

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELJARAN MAKE A MATCH DAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 104206 SEI ROTAN

Fadjri Lewaldi Tinambunan¹, Ibrahim Gultom², Eva Betty Simanjuntak³,
Laurensia Masri Perangin-Angin⁴, Albert Pauli Sirait⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email: fadjrilewalditinambunan@gmail.com

Article History

Received: 24-06-2025

Revision: 02-07-2025

Accepted: 05-07-2025

Published: 06-07-2025

Abstract. This research aims to determine the effect of the Make A Match and Team Games Tournament learning models on student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) in class V SDN 104206 Sei Rotan for the 2024/2025 academic year. This study employs a quasi-experimental design with a two-group pretest-posttest design. The subjects of the research are two experimental classes, each consisting of 20 students. Class V-A uses the Make A Match model, while class V-B uses the Team Games Tournament model. The data collection instrument is a validated multiple-choice test that has been tested for reliability. The results of the study indicate a significant improvement in learning outcomes after the implementation of both learning models. The average posttest score for students in the Make A Match class is 81.25, an increase from the pretest score of 63. Meanwhile, the average post-test score for the Team Games Tournament class is 66.15, an increase from the pre-test score of 51. The t-test shows a significance value of $0.001 < 0.05$, which means there is a significant difference between the two models. Thus, it can be concluded that both learning models have a positive effect on the learning outcomes of IPAS, but the Make a Match model has a more significant impact compared to the Team Games Tournament

Keywords: Make A Match, Team Games Tournament, Learning Outcomes, IPAS, Cooperative Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 104206 Sei Rotan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *two group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah dua kelas eksperimen, masing-masing terdiri dari 20 siswa. Kelas V-A menggunakan model *Make a Match*, sedangkan kelas V-B menggunakan model *Team Games Tournament*. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkannya kedua model pembelajaran. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas *Make a Match* adalah 81,25, meningkat dari nilai pretest sebesar 63. Sementara itu, rata-rata nilai posttest kelas *Team Games Tournament* adalah 66,15, meningkat dari nilai pretest sebesar 51. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua model. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS, namun model *Make a Match* memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan *Team Games Tournament*.

Kata Kunci: Make A Match, Team Games Tournament, Hasil Belajar, IPAS, Pembelajaran Kooperatif

How to Cite: Tinambunan, F. L., Gultom, I., Simanjuntak, E. B., Perangin-Angin, L. M., & Sirait, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 104206 Sei Rotan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5202-5209. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3574>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pendewasaan diri yang memfasilitasi siswa dalam pengambilan keputusan dan tanggung jawab. Di era globalisasi, tantangan pendidikan menuntut siswa untuk mampu belajar mandiri dan berpikir kritis (Paramansyah, 2020). UU No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara aktif dalam aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan. Namun, capaian hasil belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah, khususnya dalam aspek literasi dan pemahaman konsep, seperti yang tercermin pada hasil studi PISA 2018 (Ansyah & Mailani, 2024).

Permasalahan ini juga terjadi di SDN 104206 Sei Rotan, di mana hasil UTS mata pelajaran IPAS menunjukkan banyak siswa belum mencapai KKTP 70. Berdasarkan observasi, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan minim variasi, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa kurang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga konsep yang diajarkan kurang terserap dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan dan model yang digunakan guru. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Gading & Kharisma, 2017). Model seperti *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* tidak hanya mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpikir kritis, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman melalui diskusi dan kompetisi yang sehat di dalam kelas (Hartati, 2023). Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan rendahnya capaian hasil belajar IPAS, penting untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 104206 Sei Rotan, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi perkembangan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*) dengan bentuk *two group pretest-posttest* design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas eksperimen, yaitu kelas V-A dan kelas V-B di SDN 104206 Sei Rotan tahun ajaran 2024/2025. Kelas V-A menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, sedangkan kelas V-B menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104206 Sei Rotan, yang terdiri dari 40 siswa.

Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dengan melibatkan dua kelas yang masing-masing terdiri dari 20 siswa. Pemilihan dilakukan berdasarkan nilai UTS IPAS sebelumnya, guna memastikan kesetaraan awal antar kelompok. Data dikumpulkan melalui: 1) Tes hasil belajar, berupa *pretest* dan *posttest* sebanyak 30 soal pilihan ganda yang telah divalidasi, 2) Observasi, untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan 3) Dokumentasi, untuk memperoleh data pendukung seperti daftar hadir dan nilai. Instrumen utama berupa tes hasil belajar IPAS, yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Validitas diuji menggunakan korelasi product moment, reliabilitas menggunakan rumus KR-20 dengan hasil 0,847 (*reliable*), dan soal yang digunakan adalah 20 butir yang valid. Adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui: 1) Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, 2) Uji homogenitas untuk melihat kesamaan varians antar kelompok, dan 3) Uji-t (*Independent Sample T-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas Make a Match dan TGT.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 104206 Sei Rotan. Penelitian dilakukan pada dua kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 20 siswa, dengan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum perlakuan, siswa di kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* di kelas V-A dan TGT di kelas V-B, diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

