PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

(Skripsi)

Oleh GUSTI AYU PUTU ARDANI 1953053017



FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIK AN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG 2023

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

GUSTI AYU PUTU ARDANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan teams games tournament terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Uji regresi linier penggunaan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Timur dan uji regresi linier penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Timur. Perbedaan penggunaan model pembelajaran make a match dan teams games tournament menunjukan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan teams games tournament terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Timur, kedua model tersebut sama-sama baik dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci :hasil belajar, make a match, teams games tournament.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE LEARNING MODEL COOPERATIVE LEARNING MODELS OF MAKE A MATCH AND TEAMS GAMES TOURNAMENT ON LEARNING OUTCOMES LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

By

GUSTI AYU PUTU ARDANI

This study aimed to determine the effect and differences of the use of cooperative learning models type make a match and teams games tournament on the learning outcomes of students' science content. The research method used is Quasi Experimental Design with the form of Nonequivalent Control Group Design. The linear regression test of the use of the make a match learning model on learning outcomes shows that there is an effect of the use of the make a match type cooperative learning model on the learning outcomes of science content of class IV students of State Elementary School 5 Metro Timur and the linear regression test of the use of the teams games tournament learning model on learning outcomes shows that there is an effect of the use of the teams games tournament type cooperative learning model on the learning outcomes of science content of class IV students of State Elementary School 5 Metro Timur. The difference in the use of make a match and teams games tournament learning models shows that there is no significant difference between make a match and teams games tournament cooperative learning models on the learning outcomes of science content of grade IV students of East Metro State Elementary School, both models are equally good in improving learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, make a match, teams games tournament.

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPA KEAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh Gusti Ayu Putu Ardani

(Skripsi)

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG METRO 2023

Judul Skripsi

: PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Gusti Ayu Putu Ardani

No. Pokok Mahasiswa

: 1953053017

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Riswanti Rini, M.Si. NIP 19600328 198603 2 002. Fadhilah Khairani M.Pd. NIP 19920802 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M. Si.

NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

: Dr. Riswanti Rini, M.Si. Ketua

Sekretaris

: Fadhilah Khairani, M.Pd.

Dieskauf

Penguji Utama

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.

an Pakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Sunyono, M.Si. NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 04 Mei 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Putu Ardani

Npm : 1953053017

Program studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Teams Games Tournament
Terhadap Hasil Belajar Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut adalah asli
hasil dari penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari
sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 4 Mei 2023 Yang membuat pernyataan,



Gusti Ayu Putu Ardani NPM 1953053017

RIWAYAT HIDUP



Gusti Ayu Putu Ardani dilahirkan di Wirata Agung, 27 Oktober 2001. Peneliti merupakan putri pertama dari pasangan Bapak I Gusti Nyoman Arya dan Ibu Jero Sekar. Pendidikan formal peneliti dimulai di SD Negeri 1 Seputih Mataram dan diselesaikan pada tahun 2013. Peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Seputih

Mataram dan selesai pada tahun 2016. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram hingga lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung. Pada Tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rukti Endah, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Rukti Endah, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

"Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa" (Atozenlif)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang berharga dalam hidupku.

Ayahanda tercinta Gusti Nyoman Arya dan Ibunda tercinta Jero Sekar, yang telah bekerja keras, memberikan kasih sayang, mendidik, selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan sehingga anak mu ini yakin bahwa Tuhan selalu memberikan yang terbaik untuk Umat-Nya.

Adikku I Gusti Kadek Indra Wibawa serta seluruh keluarga besar yang terus memberikan dukungan dan doanya kepadaku.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M., Rektor Universitas
 Lampung yang telah berkontribusi dan membangun Universitas Lampung
 dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam
 penyusunan skripsi.
- 2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
- 3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
- 4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung dan Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.

