

Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Kelas V SDN 14 Rantau Utara

Karyn Hosana Sitompul¹, Eva Betty Simanjuntak², Apiek Gandamana³, Faisal⁴, Fajar Sidik Siregar⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: karynhosana99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 menggunakan model Make A Match dengan Teams Games Tournament. Sampel penelitian terdiri dari 59 siswa, terdiri dari dua kelas. Penelitian metode kuantitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan tes hasil belajar, yang selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (V-A) memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (V-B). Dimana dalam penelitian hasil belajar menggunakan model Make A Match adalah sebesar 85,33 dan model pembelajaran Teams Games Tournament adalah sebesar 80,86. Adapun t hitung > t tabel atau 2,131 > 2,002, maka terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua model. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada tenaga pendidik di Kelas V agar dapat menerapkan model *Make A Match* dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam tema 1 yang memuat pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Make a Match, Teams Games Tournament, Hasil Belajar.*

Abstract

This research aims to determine the differences in learning outcomes of class V students in theme 1 using the Make A Match model with the Teams Games Tournament. The research sample consisted of 59 students, consisting of two classes. This quantitative method research uses data collection techniques using interview methods and learning outcomes tests, which are then analyzed using normality tests, homogeneity tests and t tests. This type of research is a quasi-experiment. The research results showed that the class that used the Make A Match (V-A) learning model obtained higher learning outcomes compared to the group of students taught using the Team Games Tournament (V-B) learning model. Where in research the learning outcomes using the Make A Match model were 85.33 and the Teams Games Tournament learning model was 80.86. As for t count > t table or 2.131 > 2.002, then there are differences in learning outcomes between the two models. Based on the findings of this research, it is recommended that teaching staff in Class V implement the Make A Match model in order to improve students' abilities in theme 1 which contains science and Indonesian language lessons.

Keywords: *Make A Match, Teams Games Tournament, Learning Results.*

PENDAHULUAN

Guru, tenaga kependidikan serta siswa semuanya menggunakan kurikulum sebagai pedoman ketika melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran yang autentik, menantang, dan bermakna ditekankan sebagai gagasan inti paling mendasar dalam kurikulum 2013. Agar siswa dapat mencapai potensi maksimalnya sesuai dengan harapan tujuan pendidikan nasional. Peserta didik akan didorong untuk mengambil peran aktif dalam membentuk kekuatan agama dan spiritual mereka sendiri, serta kepribadian, kecerdasan, serat moral, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, komunitas mereka, negara mereka, melalui pelajaran yang dimasukkan dalam kurikulum 2013.

Masih banyak hal yang belum diketahui mengenai implementasi Kurikulum 2013, namun kita tahu bahwa akan terdapat perbedaan yang signifikan pada media yang digunakan, penilaian yang lebih kompleks, serta ketidaklengkapan metode dan model pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar, efisien, atau setidaknya searah dengan pesan yang dimaksudkan. Apabila siswa menggunakan model pembelajaran yang sesuai, maka siswa akan lebih mampu menangkap konsep-konsep yang dibahas di kelas. Oleh karena itu, pendidik diharapkan memiliki kemahiran dalam menerapkan model pembelajaran yang secara efektif memberikan kegiatan pembelajaran yang baik, agar memungkinkan siswa untuk memahami, menginternalisasi, dan mempraktikkannya sepanjang hidup mereka.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 akan terlaksana dengan baik bila guru secara efektif mengelola pembelajaran berkelanjutan siswanya. Siswa hendaknya dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya sendiri, dan guru hendaknya menggunakan berbagai model dan metode pengajaran agar pembelajaran tetap menarik dan mencegah siswa menjadi bosan. Kurikulum 2013 memiliki fokus yang kuat pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Jika mereka ingin membuat siswanya tetap terlibat dan tertarik untuk belajar, instruktur harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai untuk setiap ide yang ingin mereka ajarkan.

Hasil belajar siswa yang buruk diidentifikasi oleh para peneliti sebagai masalah pembelajaran di sekolah. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara pada tanggal 28 April 2023 mengungkapkan bahwa ada anak-anak tertentu yang masih memiliki prestasi belajar di bawah KKM. KKM yang ditetapkan adalah 75, namun dalam hal ini, beberapa anak hanya mencapai nilai 66, yang mana angka tersebut berada di bawah nilai tersebut.

Pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, merupakan pendekatan terbaik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dalam situasi ini. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dua dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang ditawarkan, siswa dapat memilihnya berdasarkan kebutuhan dan situasi mereka sendiri.

