendatang. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat (Fadliana, 2013).

Menurut Syadiyah (2013) mengatakan bahwa masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah.

Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat dari rendahnya kualitas guru, sarana belajar dan rendahnya capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Guru mempunyai peranan yang menentukan di dalam mengarahkan proses belajar, tetapi berperan pula di dalam merancang dan mengontrol proses belajar. Apabila guru dapat melaksanakannya secara efisien dan efektif di dalam merekayasa pengajaran di sekolah, maka dengan sendirinya akan berlangsung proses belajar yang efisien sehingga pada akhirnya terwujudlah pola tingkah laku yang diharapkan. Dalam pembelajaran, anak hendaknya menjadi subjek (pelaku) bukan yang dikenai perlakuan (objek). Dengan

menjadi subjek seluruh tubuh anak terlibat, juga emosi, dan pemikiran serta daya khayalnya.

Menurut Winarti dalam Dash (2014) mengatakan bahwa kenyataan yang sering terdapat disekolah adalah kecenderungan guru yang memberikan pembelajaran kimia dengan metode ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal konsep-konsep kimia. Kondisi pembelajaran kimia seperti ini akan menyebabkan pelajaran kimia menjadi tidak menarik, tidak disenangi dan dengan demikian hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut Ajick (2009) mengatakan, pelajaran Kimia adalah mata pelajaran wajib Sekolah Menengah Atas (SMA) Program IPA. Dalam mempelajari ilmu Kimia siswa menemui kesulitan yang dapat bersumber pada : (1) kesulitan dalam memahami istilah, kesulitan ini timbul karena kebanyakan siswa hanya hafal akan istilah dan tidak memahami dengan benar maksud dari istilah yang sering digunakan dalam pengajaran kimia; (2) kesulitan dengan angka, sering dijumpai siswa yang kurang memahami rumusan perhitungan kimia, hal ini disebabkan karena siswa tidak mengetahui dasar-dasar matematika dengan baik; dan (3) kesulitan dalam memahami konsep kimia. Kebanyakan konsep-konsep dalam ilmu kimia merupakan konsep atau materi yang abstrak dan kompleks sehingga untuk mengatasi hal tersebut, konsep perlu ditunjukkan dalam bentuk yang lebih konkret, misalnya dengan percobaan atau media tertentu.

Mata pelajaran Kimia merupakan mata pelajaran IPA yang banyak menggunakan konsep dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks sehingga diperlukan pemahaman yang benar terhadap konsep dasar. Banyak diantara siswa yang sering kali memaknai konsep yang kompleks menjadi konsep yang membingungkan dan menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran kimia.

Berdasarkan fakta di lapangan, SMA Negeri 1 Binjai masih menggunakan model pembelajaran *teacher centered* artinya proses belajar masih terpusat pada guru, sehingga

siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal ini dikarenakan sifat dari metode pembelajaran tersebut adalah satu arah yaitu dari guru ke siswa yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuan, memberikan dukungan serta kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya. Selain penggunaan model pembelajaran, media sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Media juga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media, pembelajaran akan menjadi lebih mudah dan hasil akan menjadi maksimal.

Make a match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam belajar (Prihantoro, 2014).

Teams games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (Rusman, 2011).

Kedua model pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa dituntut untuk berpikiraktif, mengembangkan pengetahuan, memberikan dukungan serta kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya, tetapi penerapan model pembelajaran saja belum cukup untuk memaksimalkan hasil belajar kimia siswa, karena itu diperlukan media dalam menyampaikan informasi pelajaran agar pembelajaran kimia tidak bersifat khayalan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *powerpoint*. Melalui *powerpoint*, kegiatan pembelajaran dapat lebih interaktif dan dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka memberi motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, juga mudah dipahami.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Binjai, kurikulum yang digunakan adalah KTSP. Populasi penelitian seluruh siswa kelas XI IPA SMA N 1 Binjai yang terdiri dari 6 kelas IPA, 5 kelas adalah kelas reguler dan 1 kelas adalah kelas unggulan. Jumlah siswa setiap kelasnya rata-rata berjumlah 40 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang diambil secara acak (*random sampling*) dari lima kelas reguler. Kelas pertama yaitu kelas XI IPA2 dijadikan sebagai kelas eksperimen I yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan *Powerpoint* dan kelas kedua yaitu kelas XI IPA3 dijadikan sebagai kelas eksperimen II yang menggunakan model *teams games tournament* dengan bantuan *Powerpoint*.

