

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* dengan penerapan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0.034 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu juga dapat dilihat dari rata-rata hasil persentase yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* sebesar 87 dengan presentase siswa yang tuntas yaitu 75% sedangkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 77,86 dengan presentase ketuntasan yaitu 57,14%.

B. Saran

1. Bagi siswa

Memberikan kemudahan untuk siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

2. Bagi Guru

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* ini dapat memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa.

3. Bagi sekolah

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* yang mampu memberikan proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan dengan tetap menjaga kualitas hasil pendidikan.

4. Bagi peneliti

Sebagai gambaran ilmiah untuk melihat pentingnya pemilihan metode pembelajaran pada setiap pelajaran yang di sampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adetya, Sandy. 2010. Pengaruh Penggunaan Game *Make-A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimi materi Redoks pada siswa kelas X semester II SMA Negeri 1 Wiradesa. *Skripsi*. Padang : Universitas Bung Hatta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajri, Aznil. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* pada Pembelajaran Matematika siswa kelas X SMAN 3 Lubuk Basung. *Skripsi*. Padang : Universitas Bung Hatta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Lufri. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Pres
- Quadratullah, Muhammad Fathan. 2014. *Statistika Terapan Teori, Contoh Kasus dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta. Andi
- Samidi. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/2014. *Jurnal Edu Tech*, 1 (1),1-16.
- Sarwono, Jonathan. 2012. *Metode Risert Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto,Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Yola, Esna. 2011. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota. *Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.