Di SD/MI, pendidik dapat menerapkan strategi pembelajaran kooperatif seperti "*Make A Match*," di mana siswa bertugas mencari teman atau pasangan belajar sambil mempelajari topik baru. Partisipasi dalam proses pembelajaran berpotensi membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang berdampak baik bagi kinerja akademik mereka. Sejalan dengan temuan penelitian Siti Hardina (2020), siswa kelas V MS Islamiyah Jeran Ulu yang diberi pendekatan pembelajaran *Make A Match* mempunyai prestasi yang jauh lebih baik di kelas IPA. Hasil kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil penilaian sebelum perlakuan.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sangat mirip dengan pendekatan *Make A Match* dalam hal ini mendorong keterlibatan dan aktivitas siswa sepanjang proses pembelajaran. Siswa berkompetisi satu sama lain dalam kelompok kecil untuk mencari jawaban terbaik atas pertanyaan guru dalam paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Paradigma pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) juga sangat efektif. Hal ini sejalan dengan temuan Sutriani Inda (2019)

yang menemukan bahwa siswa kelas V SD Impres Takalar yang mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki prestasi belajar matematika yang jauh lebih baik dibandingkan teman sebayanya yang tidak mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Setelah mendapat model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), kelas eksperimen mengungguli ujian pra perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka model *Make A Match* dan TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dibandingkan dengan model pembelajaran yg konvensional. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat perbedaan hasil belajar antara kedua model tersebut di kelas V SDN 14 Rantau Utara yaitu model *Make A Match* dan model *Teams Games Tournament* (TGT), dengan judul yaitu "Perbedaan penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas V di SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan model *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 kelas V di SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif, dengan tujuan memverifikasi atau menyangkal ide dan keyakinan. Sedangkan hakikatnya adalah efek penelitian, yaitu mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Sebagai bagian dari studi untuk penelitian ini, peneliti ingin menerapkan desain penelitian eksperimental untuk tugas meningkatkan tingkat kompetensi siswa; oleh karena itu, peneliti menggunakan kuasi-eksperimental.

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu sejenis eksperimen semu. Desain penelitian eksperimen semu ini menggunakan proses pemilihan acak untuk menentukan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol, yang ditentukan oleh kelas penelitian. Namun kedua kelas yang dipilih sebagai sampel haruslah sebanding atau siswa di kedua mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri tertentu yang setara. Dalam hal ini yaitu sifat kognitif dan non-kognitif pada siswa (Isnawan, 2020, h.8).

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 14 Rantau Utara yang berlokasi di Jl. Pelita I No.19, Siringo-Ringo, Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhanbatu, Sumatera Utara.

Populasi menurut Supratiknya (2015, h. 14) adalah domain untuk generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang memiliki aspek tertentu yang telah diputuskan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh kesimpulan. Populasi tersebut terdiri dari 30 orang dari kelas Va dan 29 orang dari kelas Vb di SD Negeri 14 Rantau Utara.

Menurut Supratiknya (2015, h. 15), "Sampel terdiri dari sebagian jumlah maupun karakteristik dari populasi". Pengambilan sampel mengacu pada proses pemilihan sebagian dari populasi tersebut untuk studi lebih lanjut. Total *sampling* adalah strategi pengambilan sampel yang digunakan di sini. Dalam total sampling, jumlah sampel ditetapkan sesuai dengan besarnya populasi. Karena populasinya di bawah 100, maka pengambilan sampel dilakukan seluruhnya atau di libatkan semuanya. Dengan demikian total 59 siswa (termasuk 30 dari Vb dan 29 dari Vb) dijadikan sampel untuk penelitian ini.

Untuk memastikan bahwa berbagai tahapan kegiatan penelitian dilaksanakan sesuai rencana, proses penelitian sangatlah penting. Berikut langkah-langkah yang diambil untuk penelitian ini:

1. Memilih subjek penelitian yaitu siswa kelas V di SDN 14 Rantau Utara.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa tes.
3. Memberikan *pre-test* ke kelas eksperimen Va dan Vb.
4. Melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran sesuai model yang ditetapkan.
5. Setelah memberikan perlakuan lalu membagikan instrumen tes kepada subjek penelitian (*post test*).

6. Menghitung data yang diperoleh untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.
7. Interpretasi hasil perhitungan data

Masing-masing dari dua kelompok dalam desain ini melakukan tes sebelum dan sesudah sebelum menerima instruksi berdasarkan model yang dikembangkan untuk *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT). Di sini kita dapat menguraikan gambaran dalam melakukan studi kuasi-eksperimental dengan menggunakan desain kelompok kontrol non equivalen.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Kelompok	Treatment
Va	Eksperimen	<i>Make A Match</i>
Vb	Eksperimen	<i>Teams Games Tournament</i> (TGT)

Variabel penelitian termasuk dalam kategori segala sesuatu yang diputuskan untuk diselidiki guna mengumpulkan pengetahuan tentangnya dan kemudian mengembangkan kesimpulan. Ada dua kategori yang mencakup banyaknya variabel penelitian (Taniredja & Mustafidah, 2011, h.6) yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sekaligus menyebabkan variabel terikat berubah atau muncul. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V di SDN 14 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu. Variabel terikat merupakan variabel terikat yang mengalami perubahan akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada tema 1 kelas V di SD Negeri 14 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.

Instrumen adalah upaya dalam pengukuran. Instrumen penelitian merujuk pada peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mengukur variabel-variabel yang menjadi fokus dalam fenomena alam atau sosial yang sedang diselidiki. Hikmawati (2018, h. 30). Instrumen dapat dibagi menjadi dua macam yakni tes dan bukan tes. Instrumen yang digunakan dalam studi ini adalah soal tes. Tes merupakan sekelompok pertanyaan, latihan, dan perangkat lainnya yang dipakai guna menilai kapabilitas, kecerdasan, ketrampilan, atau bakat individu atau sekelompok orang (Hikmawati, 2018, h. 33).