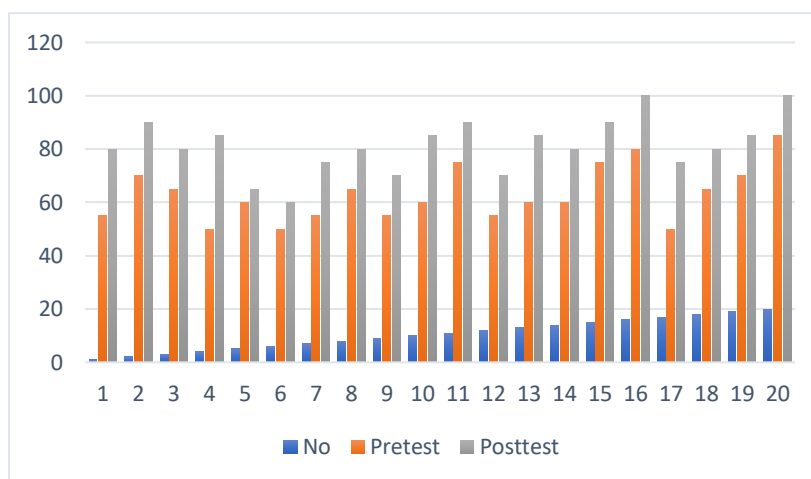
Kelas V-A (Model Make a Match)

Setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* di kelas IV A dilakukan, maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen X₁

Pretest	Keterangan	Posttest	Ket
Total	1260	Total	1625
Nilai Maksimum	85	Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	50	Nilai Minimum	60
Rata-Rata	63	Rata-Rata	81,25

Berdasarkan tabel yang ada, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen ini. Hal ini dapat dilihat dari nilai minimum yang meningkat dari 50 pada *pretest* menjadi 60 pada *post-test*, serta nilai maksimum yang naik dari 85 menjadi 100. Selain itu, nilai rata-rata juga meningkat dari 63 menjadi 81,25. Berikut disajikan dalam bentuk grafik garis untuk memudahkan pemahaman perbandingan antara *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen X₁ (V A)

Berdasarkan gambar diagram di atas, terlihat bahwa hasil belajar di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, yang dapat dilihat dari diagram batang yang ada. Pada saat *pretest*, siswa memperoleh nilai yang relatif rendah, namun terjadi peningkatan yang jelas saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

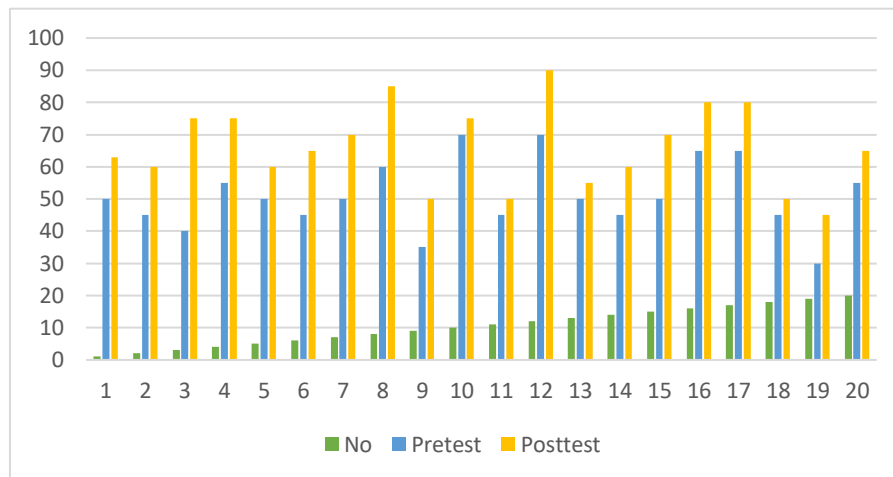
Kelas V-B (Model TGT)

Setelah dilakukannya perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas V B maka terlihat perbedaan hasil belajar yang relatif besar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen X₂ (V B)

Pretest	Total Nilai	Posttest	Total Nilai
Total	1020	Total	1323
Nilai Maksimum	70	Nilai Maksimum	90
Nilai Minimum	30	Nilai Minimum	45
Rata-Rata	51	Rata-Rata	66,15

Berdasarkan tabel yang ada, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan signifikan akibat proses pembelajaran di kelas eksperimen ini, meskipun belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai minimum yang meningkat dari 30 pada *pretest* menjadi 45 pada *posttest*. Selain itu, nilai maksimum juga mengalami peningkatan, dari 70 menjadi 90. Rata-rata nilai juga menunjukkan kenaikan, dari 51 menjadi 66,15. Berikut ini disajikan diagram tabel untuk mempermudah pemahaman mengenai perbandingan *pretest* dan *posttest*.