Dalam penelitian ini yang dijadikan variabel bebas yaitu model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* dengan media *Powerpoint*, variabel terikat yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes objektif dalam bentuk pilihan berganda. Sebelum dilakukan penelitian, tes objektif yang telah disusun sesuai indikator terlebih dahulu divalidkan oleh validator ahli kemudian dilakukan uji instrumen berupa uji validitas item, reliabilitas tes, tingkat kesukaran, dan daya beda tes.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan eksperimen sungguhan dengan menggunakan bentuk *pre-tes-post-tes control group design*. Dalam rancangan ini, penelitian dilakukan di dua kelas, dimana kedua kelas diberi

perlakuan yang berbeda yaitu, kelas eksperimen I (model *make a match* dengan media *powerpoint*) dan kelas eksperimen II (model *teams games tournament* dengan media *powerpoint*).

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dalam rancangan penelitian *pre-tes-post-tes control group design* adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan kelas sampel dari populasi yang ada dengan cara acak.
2. Melakukan pendataan siswa-siswi di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.
3. Melaksanakan *pre-tes* untuk mengukur prestasi belajar (T_1) sebelum perlakuan.
4. Menetapkan sampel siswa yang relatif homogen
5. Memberikan perlakuan yang berbeda di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II selama beberapa waktu tertentu.
6. Mempertahankan kondisi pada kedua kelas selama proses penelitian
7. Melakukan *post-tes*
8. Mentabulasi data skor atau nilai *pre-tes* dan *post-tes* setiap siswa, kemudian menghitung selisih nilai hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II sebelum dan sesudah perlakuan (*post-tes – pre-tes*)
9. Melakukan uji persyaratan analisis statistik terutama uji normalitas dan uji homogenitas data
10. Menerapkan uji statistik yang cocok (uji dua pihak) untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen I dengan di kelas eksperimen II.
11. Menarik kesimpulan penelitian.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu berupa perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji chi-kuadrat. Setelah menghitung uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas guna untuk

mengetahui data-data tersebut homogen atau tidak. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, dimana uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dua pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang digunakan atau dianalisis adalah berupa gain ternormalisasi (peningkatan hasil belajar). Sebelum kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda terlebih dahulu diberikan tes awal yakni *pre-tes* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, distribusi kenormalan siswa, dan untuk membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan enam orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan berlangsung secara *sharing* yaitu siswa yang lebih pintar dapat berbagi ilmu yang dipahaminya dengan siswa yang kurang pintar. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan diakhiri dengan satu kali pertemuan untuk pemberian evaluasi hasil belajar yaitu *post-tes*. Selanjutnya dilakukan pembelajaran yang berbeda yaitu kelas eksperimen I penerapan model *Make a Match* dengan media *Powerpoint* dan kelas eksperimen II yaitu model *Teams Games Tournament* dengan media *PowerPoint*.

Berdasarkan hasil penelitian dan setelah dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar maka diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-tes* untuk kelas eksperimen I (model *Make a Match* dengan media *PowerPoint*) sebesar 51,44, dan 87,62. Sedangkan nilai rata-rata *pre-tes* dan *post-tes* untuk kelas eksperimen II (model *Teams Games Tournament* dengan media *PowerPoint*) sebesar 45,25 dan 83,94.

Perbedaan hasil perolehan rata-rata nilai *pre-tes* dan *post-tes* kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dapat digambarkan melalui grafik hasil belajar siswa di bawah ini. Hasil perhitungan persentase peningkatan hasil belajar dapat langsung dicari dari rata-rata nilai gain seluruh siswa untuk masing-masing kelas dapat dilihat pada Tabel

1. Berdasarkan tabel 1. maka dapat digambarkan diagram rata-rata nilai gain kelas eksperimen I dan eksperimen II pada Gambar 2.