Menurut Gulo (2002, h.56), model pengumpulan data adalah strategi yang mungkin digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian mereka. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara dan tes. Wawancara digunakan apabila penulis mau melaksanakan riset awal dalam menemukan masalah yang ada di lokasi penelitian serta fenomena yang perlu diteliti di lokasi riset dengan melaksanakan proses tanya jawab kepada narasumber yaitu guru kelas. Sementara tes adalah suatu metode atau instrumen untuk menentukan hasil akademik pada suatu lokasi tertentu dengan menggunakan teknik yang sudah ada sebelumnya. Data tersebut dievaluasi untuk mencari solusi atau permasalahan dan menguji hipotesis.

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting pada penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian yaitu untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan wawancara. Instrumen tes dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran dan daya beda tes.

Validitas adalah suatu pengukuran untuk menentukan validitas instrumen. Tujuan penetapan validitas suatu alat ukur adalah untuk memastikan keandalannya. Validitas yang tinggi merupakan kualitas suatu instrumen yang asli atau sah. Sebaliknya, validitas yang buruk menunjukkan suatu instrumen kurang sah (Arikunto 2014, h. 211).

Istilah "reliabel" menggambarkan sejauh mana seseorang dapat mempercayai instrumen tertentu untuk mengumpulkan data secara akurat. Hasil yang akurat dapat diharapkan dari perangkat yang dapat dipercaya (Arikunto, 2014, h. 221).

Bila tingkat kesukarannya sedang atau cukup, artinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, maka soal-soal tes hasil belajar dikatakan sangat baik. Sekarang kita perlu

mengetahui apakah tingkat kesulitan setiap soal pada ujian hasil pembelajaran menunjukkan kualitasnya (Sudjono 2000, h. 370).

Daya pembeda soal dapat membedakan siswa yang tingkat kecerdasannya tinggi dan rendah berdasarkan kemampuan soalnya. Sebuah pertanyaan tidak memiliki daya pembeda jika pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan tepat oleh siswa dengan berbagai tingkat kecerdasan

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif dalam penelitian deskripsi. Analisis deskriptif merujuk pada proses pengumpulan data yang berfokus pada penjelasan, deskripsi, atau gambaran data yang terkumpul sebagaimana adanya, sesuai dengan Siyoto & Ali (2015, h. 91). Hasil pengolahan analisis deskriptif disajikan dalam bentuk angka-angka agar mudah dipahami oleh siapa saja yang membutuhkannya. Analisis deskriptif dimanfaatkan untuk menggambarkan kondisi atau sifat dari data sampel yang terkait dengan setiap variabel dalam penelitian. Dalam buku Aswita, 2019, h. 106, Dalam analisis deskriptif, digunakan teknik statistik deskriptif yang mencakup penyajian data melalui tabel frekuensi, grafik, serta penggunaan ukuran pemusatan serta penyebaran.

Teknik analisa yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistic 23 for windows*. Analisa data yang dilakukan untuk uji parametrik tes dilakukan analisis persyaratan seperti menentukan nilai rata-rata dan standar deviasi, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar model pembelajaran *Make A Match* dan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hipotesis H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang sebagaimana terlihat pada analisis data artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Make A Match* memberikan hasil belajar siswa yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sekolah SDN 14 Rantau Utara berlokasi di alamat Jalan Pelita I No. 19 Kelurahan Siringo-Ringo, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu. Keberadaan sekolah terdapat di lokasi yang tidak terlalu dekat dengan jalan raya yang berarti bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa terganggu oleh kebisingan suara kendaraan. Seluruh Guru yang ada di SD Negeri 14 Rantau Utara berjumlah 16 orang. Dengan rincian 3 guru laki-laki dan 13 guru perempuan.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimental. SDN 14 Rantau Utara menjadi lokasi penelitian. Kelas V yang terdiri dari dua rombel yang masing-masing terdiri dari 30 dan 29 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian ini. Model *Make A Match* akan digunakan dengan Kelas Eksperimen 1 (VA), dan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Kelas Eksperimen 2 (VB). Kajian ini akan fokus pada unit pembelajaran pertama kelas V dengan topik organ gerak hewan dan manusia, khususnya pada subtema organ gerak hewan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa dari kedua model pembelajaran dengan tetap mempertahankan kelas dan karakteristik siswa yang setara.

Pada semester ganjil, penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara. Model pembelajaran yang berbeda digunakan pada dua kelas yang mengikuti penelitian ini. Kelas 1 (VA) menggunakan model *Make A Match*, sedangkan kelas 2 (VB) menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah tiga puluh soal pilihan ganda. Siswa kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara diberikan ujian terlebih dahulu untuk memastikan validitasnya di SD Negeri 18 Rantau Utara. Kedua kelas diberikan tes awal untuk mengukur titik awal pembelajaran mereka sebelum mereka dihadapkan pada pendekatan pembelajaran masing-masing. Tujuan dari post test ini adalah untuk membandingkan hasil belajar masing-masing kedua kelas setelah dilaksanakannya berbagai perlakuan.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya tes hasil belajar peneliti menggunakan uji validitas. Dua puluh siswa kelas enam SD Negeri 18 Rantau Utara mengikuti uji validitas. Tiga puluh pertanyaan telah diautentikasi. Setelah dilakukan perhitungan data diperoleh

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ yang berarti 20 dari 30 soal dianggap sah dan 10 soal dianggap tidak valid.