- 5. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
- 6. Ibu Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasimotivasi dalam penyusunan skripsi guna penyempurnaan skripsi ini.
- 7. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Penguji yang telah membimbing dan memberikan kritik, saran dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
- 8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
- 9. Kepala SD Negeri 5 Metro Timur, Ibu Tutik, M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
- 10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 5 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
- 11. Sahabat seperjuangan Mutiara Hardiningtyas dan Amri Rahmadani yang selalu membantu, sabar dalam mengarahkan dan selalu direpotkan.
- 12. Teman-teman kontrakan Bapak Latif, Nabillah, Yoja Asti Fahliza, Evita Nurcahyani, dan Hida Laila Irsyadina yang selalu membantu, memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
- 13. I Kadek Arya yang selalu memberi semangat serta dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

- 14. Teman-teman satu kelompok skripsi, Adelia Intan Utami, Mutiara Hardiningtyas, Amri Rahmadani, Tiara Farashinta, Ismi Tri Astuti, dan Dina Yestiliana yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
- 15. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 terutama kelas C, terima kasih telah membantu, memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
 - 16. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan berupa rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya

Metro, 4 Mei 2023 Peneliti

Gusti Ayu Putu Ardani NPM 1953053017

DAFTAR ISI

	Halama
D	AFTAR TABELvi
	AFTAR GAMBAR vii
	AFTAR LAMPIRANiz
I.	PENDAHULUAN1
	A. Latar Belakang Masalah1
	B. Identifikasi Masalah6
	C. Pembatasan Masalah7
	D. Rumusan Masalah7
	E. Tujuan Penelitian7
	F. Manfaat Penelitian8
	G. Ruang Lingkup9
II.	TINJAUAN PUSTAKA 10
	A. Hasil Belajar10
	B. Pembelajaran Tematik17
	C. Model Pembelajaran21
	D. Model Pembelajaran Kooperatif24
	E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match
	F. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tourament32
	G. Penelitian Yang Relevan
	H. Kerangak Pikir
	I. Hipotesis40

III.	METODE PENELITIAN	42
	A. Rancangan Penelitian	42
	B. Jenis Penelitian	43
	C. Setting Penelitian	43
	D. Prosedur Penelitian	43
	E. Populasi dan Sampel	45
	F. Variabel Penelitian	46
	G. Defenisi Variabel Penelitian	46
	H. Teknik Pengumpulan Data	50
	I. Instrumen Penelitian	52
	J. Uji Persyaratan Instrumen Tes	55
	K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	60
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
	A. Hasil Penelitian	67
	B. Pembahasan	81
	C. Keterbatasan Penelitian	85
v.	KESIMPULAN DAN SARAN	86
	A. Kesimpulan	86
	B. Saran	87
DA	AFTAR PUSTAKA	89
LA	MPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tał	pel	Halaman
1.	Persentase penilaian tengah semester	4
2.	Desain penelitian nonequivalent control grup desain	42
3.	Data jumlah peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur	45
4.	Kisi-kisi penilaian model make a match	48
5.	Kisi-kisi penilaian model teams games tournament	49
6.	Pengkategorian aktivitas belajar	51
7.	Kisi-kisi instrumen tes	52
8.	Rubik penilaian aktivitas belajar model make a match	53
9.	Rubik penilaian aktivitas belajar model teams games tournament	54
10	. Klasifikasi validitas	56
11	. Hasil uji validitas instrumen	56
12	. Koefisien reabilitas.	57
13	. Kriteria daya pembeda soal	58
14	. Hasil uji daya beda instrumen	59
15	. Klasifikasi tingkat kesukaran	59
16	. Hasil uji tingkat kesukaran instrumen	59
17	. Hasil perhitungan N-Gain	62
18	. Data hasil penelitian kelas eksperimen dan kontrol	67
19	. Distribusi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	69
20	. Distribusi data <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	70
21	. Rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol	73
22	. N-Gain kelompok eksperimen dan kontrol	74
23	. Aktivitas pembelajaran menggunakan model MAM dan TGT	75