Gambar 1. Diagram nilai rata-rata hasil belajar siswa

Pada pelaksanaannya, pembelajaran yang menggunakan model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu dalam belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu (Ngalimun, 2014).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah: (1) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, (2) meningkatkan kreativitas belajar siswa, (3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, (4) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri, dan (5) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru. Seiring dengan adanya kelebihan dari model *make a match*, terdapat juga kelemahan dari model *make a match* itu sendiri yaitu: (1) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan

bagus; (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran dan (3) sulit untuk mengkonsentrasikan anak (Istarani, 2012). Sejalan dengan hal itu maka solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir kelemahan dari model *make a match* tersebut yaitu: (1) seorang guru harus kreatif dalam membuat kartu-kartu games dalam games tersebut, agar para siswa menjadi tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar; (2) seorang guru harus mampu mengendalikan suasana kelas yang gaduh saat games dalam pembelajaran itu berlangsung; (2) guru harus mengendalikan dan harus mampu menstabilkan konsentrasi para peserta didik saat games tersebut berlangsung, dengan tujuan agar apa yang diterima oleh para peserta didik tetap tertanam dalam ingatan mereka.

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu: tahapan penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition), dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, (b) games tournament dan (c) penghargaan kelompok (Rusman, 2011).

Kelebihan dari model kooperatif tipe *teams games tournament*: (1) pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu; (2) belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan; (3) dapat memajukan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar; (4) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar. Sedangkan untuk kelemahan

model pembelajaran *teams games tournament* itu sendiri yaitu: (1) menggunakan waktu yang cukup lama; (2) harus dilakukan secara berkesinambungan; (3) materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untk dihafal atau diingat kembali (Istarani, 2012).

Sejalan dengan hal itu maka solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir kelemahan dari model *teams games tournamet* tersebut yaitu: (1) seorang guru harus mampu mamagement waktu dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan sesuai dengan waktunya; (2) guru harus mampu membuat para peserta didik tetap tertarik akan adanya pembelajaran dengan model yang ditawarkan sehingga tidak ada kebosan para peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan dan pemebelajaran yang disampaikan juga harus berkesinambungan di ajarkan agar materi tetap tertanam dalam ingatan para peserta didik dan tidak akan terjadi kekeliruan dalam menerima mater yang diajarkan; (3) guru harus mampu menyampaikan isi materi pelajaran dengan baik dan benar agar isi materi yang diterima oleh para peserta didik tidak salah konsep dan tetap tertanam dalam ingatannya.

Secara keseluruhan, kedua model pembelajaran tersebut menyajikan materi yang sama, yaitu koloid. Perbedaanya terletak pada konsep awal yang diberikan (langkah-langkah pembelajaran) yang diberikan dan kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran dengan model *make a match* menuntut siswa mencari pasangan dalam belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan dan pada model *make a match* ini, pembelajaran yang disajikanpun akan tidak menjadi monoton dan membosankan namun dengan adanya model *make a match* yang diterapkan ini membuat antusiasme peserta didik dalam belajar menemukan suatu konsep atau topik dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari dinamisasi kekompakkan para peserta didik, pertukaran ide (diskusi) dalam mencocokkan suatu kartu soal dan kartu jawaban (Rusman, 2011).

Tabel 1. Persen peningkatan hasil belajar

Kelas	Kriteria	Ket:	G	Keterangan
Eksperimen I (MM)	$G < 0,3$ =Rendah	$g = 29,41$	73,53%	Tinggi
	$0,3 < G < 0,7$ = Sedang	$g = 0,7353$		
Eksperimen II (TGT)	$G > 0,7$ = Tinggi	$g = 27,78$ $g = 0,6946$	69,46%	Sedang

Tabel 2. Uji normalitas data hasil belajar siswa

Kelas	Sumber Data	X^2_{Hitung}	X^2_{Tabel}		Keterangan
Eksperimen I (MM)	Pre-tes	5,76	11,07	0,05	Distribusi Normal
	Post-tes	9,41	11,07	0,05	Distribusi Normal
Eksperimen II (TGT)	Pre-tes	6,21	11,07	0,05	Distribusi Normal
	Post-tes	9,07	11,07	0,05	Distribusi Normal