Adapun keterangan lebih lengkapnya pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Validasi Soal yang Digunakan

No	Validitas Soal	Nomor Soal
1	Valid	2,3,4,5,6,7,9,11,13,14,16,17,18, 20, 23, 24, 25, 27, 28
2	Tidak Valid	1,9,10, 15,19, 21,22,26,29,30
3	Soal yang Digunakan	2,3,4,5,6,7,9,11,13,14,16,17,18, 20, 23, 24, 25, 27, 28

Asumsi bahwa instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk memperoleh data adalah inti dari reliabilitas. Alasannya, alat ini berfungsi seperti yang diujikan dan dapat diandalkan. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka tes tersebut dianggap dapat dipercaya. Tabel 4.2 berikut memberikan gambaran singkat hasil reliabilitas pengujian:

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Reliabilitas Tes

Variabel	R_{11}	Keterangan
Hasil Belajar	0,80	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari uji coba berdasarkan tolak ukur reabilitas 0,61-0,80 maka untuk variabel hasil belajar reliabilitas sangat kuat dengan diperoleh skor rata-rata dan varians total, hasil tersebut di hitung dalam rumus KR 20, didapat r_{11} nya adalah 0,80166 yang dihitung melalui excel. Berdasarkan tolak ukur reabilitas 0,61-0,80 maka untuk variabel hasil belajar reliabilitasnya ialah reliabel.

Penggunaan rumus $P = B / JS$ untuk menentukan tingkat kesulitan tes, yang kemudian di sesuaikan dengan persyaratan kategori tingkat kesulitan yang ditunjukkan pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,32	Sukar
0,33-0,66	Sedang
0,67-1,00	Mudah

Hasil analisis dari tingkat kesukaran butir soal tema Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara sebanyak 30 butir soal dikategorikan mudah dengan rentang kesukaran 0,67-1,00.

Hasil analisis dari daya pembeda butir soal tema Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara yaitu sebanyak 2 butir soal dikategorikan jelek sekali (Daya Pembeda = $<0,00$), 20 butir soal dikategorikan jelek (Daya Pembeda = $0,00 < D < 0,20$), kemudian sebanyak 6 butir soal dikategorikan cukup (Daya Pembeda = $0,21 < D < 0,40$), dan sebanyak 2 butir soal dikategorikan baik (daya pembeda = $0,41 < D < 0,70$).

Pada tahun ajaran 2023–2024, siswa kelas VA dan VB SD Negeri 14 Rantau Utara dibandingkan satu sama lain untuk mengetahui apakah model pembelajaran Make A Match atau Teams Games Tournament (TGT) memberikan perbedaan hasil belajar. Sebelum perlakuan dimulai, siswa melakukan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan mereka terhadap materi pelajaran. Setelah tes pertama selesai, pengajar melanjutkan untuk membahas materi bersama siswa. Proses diakhiri dengan post tes atau tes akhir. Setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tujuan *posttest* adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah menginternalisasi informasi mata pelajaran. Baik post-test maupun pretest dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik program pendidikan dilaksanakan.

Jika tujuan kegiatan untuk belajar siswa dapat tercapai secara efektif, maka kegiatan pembelajaran tersebut berhasil. Kelas eksperimen pertama yaitu kelas VA SD Negeri 14

Rantau Utara perlu dilakukan perlakuan model *Make A Match* setelah didapat rata-rata pretestnya yaitu sebesar 57,66. Setelah diberikan perlakuan, hasilnya dievaluasi menggunakan soal *posttest*. Nilai rata-rata meningkat menjadi 85,33, dan nilai setiap siswa meningkat dari pretest hingga *posttest*.

Siswa kelas eksperimen 2 kelas VB SD Negeri 14 Rantau Utara perlu menjalani perlakuan setelah didapat rata-rata pretestnya 55,51, dan model yang dipilih adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Setelah diberi perlakuan, siswa melakukan *posttest* untuk melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi; nilai rata-rata naik menjadi 80,86, dan setiap siswa mengalami peningkatan dari *pretest* hingga *posttest*.

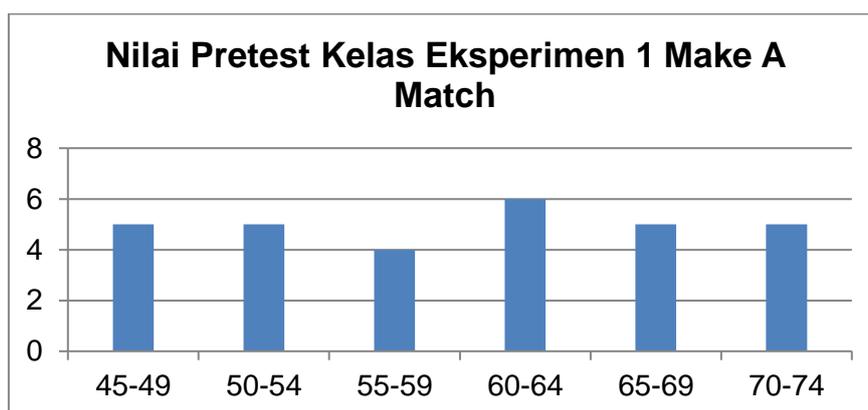
Sebelum siswa di Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 menerima perlakuan, mereka melakukan tes awal untuk mengukur keterampilan dasar mereka. Hasil kedua sampel terlihat setelah dilakukannya pretest pada kedua kelompok eksperimen.