DAFTAR GAMBAR

Ga	mbar Halaman
1.	Kerangka Fikir40
2.	Grafik Nilai <i>Preetest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol
3.	Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol
4.	Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Preetest</i> dan <i>Postest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol
5.	Perbandingan Rata-rata N-Gain kelompok Eksperimen dan Kontrol
6.	Perbandingan Aktivitas Pembelajaran Kelo mpok Eskperimen dan Kontrol76
7.	Uji Coba Instrumen
8.	Penjelasan Materi pada Kelas Eksperimen
9.	Pembagain Kelompok Belajar pada Kelas Eksperimen169
10.	Belajar dalam Kelompok pada Kelas Eksperimen
11.	Penjelasan Aturan Permainan pada Kelas Eksperimen
12.	Pelaksanaan <i>Tournament</i> pada Kelas Eksperimen
13.	Pembelajaran pada Kelas Kontrol
14.	Belajar dalam Kelompok pada Kelas Kontrol
15.	Penjelasan cara bermain <i>games</i> pada Kelas Kontrol
16.	Pembagain Kartu Soal pada Kelas Kontrol
17.	Mencocokan Kart Soal pada Kelas Kontrol
18.	Pretest pada Kelas Kontrol
19	Posttest nada Kelas Eksperimen 172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		
1.	Surat izin penelitian pendahuluan	96
2.	Surat balasan izin penelitian pendahuluan	97
3.	Izin uji coba instrumen	98
4.	Surat balasan uji coba instrumen	99
5.	Surat izin penelitian	100
6.	Surat balasan penelitian	101
7.	Silabus tematik kelas IV	102
8.	RPP model MAM dan TGT	109
9.	Soal instrumen tes	134
10.	Lembar observasi	142
11.	Hasil uji validitas	144
12.	Hasil uji reliabilitas	145
13.	Hasil uji tingkat kesukaran	146
14.	Hasil uji daya beda	147
15.	Hasil uji aktivitas belajar kelas kontrol	148
16.	Hasil uji aktivitas belajar kelas eksperimen	150
17.	Hasil pretest dan posttest kelompok kontrol	152
18.	Hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen	153
19.	N-Gain kelas kontrol	154
20.	N-Gain kelas Eksperimen	155
21.	Pretest kelas eksperimen	156
22.	Posttest kelas eksperimen	162
23.	Foto dokumentasi	168

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang memiliki peranan penting bagi kehidupan untuk pengembangan sumber daya manusia dan memajukan kualitas suatu bangsa.Pendidikan diyakini mampu menghasilkan manusia yang terampil, mandiri, dan kaya karakter yang juga dapat memberikan dukungan dan perubahan bagi pembangunan masyarakat, pemerintah, dan bangsa. Berdasarkan hasil penelitian Sesrianty (2018) mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan kepribadian seseorang secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan dalam penelitian Masgumelar, dkk (2021) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia mengubah perilaku menuju kedewasaan dan mandiri melalui kegiatan yang direncanakan dan sadar dengan pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik.

Pendapat tersebut dalam penelitian yang dilakukan oleh Man (2020) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembelajaran jangka panjang yang terencana dan terstruktur yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan wawasan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana manusia dalam mengubah perilaku menuju kedewasaan dan mandiri serta mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki melalui kegiatan yang terencana dan terstruktur dalam upaya mengembangkan pengetahuan dan wawasan.