Tabel 3. Uji homogenitas data hasil belajar siswa

Sumber Data	Kelas	S^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pre-test	Eksperimen I (MM)	318,91	1,57	1,705	Homogen
	Eksperimen II (TGT)	202,77			
Post-tes	Eksperimen I (MM)	39,14	1,25	1,705	Homogen
	Eksperimen II (TGT)	31,19			

Tabel 4. Uji hipotesis data hasil belajar siswa

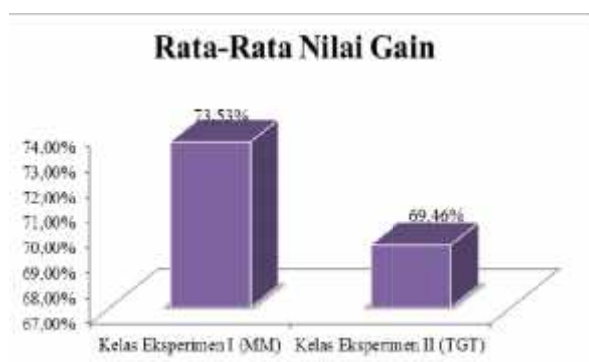
Data Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen 1	Eksperimen 2			
$\bar{X} = 87,62$	$\bar{X} = 83,94$	2,80	1,994	Ha diterima, Ho ditolak
$SD = 6,25$	$SD = 5,58$			
$S^2 = 39,14$	$S^2 = 31,19$			

Pada proses pembelajaran *teams games tournament* lebih menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda, dimana guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing, dan pemberian LKS dalam model *teams games tournament* ini bertujuan untuk menambah dan mengasah pengetahuan para peserta didik mengenai materi yang telah diberikan. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap aktivitas dan kedalaman pengetahuan siswa karena pengetahuan siswa terbatas pada apa yang diketahui guru. Dengan adanya model pembelajaran *teams games tournament* ini diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan menjawab dalam komunikasi antara satu dengan yang lain, serta bekerja saling membantu dalam

kelompok kecil dalam suatu tournament (Rusman, 2011).

Hasil perhitungan untuk uji normalitas untuk data *pre-tes*, *post-tes* dan data gain kedua kelas, kelas eksperimen I dan eksperimen II dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat pada taraf nyata $= 0,05$ dengan kriteria Chi Kuadrat $(\chi^2)_{hitung} < (\chi^2)_{tabel}$ maka dinyatakan data tersebut normal dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil perhitungan untuk uji homogenitas untuk data gain kedua kelas sampel dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} dikatakan homogen apabila harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi $= 0,05$ dapat dilihat pada Tabel 3. Setelah diketahui bahwa data hasil belajar siswa terdistribusi normal dan homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik uji t dua pihak. Uji ini untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Kriteria

pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil atau hipotesis nol ditolak. Data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4. Dari data distribusi t diperoleh $t_{tabel} = 1,994$. sedangkan berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,80$ sehingga harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,80 > 1,994$). Dengan demikian H_0 ditolak, H_a diterima. Berarti: Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *make a match* dengan hasil belajarkimia siswa yang diajarkan menggunakan model *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid.



Gambar 2. Diagram rata-rata nilai gain

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan model *Make a Match* dengan media *PowerPoint* lebih tinggi yakni sebesar 73,53% dengan kualifikasi gain tinggi daripada peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen II yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media *PowerPoint*, yakni sebesar 69,49% dengan kualifikasi gain sedang. Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut antara lain adalah: (1) Model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu dalam belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas

berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu dan pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru yaitu kartu pembelajaran, (2) *PowerPoint* merupakan suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih intraktif dan dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka memberi motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, juga mudah dipahami.