Berikut ini adalah daftar distribusi frekuensi dan grafik hasil belajar siswa, berdasarkan hasil belajar pretest siswa kelas eksperimen 1. Para siswa mencapai skor berkisar antara 70 hingga 45 dari kemungkinan 100.

Tabel 4.4 Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen 1

No	Nilai	Frekuensi
1	45-49	5
2	50-54	5
3	55-59	4
4	60-64	6
5	65-69	5
6	70-74	5
Jumlah	1730	30
	Rata-rata	57,66

Berdasarkan informasi yang diberikan, kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat enam kelas pada tabel distribusi frekuensi 4.10 untuk skor pre-tes, dengan lima rentang skor di setiap kelas interval. Lima siswa masuk kelas interval 45-49, lima siswa masuk kelas 50-54, empat siswa masuk kelas 55-59, enam siswa masuk kelas 60-64, dan lima siswa masuk kelas 65-69. dan kelas 70–74 dengan lima murid. Terlihat dari temuan skor pretest kelas eksperimen 1, nilai siswa lainnya lebih banyak ditemukan pada rentang 60-64. Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



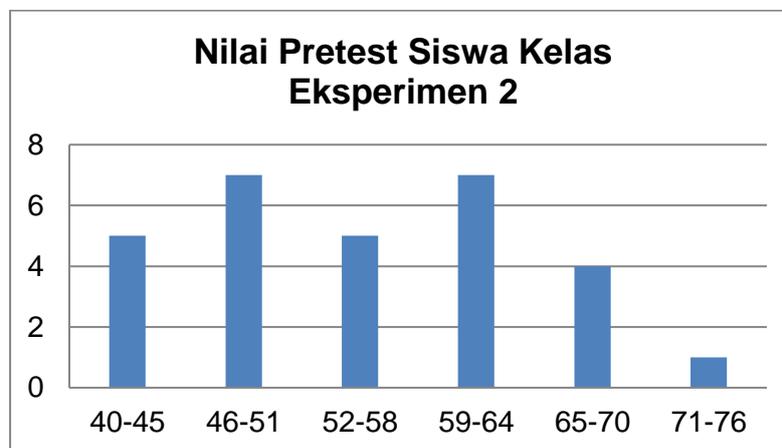
Gambar 4.1 Diagram Data Pretest Kelas Eksperimen 1

Respon siswa pada pretest kelas eksperimen 1 ditunjukkan pada gambar di atas yang menampilkan data hasil belajar. Hasil pembelajaran pretest kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai berkisar antara 45 hingga 70.

Tabel 4.5 Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 2

No	Nilai	Frekuensi
1	40-45	5
2	46-51	7
3	52-58	5
4	59-64	7
5	65-70	4
6	71-76	1
Jumlah	1610	29
	Rata-rata	55.51

Informasi di atas menunjukkan bahwa terdapat enam kelas interval, dengan masing-masing lima rentang skor, pada tabel distribusi frekuensi 4.11 hasil pre-test. Ada total lima siswa di kelas interval pertama (40–45), tujuh di kelas kedua (46–51), lima di kelas ketiga (52–58), tujuh di kelas keempat (59–64), empat di kelas interval. yang kelima (65–70), dan satu di yang keenam (71–76). Dari data *pretest* kelas eksperimen 2, kita dapat menyimpulkan bahwa kelas respon yang paling banyak memiliki skor antara 46 dan 51. Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4. 2 Diagram Data *Pretest* Kelas Eksperimen 2

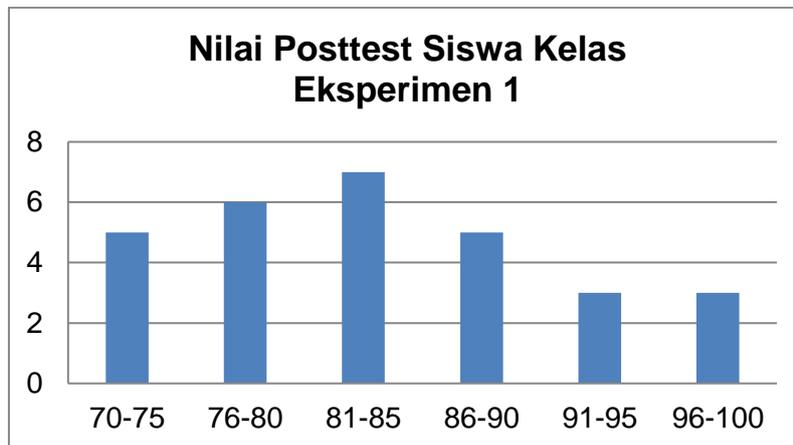
Diagram di atas menunjukkan gambaran hasil belajar siswa pada *Pretest* di kelas eksperimen 2, maka dapat diketahui nilai terendah 40 dan tertinggi 75.