Gambar 2. Hasil belajar pre-test dan post-test kelas eksperimen X₂ (V B)

Dari diagram batang di atas, terlihat bahwa di kelas yang diuji, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar, yang dapat dilihat dari perbandingan antara *pretest* dan *posttest*. Meskipun masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tampak bahwa nilai-nilai semakin meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan dampak yang signifikan. Berdasarkan tabel dan diagram batang yang disajikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 butir telah diuji sebelumnya. Pada pengujian validitas soal ini peneliti menggunakan Microsoft Excel 2021 dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} untuk $n=30$ adalah 0,361. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa instrumen valid. Selanjutnya hasil uji reliabilitas instrumen yang dilakukan diperoleh bahwa instrumen reliabel sebesar 0,847.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis penelitian terhadap data yang diperoleh, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas data. Hasil uji coba yang dilakukan diperoleh bahwa data berdistribusi normal dengan (signifikan>0,05) dan hasil uji homogenitas data menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen (signifikan>0,05).

Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah data memenuhi kriteria normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk menentukan apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Make A Match* dan *Team Games Tournament* terhadap materi Bagaimana bentuk indonesiaku di kelas V SD Negeri 104206 Sei Rotan pada tahun pelajaran 2024/2025. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test yang dibantu oleh SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima; sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample Test Statistik

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS Siswa	Equal variances assumed	1.530	.224	4.123	38	.000	15.100	3.662	7.686	22.514
	Equal variances not assumed			4.123	36.567	.000	15.000	3.662	7.677	22.523

Berdasarkan hasil uji t-test di atas, nilai Sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan H_a diterima yakni terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Make A Match* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS materi bagaimana bentuk indonesiaku. Lebih jelasnya dapat dilihat perbedaan rata-rata kedua nilai posttest model pembelajaran *Make A Match* dan *Team Games Tournament* pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	IPAS Posttest Match	Make A	20	81.25	10.371	2.319
	IPAS Posttest Team Games Tournament	Team Games	20	66.15	12.675	2.834

Perbedaan rata-rata pada hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai *posttest* untuk model pembelajaran *Make a Match* adalah 81,25, sementara untuk model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 66,25. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas V di SD Negeri 104206 Sei Rotan Tahun Ajaran 2024/2025. Model *Make a Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Kegiatan ini memadukan aspek kognitif dengan aktivitas sosial yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan pemahaman konsep siswa (Lie, 2004). Sementara itu, model *Team Games Tournament* juga termasuk pendekatan kooperatif, namun lebih fokus pada kompetisi kelompok dalam bentuk turnamen, yang bisa jadi tidak cocok untuk semua siswa, terutama mereka yang memiliki kecemasan dalam situasi kompetitif atau belum siap untuk bersaing secara akademik.

Hasil yang menunjukkan rata-rata skor lebih tinggi pada kelompok *Make a Match* selaras dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama karena siswa dapat belajar sambil bermain dan bekerja sama secara aktif (Huda, 2015; Arends, 2012). Selain itu, aktivitas mencari pasangan informasi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berinteraksi satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan kognitif mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar. *Make a Match* terbukti lebih efektif dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V SD, karena mampu menggabungkan unsur kognitif dan sosial secara seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 104206 Sei Rotan pada tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan *Team Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada kelas V A yang menggunakan model *Make a Match*, terjadi peningkatan signifikan hasil belajar, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 63 pada pretest menjadi 81,25 pada posttest. Hal serupa juga terlihat pada kelas V B yang menggunakan model *Team Games Tournament*, di mana rata-rata nilai meningkat dari 51 menjadi 66,15 setelah perlakuan. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Make a Match* dan *Team Games Tournament*. Secara keseluruhan, model *Make a Match* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dibandingkan dengan model *Team Games Tournament*, sehingga model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar

REFERENSI

- Ansyah, Y. A. U., & Mailani, E. (2024). Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui program Kampus Mengajar 7. *FONDATA*, 8(4), 772-789.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Gading, I. K., & Kharisma, K. D. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153-160.
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Lampung Tengah. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110-122.
- Hartono, R. (2013). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Semarang: Unnes Press.
- Huda, M. (2015). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2012). *58 model pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.
- Lie, A. (2004). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Paramansyah, H. A., & SE, M. (2020). *Manajemen pendidikan dalam menghadapi era digital*. Arman Paramansyah.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sholibah, L. (2016). *Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 55-63.