Pendidik memiliki peran penting dan dominan untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengolah aktivitas pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki seorang pendidik dalam menyampaikan suatu materi sebagai penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan pendidik harus mampu mengoordinasi berbagai komponen pembelajaran dengan baik, sehingga terjadi interaksi aktif antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan pendidik. Sejalah dengan pendapat tersebut, pendidik harus meningkatkan kualitas serta cara mengajarnya sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang akan membuat hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Pendidik memiliki hubungan serta interaksi secara langsung dengan peserta didik, sehingga pendidik memiliki tanggungjawab dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peran pendidik untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dalam proses perencanaan, pelaksanakan, serta evaluasi pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan dari pembelajaran yang sudah direncanakan secara maksimal. Upaya dalam proses perencanaan pendidik dapat dilakukan dengan memaksimalkan penyusunan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan digunakan saat proses belajar mengajar, seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus sesuai dengan situasi dan kodisi di kelas, penggunaan metode pembelajaran, dan penerapan model pembelajaran yang sesuai saat proses pembelajaran di kelas agar pembelajaran terlaksana secara optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Proses yang dilakukan oleh peserta didik saat belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar memiliki keterkaitan antara proses belajar baik di kelas, sekolah, maupun lingkungan. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar dan proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik memiliki perubahan akibat dari belajar. Suyono & Hariyanto (2012), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan tidak hanya salah satu aspek. Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil dari penelitian Syachtiani (2021) menyatakan hasil belajar yang maksimal tidak menentukan penguasaan materi yang juga baik, karena tidak sedikit peserta didik yang mengakui bahwa mereka menggunakan mesin pencari ketika mengerjakan tugas maupun ujian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang diberikan berupa penilaian akibat dari perubahan pengetahuan, pemahaman, perilaku keterampilan, dan kecakapan sesorang setelah melakukan pembelajaran.

Hasil belajar yang baik merupakan hasil belajar yang sudah mampu melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM) sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kingsley dalam Asba (2019) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Sementara menurut Bloom dalam Asba (2019), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif (cognitive domain), afektif (affective domain), dan psikomotorik (psychomotoric domain). Upaya dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, pendidik harus memiliki kreatifitas dalam memodifikasi pembelajaran. Selain itu pendidik harus mengetahui tentang objek yang akan diajarkan sehingga dapat mengajarkan materi pembelajaran dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Muatan IPA dalam tematik menitikberatkan pada proses pengalaman langsung bagi peserta didik dan bukan sekedar hafalan konsep. Pembelajaran IPA dapat dikalsifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai sikap ilmiah.

Seorang pendidik perlu memahami hakikat pembelajaran IPA untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar IPA yang masih tergolong rendah di sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran sangat diperlukan keterampilan pendidik dalam mengelola kelas. Mata pelajaran tematik khususnya muatan IPA dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik sehingga mengurangi minat mereka dalam mempelajarinya. Hal ini disebabkan karena cakupan materi yang diajarkan sangat luas dan pemilihan model dalam penyampaian materi yang belum optimal. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia yaitu salah satunya dengan pergantian kurikulum untuk mendapatkan hasil yang optimal. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini dalam proses pembelajarannya berpusat ke peserta didik (*student center*) dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Maka dari itu dalam kurikulum 2013, proses pembelajaran seharusnya diselenggarakan dengan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Asninda dalam Sururi & Wahid, (2022) pada proses pembelajaran, seorang pendidik hendaknya mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan juga menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil dokumentasi yang telah dilakukan pada Oktober 2022 didapatkan informasi nilai dari hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil muatan IPA peserta didik kelas IV A dan IV B tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 1. Presentase Penilaian Tengah Peserta didik Kelas IV

Kelas	KKM	Jumlah peserta didik	Jumlah Peserta didik Tuntas	Jumlah peserta didik Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan	Presentase Belum Tuntas
IV A	75	21	9	12	42,86%	57,14%
IV B	75	22	7	15	31,82%	68,18%

(Sumber: Dokumentasi nilai tengah semester ganjil kelas IV SD Negeri 5 Metro timur tahun pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan tabel diatas, bahwa hasil PTS Ganjil muatan IPA kelas IV A dan IV B SD Negeri 5 Metro Timur masi tergolong rendah. Persentase peserta didik yang tuntas dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal tergolong lebih sedikit dibandingkan dengan persentase yang tidak tuntas .

Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam penerapan model pembelajaran agar setiap peserta didik lebih aktif dan ikut terlibat langsung pada proses pembelajaran. Model pembelajara *make a mach* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Menurut Rusman (2011) model pembelajaran *make a mach* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan dimana peserta didik dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suatu pembelajaran yang aktif. Pembelajaran dengan model ini memunculkan kartu-kartu. Kartu-kartu inilah yang akan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran *make a match* mengajak peserta didik untuk turun langsung dalam mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban.