Untuk membandingkan kelas eksperimen 1 dan 2, maka diadakan *posttest* untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan. Hasil *posttest* pada Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 terlihat pada dua sampel yang terpilih. Berdasarkan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen 1 yang diajar dengan model *Make A Match* mempunyai rentang skor 70 sampai 100 dari kemungkinan 100. Berikut hasil belajar beserta daftar distribusi frekuensinya:

Tabel 4.6 Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 1

No	Nilai	Frekuensi
1	70-75	5
2	76-80	6
3	81-85	7
4	86-90	5
5	91-95	3
6	96-100	3
JUMLAH		30
RATA-RATA		85,33

Berdasarkan data yang diberikan, kita dapat mengetahui bahwa tabel tersebut mempunyai nilai tabel distribusi frekuensi post test yang dibagi menjadi 6 kelas, dengan masing-masing kelas interval mempunyai 5 rentang skor. Kelas 70-75 memiliki 5 siswa, kelas 76-80 memiliki 6 siswa, kelas 81-85 memiliki 7 siswa, kelas 86-90 memiliki 5 siswa, dan kelas 91-95 hanya memiliki 3 siswa, dan kelas 96-100 hanya memiliki 3 siswa. Dari hasil post-test kelas eksperimen 1 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar respon kelas terbanyak diberikan siswa pada rentang 81 hingga 85. Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



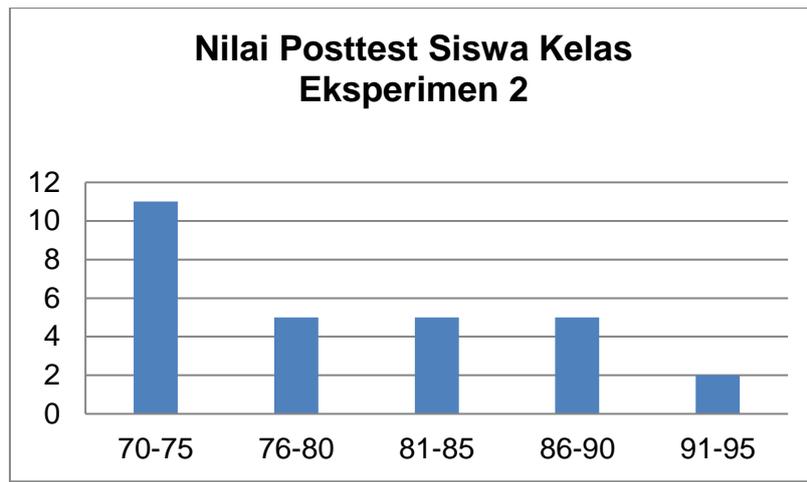
Gambar 4.3 Diagram Data *Posttest* Kelas Eksperimen 1

Untuk lebih memahami hasil *posttest* kelas eksperimen I, berikut adalah diagram hasil belajarnya. Siswa kelas eksperimen 1 yang menggunakan pembelajaran *Make A Match* memperoleh nilai maksimal 100 dan nilai minimal 70 pada hasil belajar *posttest*. Siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 28 siswa.

Tabel 4.7 Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 2

No	Nilai	Frekuensi
1	70-75	11
2	76-80	5
3	81-85	5
4	86-90	5
5	91-95	2
JUMLAH	2345	30
	RATA-RATA	80,86

Berdasarkan data yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa banyaknya kelas distribusi *posttest* mengikuti tabel distribusi frekuensi yang sama dengan kelas *pretest*, dengan 5 kelas dan 5 rentang skor per kelas interval. Sebanyak sebelas siswa berada pada kelas interval 70-75, lima dari interval 76-80, empat dari interval 81-85, lima dari periode 86-90, dan dua dari interval 91-95. Siswa dalam rentang 70–75 memiliki frekuensi respon terbesar dari rentang lainnya, menurut nilai post test kelas eksperimen 1. Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4. 4 Diagram Data Posttest Kelas Eksperimen 2

Diagram di atas menunjukkan gambaran hasil belajar maka dapat diketahui bagaimana hasil pembelajaran siswa menggunakan *Teams Games Tournament* pada *posttest* kelas eksperimen 2, bahwa nilai tertinggi diperoleh siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 70, ada 24 siswa yang lulus KKM.

Dengan asumsi populasi berdistribusi normal dan variannya homogen, analisis data menggunakan statistik parametrik seperti yang dinyatakan dalam rumus uji t. Oleh karena itu, analisis data penelitian ini yaitu memerlukan uji normalitas dan homogenitas.

Jika data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal, maka data tersebut dapat digunakan untuk tujuan statistik; inilah gunanya tes normalitas. Tentukan apakah distribusi tersebut mengikuti distribusi normal dengan menggunakan uji normalitas. Dengan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan mengikuti syarat pengujian normalitas yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat diketahui apakah data pre test dan post test kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berdistribusi normal. Pada tabel di bawah ini, dapat dilihat hasil uji normalitas:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

No	Data Kelas	Rata-rata	Simpangan Baku	L_0	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	Uji Normalitas kelas Eksperimen 1 Pretest kelas Eksperimen 1	57.66	8.68	0.144	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	Normalitas
2	Uji Normalitas kelas Eksperimen 1 Posttest kelas Eksperimen 1	84.5	7.69	0.149	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	Normalitas
3	Uji Normalitas kelas Eksperimen 2 Pretest kelas Eksperimen 2	55.51	8.99	0.143	0,164	$L_0 < L_{tabel}$	Normalitas
4	Uji Normalitas kelas Eksperimen 2 Posttest kelas Eksperimen 2	83.79	6.89	0.153	0,164	$L_0 < L_{tabel}$	Normalitas