Ada perbedaan hasil belajar siswa sebesar 4,07% di kedua kelas yang menggunakan model yang berbeda yaitu model pembelajaran *make a match* di kelas eksperimen I dan model *teams games tournament* di kelas eksperimen II dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Lisnawaty Simatupang, S.Si., M.Si sebagai dosen pembimbing. Serta terima kasih untuk Kepala sekolah SMA N 1 Binjai Bapak Susianto, S.Pd, M.Si, dan Ibu Dra. Lorista Pane, S.Pd selaku guru kimia SMA N 1 Binjai, serta siswa-siswi SMA N 1 Binjai khususnya kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Chonstantia.A.L. (2013). Penerapan model pembelajaran *make a match* dan diskusi kelompok untuk meningkatkan motivasi berprestasi, rasa ingin tahu dan prestasi belajar pada materi hidrokarbon di kelas X SMAN 2 Boyolali tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3) Tahun 2013.
- Dahria, M dan Ismawardi, S. (2009). Manfaat *PowerPoint* Dalam Presentasi Makalah, *Jurnal Saintikom* Vol 6 No 1 Tahun 2009.
- Dash, J. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*

- (Teams Games Tournament) Dengan Media Microsoft Office PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam., Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Dora. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Kartu Positif dan Kartu Negatif Pada Pembelajaran Matematika*, Artikel Penelitian, PGSD Universitas TanjungPura Pontianak.
- Ekawati, E. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Yang Dilengkapin Dengan Media PowerPoint Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol 2 No 1 Tahun 2013.
- Fadliana, H. N. (2013). Studi Komparasi Penggunaan Metode PBL Dilengkapin Dengan Macromedia Flash Dan LKS Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Jaten Karanganyer Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol 2 No.3 Tahun 2013.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta
- Istarani., (2012), *58 model pembelajaran inovatif*, Media Persada, Medan.
- Justiana, S., dan Muchtaridi. (2007). *Kimia SMA/MA Kelas XI*, Yudhistira, Jakarta.
- Mentari, M.U. (2014). *Studi Perbandingan Hasil Belajar Kimia Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dan Model Pembelajaran TPS (Think Pare Share)*., Skripsi, FMIPA, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Mufidah, L. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Matriks, *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* Vol 1 No 1 Tahun 2013.
- Mursid. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi Suatu Pendekatan Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produk pada Pendidikan Teknik Mesin*, UNIMED PRESS, Medan
- Ngalimun.(2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*, Aswaja Pressindo, Banjarmasin.
- Nurseto, T., (2011), Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8: 20-22.
- Nopiyanti, T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X SMA N 3 Sukaharjo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol 2 No 4 Tahun 2013.
- Prihantoro, D. (2013) Studi Komparasi Pembelajaran Make a Match Dan Teams Games Tournament Menggunakan Media Scramble Game Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol 3 No 3 Tahun 2014
- Purba, M., (2007), *Kimia untuk SMA Kelas XI Semester 2*, Erlangga, Jakarta.
- Putri, I.P. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran TGT Dilengkapin Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Kelas X SMA Negeri GindangRejo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol 2 No 4 Tahun 2013.
- Rusman.(2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Silitonga, P. M. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, FMIPA Universitas Negeri Medan, Medan.
- Silitonga, P. M. (2011). *Statistik Teori dan Aplikasi Dalam Penelitian*, FMIPA Universitas Negeri Medan, Medan.
- Sudarmo, U. (2013). *Kimia untuk SMA/MA Kelas XI Kurikulum 2013*, Erlangga, Jakarta.
- Sugiharti, G.(2013). *Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar Kimia*, Universitas Negeri Medan, Medan.

- Suparno.(2012).*Dinamika Partikel Koloid*,
UNY Press, Yogyakarta
- Syadiyah, H. (2013).*Kacaunya Pendidikan
Di Indonesia*, Artikel, FIP Universitas
Negeri Semarang
- Tanjung, F. (2013).*Strategi Belajar
Mengajar*, UNIMED PRESS, Medan
- Trianto. (2011).*Mendesain Model
Pembelajaran Inovatif Progresif:
Konsep, Landasan dan Implementasinya
Pada Kurikulum Tingkat Satuan
Pendidikan (KTSP)*, Kencana Perdana
Media Group, Jakarta.