Penelitian yang mendukung bahwa penerapan model *make a match* dapat memberikan dampak yang baik yaitu hasil penelitian Maduratna (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini tidak hanya efektif untuk membuat siswa merasa tertarik dan menjadi senang melakukan kegiatan di dalam kelas, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Sebagai pembanding yang setara peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena model pembelajaran ini tidak berbeda jauh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Shoimin dalam Sururi (2022) *teams games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas aktif seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams*

games tournament diharapkan peserta didik mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kodisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui tournament akademik. Model pembelajaran teams games tournamentini bisa juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang dapat dilakukan siswa belajar sambil bermain. Sehingga model ini sangat tepat digunakan karena terjadi diskusi kelas yang optimal dan bermakna.

Penelitian yang mendukung bahwa model *teams games tournament* memberikan dampak yang baik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khikmawati dan Hidayat (2019) dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* memiliki hubungan kuat dan positif atau sangat berpengaruh model pembelajaran yang diberikan. Serta nilai probabilitas / *pvalue uji t-paired* menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan sebelum dan setelah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar (kognitif) siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengambil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatife *tipe make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diindentifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran kooperatif oleh pendidik.
- 2. Kurang partisipasi aktif peserta didik saat proses pembelajaran.
- 3. Kurang respon peserta didik saat proses pembelajaran.
- 4. Hasil belajar muatan IPA yang masih tergolong rendah.
- 5. Pembelajaran berpusat kepada pendidik (*teacher center*).

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya rumusan masalah yang teridentifikasi, maka penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu.

- 1. Model pembelajaran kooperatife tipe *Make a match* (X1).
- 2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*(X2).
- 3. Hasil belajar peserta didik (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran koopertif tipe *Make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur?
- 2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran koopertif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur?
- 3. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran koopertif tipe*Make a match* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran koopertife tipe Make a match terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.
- Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran koopertife tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

3. Mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran koopertife tipe *Make a match* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber ilmu pengetahuan dan menambah wawasan terkhusus di sekolah dasar dalam penggunaan model pembelajaran kooperatife tipe *Make a match* dan *Teams Games Tournament* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar pada muatan IPA kelas IV.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi :

a. Peserta didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dan *Teams Games Tournament* diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, dan kreatif serta proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Pendidik

Diharapkan dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dan *Teams Games Tournament* ini dapat dijadikan salah satu alternative bagi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

c. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung pendidik dalam penerapan model pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat, serta hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman penulis dalam penggunan berbagai model pembelajaran yang tepat di dalam kelas, dan menambah pengetahuan serta memotivasi penulis untuk terus belajar sehingga kelak penulis mampu menjadi pendidik yang memiliki kompetensi yang baik.

e. Penulis selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk penulis selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA kelas IV sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

- 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.
- Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur
- 3. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur dengan jumlah 43 peserta didik .
- 4. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.
- 5. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil merupakan sesuatu yang didapatkan seseorang setelah melakukan sesuatu sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan serta perubahan kearah yang lebih baik. Rusman (2010), menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut Cronbach dalam Nurditasari dan Aryanti, (2020) menyatakan bahwa "Learning is how by change in behavior as result of experience" yang artinya belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan seseorang setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar yang baik merupakan salah satun tujuan yang ingin dicapai setelah adanya proses pembelajaran. Upaya mengetahui suatu pembelajaran baik atau tidak, maka dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar yang di capai oleh peserta didik. Menurut Rusman (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Wahyuningsih (2020) juga mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang telah dicapai melalui kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Hamalik dalam Prihatin, (2017) hasil belajar ialah sebagai terjadinya

perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Sudjana dalam Prihatin, (2017) hasil belajar peserta didik pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara lebih rinci Suprijono (2012) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pola, nilai, sikap, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah adanya pengalaman belajar yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi peserta didik dan pendidik untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dalam arti peserta didik menjadi pembelajar yang efektif dan pendidik menjadi motivator yang baik.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang baik dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan. Pada taksonomi bloom dijelaskan bahwa tujuan pendidikan dibagi ke dalam beberapa domain, yaitu, kognitif, apektif, dan psikomotorik. Masingmasing dari tiga domain tersebut terbagi lagi ke dalam kategori dan subkategori secara bertingkat, baik dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang kompleks. Kingsley dalam Susanto, (2016) membagi tiga macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2)

Pengetahuan dan pengertian; 3) Sikap dan cita-cita. Sementara Bloom dalam Asba (2019), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual.
- b) Ranah Afektif (*Affective Domain*). Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.
- c) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*). Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu, *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), dan *psikomotorik* (keterampilan). Pada penelitian ini,penulis memfokuskan pada satu aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan) yang diambil dari data nilai hasil ulangan tengah semester tematik khususnya mata muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Secara umum faktor tersebut berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan dari luar diri peserta didi (eksternal). Kedua faktor tersebut dapat menjadi pendukung atau penghambat belajar peserta didik. Syah dalam Syahputra (2020) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, sebagai berikut.

- a) Faktor internal meliputi:
 - 1. Aspek fisiologis
 - 2. Aspek psikologis
- b) Faktor eksternal meliputi:
 - 1. Faktor lingkungan sosial
 - 2. Faktor lingkungan non sosial.

Sedangkan menurut Slameto dalam Syafi'i (2018) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik terdapat beberapa jenis, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu

yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada diluar individu.

Faktor-faktor internalsebagai berikut.

- a) Faktor Jasmaniah Faktor jasmaniah meliputi kesehatan, dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dankesiapan
- c) Faktor kelelahan.

Faktor-faktor eksternal sebagai berikut.

- Keadaan keluarga
 Keluarga memiliki pengaruh dalam penentuan hasil belajar peserta didik seperti pola asuh orang tua, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
- b) Keadaan sekolah Lingkungan sekolah memiliki peranan penting untuk menentukan hasil belajar peserta didik , karena hasil belajar peserta didik di pengaruhi oleh model, metode, kreativitas dan juga fasilitas yang ada di sekolah tersebut.
- c) Keadaan masyarakat
 Faktor eksternal masyarakat mempengaruhi hasil belajar peserta
 didik, lingkungan yang positif akan memotivasi peserta didik
 untuk lebih giat dalam proses belajar, selain itu teman sebaya,
 tetangga, dan pergaulan juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar individu. Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar diataranya penggunaan model pembelajaran. Pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran yang efesien dan efektif agar pembelajaran menjadi aktif dan tidak berpusat kepada pendidik (*teacher center*). Model pembelajaran yang monoton akan menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kesulitan untuk mengikuti proses belajar. Pembelajaran yang baik harus melibatkan peserta didik secara aktif, maka dari itu seorang pendidik harus menyiapkan serta memaksimalkan penggunaan model pembelajaran di kelas.

4. Teori Belajar

Teori merupakan suatu kejadian yang di dalamnya memuat ide, konsep, prinsip, dan juga prosedur yang kebenarannya dapat diuji serta dapat di pahami. Teori belajar merupakan teori yang didalamnya memuat tetang cara untuk mengaplikasikan pengajaran agar lebih efektif, dalam proses ini melibatkan antara pendidik dan peserta didik, serta perencanaan penggunaan model dan metode yang akan digunakan di dalam kelas saat proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran secara umum terdapat empat teori belajar yaitu sebagai berikut.