Mengingat uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dengan $n = 30$ dan 29 , maka sesuai ketentuan L_{tabel} , maka tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$) untuk kedua kelas eksperimen adalah $0,161$ dan $0,164$ seperti terlihat pada tabel di atas. Nilai uji normalitas pretest kelas eksperimen 1 sebesar $0,144$ ($L_0 < L_{tabel}$), nilai uji normalitas posttest kelas eksperimen 1 sebesar $0,149$ ($L_0 < L_{tabel}$), L_0 pada uji normalitas pretest kelas eksperimen 2 sebesar $0,143$ ($L_0 < L_{tabel}$), dan posttest eksperimen 2 sebesar $0,153$

($L_0 < L$ tabel). Nilai ini ditentukan dengan menggunakan perhitungan uji normalitas di Excel. Data dari kedua kelas penelitian telah mengikuti distribusi normal seperti terlihat di atas

Data penelitian terlebih dahulu diperiksa kenormalannya setelah dikumpulkan. Apabila temuan berada dalam rentang yang diharapkan, selanjutnya data diperiksa secara homogen dengan menggunakan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berikut hasilnya:

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas

No	Data Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	Uji Homogenitas Pretest kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	0,93	1,87	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
2	Uji Homogenitas Posttest kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	1,13	1,87	$F_{hitung} < L_{tabel}$	Homogen

Pengujian ambang batas signifikansi ($\alpha = 0,05$) memungkinkan dilakukannya uji homogenitas. Hal ini diyakini bahwa data bersifat homogen dan temuan uji homogenitas pretest kelas eksperimen 1 dan 2 berdasarkan kategori $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,931 < 1,875$. Berdasarkan kategori $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,131 < 1,875$ dan data homogen maka dapat ditampilkan hasil uji homogenitas posttest kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Tabel di atas menunjukkan bahwa variasi data hasil belajar kelas VA dan VB dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Make a Match* adalah sama atau homogen.

Data kedua variabel penelitian mempunyai sebaran normal dan variansi homogen, sesuai dengan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas. Kondisi yang diperlukan untuk melakukan pengujian hipotesis terhadap data yang dikumpulkan telah terpenuhi, sehingga memungkinkan selesainya tahap analisis penelitian ini. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} .

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) di di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

H_a : Adanya perbedaan hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) di di kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

Hasil pengujian hipotesis secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Uji t	
	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	2,131	2,002
Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)		

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $t_{hitung} = 2,131$ dan $t_{tabel} = 2,002$. Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,131 > 2,002$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Make A Match* dan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Rantau Utara.

Pembahasan

Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema Organ Gerak Hewan menjadi fokus penelitian ini yang membandingkan hasil pembelajaran dengan model *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT). T.A 2023/2024 di SDN 14 Rantau Utara. Hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Rantau Utara TA 2023/2024 pada topik Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema Organ Gerak Hewan berbeda nyata ketika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Perubahan Hasil Belajar Siswa Diajar dengan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 1

Hasil belajar pretest siswa kelas eksperimen 1 menunjukkan rentang skor 45 (terendah) hingga 70 (tertinggi) dari kemungkinan 100. Dengan rata-rata = 57,66 standar deviasi (SD) = 8,68 dan varians = 318,05. Sedangkan siswa kelas eksperimen 1 pada post test memperoleh nilai maksimal 100 dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimal 100. Dengan rata-rata 85,33 standar deviasi (SD) = 7,16 dan varians = 51,2.

Hasil belajar kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sudah begitu berkembang. Hasil belajar kelas eksperimen pertama yang menggunakan model *Make A Match* diperoleh dari data pre tes dengan nilai rata-rata (\bar{X} = 57,66) dengan standar deviasi 8,68 serta post test dengan nilai rata-rata (\bar{X} 1 = 85,33) dengan standar deviasi 8,29 terlihat adanya selisih hasil belajar sebesar 27,67.

Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rupina pada tahun 2019. Penelitian tersebut mengkaji hasil penerapan pendekatan pembelajaran *Make A Match* di Kelas VI SD Negeri 060937 Medan Johor. Siswa di kelas ini memperoleh nilai rata-rata 82,57 pada topik IPA Magnet dan Sifat-sifatnya. Disaat menggunakan metode pengajaran tradisional, siswa kelas VI SD Negeri 060937 Medan Johor memperoleh nilai rata-rata 76,23 pada tes unit sains yang meliputi magnet dan sifat-sifatnya.

Menurut penelitian Hezron Tamelab dan I Gusti Ngurah Japa (2021), 73,12% siswa secara klasikal mempunyai hasil belajar yang baik pada siklus II. Selain itu, setiap siswa telah mencapai hasil belajar yang sangat baik atau tinggi. Semangat belajar siswa meningkat sebesar 12,31%. Siswa sekolah dasar Kelas V dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran *make a match* yang memanfaatkan kartu bergambar saat mempelajari sains. Implikasinya para pendidik akan dapat memasukkan temuan penelitian ini ke dalam pembelajaran mereka untuk membantu siswa lebih memahami konsep-konsep yang dibahas, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dalam jangka panjang.

Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Make A Match*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan pemecahan masalah mereka sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi mata pelajaran melalui praktik menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Perubahan Hasil Belajar Siswa Diajar dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 1.

Berdasarkan temuan pretest, siswa di kelas eksperimen 2 mempunyai rentang skor dari 40 (skor terendah) hingga 75 (skor maksimum). Dengan variasi 331,2, standar deviasi (SD) 8,99, dan rata-rata 55,51. Sementara itu, post test siswa kelas eksperimen 2 memperoleh skor berkisar antara 70 hingga 95 dari kemungkinan 100. Varians = 70,7 dan standar deviasi (SD) = 7,79 dengan rata-rata 80,86.

Hasil kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah begitu berkembang. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari pretest (\bar{X} = 55,51) dan posttest (\bar{X} = 80,86) dengan standar deviasi 7,79, dan adapun selisih hasil belajar sebesar 25,35 pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan *Teams Games Tournament*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Pt. Dian Ernawati, I Kt. Adnyana Putra, dan I Ngh. Suadnyana (2013) menemukan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT mengungguli siswa yang diajar menggunakan metode konvensional dalam sains ($t_{hitung} = 3,67 > t_{tabel} = 200$), sehingga hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini. Siswa kelas IV SD

Negeri Gugus 6 Mengwi Badung mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada sains secara signifikan setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran kooperatif TGT terbukti meningkatkan prestasi siswa secara signifikan pada pelajaran IPA sekolah dasar, menurut penelitian Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi (2021). Oleh karena itu, model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Perbedaan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan pembelajaran 1 siswa kelas V antara Model Pembelajaran *Make A Match* dan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Baik kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 dilaksanakan tes yang sama. Kelas eksperimen 1 memperoleh nilai rata-rata 85,33 pada model *Make A Match*, dimana 100 adalah nilai maksimum dan 70 nilai minimum. Hasil percobaan kelas eksperimen 2 dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut: rata-rata sebesar 80,86, dengan nilai maksimum 95 menunjukkan sangat baik dan minimum 70 menunjukkan cukup baik.

Uji Liliefors digunakan untuk penilaian normalitas, data kelompok eksperimen pertama yang menggunakan model *Make A Match* mempunyai L_{hitung} sebesar 0,157. Secara bersamaan, L_{tabel} ($\alpha = 0,05$) yaitu bernilai 0,161. Data berdistribusi normal karena L_{hitung} (0,157) lebih kecil dari L_{tabel} (0,161). $L_{hitung} = 0,142$ merupakan hasil dari model *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas eksperimen 2. Secara bersamaan, L_{tabel} ($\alpha = 0,05$) yaitu bernilai 0,164. Data tersebut menunjukkan berdistribusi normal karena L_{hitung} (0,142) lebih kecil dari L_{tabel} (0,164).

Langkah selanjutnya adalah menerapkan uji F (perhitungan) dalam uji homogenitas untuk melihat apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai uji homogenitas pre test kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 yaitu $F_{hitung} < F_{tabel} = 0,93 < 1,87$ dan nilai uji homogenitas post test kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 yaitu $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,13 < 1,87$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berasal dari kelompok yang homogen.

Uji statistik dua pihak dilakukan untuk melihat apakah kelas eksperimen 1 dan 2 mempunyai perbedaan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,13 > 2,02$. Kelas V SDN 14 Rantau Utara menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dan model *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan hasil yang berbeda nyata pada tema organ gerak hewan dan manusia subtema organ gerak hewan pembelajaran 1.

Penelitian yang dilakukan di SDN 14 Rantau Utara pada tahun pelajaran 2023/2024 membawa penulis pada kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Make A Match* di kelas VA dan model *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas VB pada tema organ gerak hewan dan manusia subtema organ gerak hewan pembelajaran 1 SDN 14 Rantau Utara TA.2023/2024.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan pengetahuan aktual siswa akan bervariasi tergantung pada model pembelajaran yang mereka gunakan. Karena model pembelajaran kedua kelompok adalah yang bervariasi sedangkan kemampuan awal siswa, soal-soal tes, materi dan pengajar adalah homogen. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pemilihan model mempengaruhi hasil belajar.

Dengan tersedianya banyak versi model pembelajaran kreatif seperti ini, diyakini dapat memberikan lingkungan belajar yang baik bagi siswa, yang kemudian akan terdorong untuk belajar lebih giat dan mencapai potensi akademiknya secara maksimal..

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* pada siswa Kelas VA dengan rata-rata sebesar 85,33 dikategorikan baik dan hasil Belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada siswa Kelas VB adalah sebesar 80,86 dikategorikan baik. Uji

hipotesis menghasilkan thitung > tabel atau 2,131 > 2,002 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas VA dan VB SD Negeri 14 Rantau Utara T.A 2023/2024 terdapat variasi hasil belajar antara model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament*. Selain itu, ketika membandingkan kedua model pembelajaran, hasil belajar siswa pada kelompok *Make A Match* lebih unggul dari siswa pada kelompok *Teams Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hikmawati, F. (2018). *Metodologi Penelitian* (2nd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Isnawan, M G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Milawati, N. A. (2019). *Pengaruh Model Times Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Putri, K., & Syifa, M. A. (2020) *Analisis Model-Model Pembelajaran*. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1): 1-27.
- Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji T.A 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Siyoto, S., & Ali, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. In *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sudjono, A. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.