- Teori Belajar Behaviorisme
 Dalam teori ini menekankan bahwa perubahan dalam tingkah laku akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.
- 2) Teori Kognitivisme
 Teori belajar kognitif ini lebih menekankan pada tingkah laku
 peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamnya tentang
 situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.
- 3) Teori Konstruktivisme
 Teori belajar ini menekankan peserta didik lebih aktif dalam
 menggali pengetahuan baru dengan memanfaatkan pengetahuan
 lama yang telah dimiliki.
- 4) Teori Humanistik
 Teori ini menjelaskan bahwa teori belajar harus mampu
 memanusiakan manusia itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan berbagai teori di atas, maka dalam penelitian ini lebih dominan dalam penggunaan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, karena dalam teori ini dikatakan bahwa belajar lebih mudah dipahami oleh manusia karena manusia membangun dan mengembangakn pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah dimiiki.

Teori konstruktivisme juga menjelaskan bahwa saat proses pembelajaran, pendidik dituntut agar dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan bahasanya sendiri, menceritakan pengalaman yang dilewati, dan peserta didik diberi kesempatan untuk membuat ide tau gagasan yang baru, sehingga dalam teori ini secara

langsung menuntut pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik untuk aktif di dalam kelas (*student center*) bukan berpusat kepada pendidik (*teacher center*). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *kooperatife* tipe *Make a match* dan *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang mendukung penggunaan teori belajar konstruktivisme.

a. Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori yang mengajarkan tentang bagaimana membangun pengetahuan dari pengalaman yang dilewati. Menurut Mustafa,dkk dalam Masgumelar (2019) konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan meraka sendiri atas atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh pendidik. Konstruktivisme menurut Piaget dalam Sugrah (2019) adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan.

Menurut Widodo dalam Sugrah (2019) tiga garis besar pandangan konstroktivisme dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia dan bukan sepenuhnya representasi suatu fenomena atau benda.
- 2) Pengetahuan merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan terbentuk dalam suatu konteks sosial tertentu.
- 3) Pengetahuan bersifat tentatif. Sebagai konstruksi manusia, kebenaran pengetahuan tidaklah mutlak tetapi bersifat tentatif dan senantiasa berubah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kontruktivisme merupakan pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk beradaptasi dan membangun pengetahuan yang berasal dari kontruksi sosial dan bersifat tentative.

b. Karakteristik Pembelajaran Konstruktivisme

Pembelajaran kontruktivisme merupakan pembelajaran yang dalam implementasinya melibatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran kontruktivisme memiliki

berbagai karakteristik. Menurut Donald et al. (2006) implementasi pendekatan konstruktivisme dalam aktivitas pembelajaran memiliki beberapa karakteristik penting sebagai berikut.

- 1) Belajar aktif (active learning)
- 2) Peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersifat otentik dan situasional
- 3) Aktivitas belajar harus menarik dan menantang
- 4) Peserta didik harus dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses yang disebut "*bridging*"
- 5) Peserta didik harus belajar konstruktivisme menjelaskan fenonema berfikir kritis, merumuskan pertanyaan, mengatasi masalah, mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari.
- 6) Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan konstruksi pengetahuan
- 7) Pendidik harus dapat memberi bantuan berupa *scafolding* yang diperlukan oleh peserta didik dalam menempuh proses belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas ditegaskan bahwa pembelajaran kontruktivisme memiliki karakteristik yakni salah satunya pembeajaran aktif. Proses pembelajaran yang aktif akan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk menggali pemahamannya sendiri dan pendidik hanya sebagai fasilitator.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Konstruktivisme

Teori konstruktivisme lebih memfokuskan pada pengajaran yang bersifat *top down* bukan *bottom up*. Artinya peserta didik dengan bantuan pendidik akan diajarkan dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan kemudian menemukan keterampilan dasar. Menurut Suparno dalam Masgumelar (2021) secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme yang diambil sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri, baik secara personal maupun secara sosial
- 2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari pendidik ke peserta didik, kecuali dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk bernalar
- 3) Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah

4) Pendidik berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi peserta didik berjalan mulus

Sejalan dengan pendapat di atas, Rianto dalam Suryadi membagi lima prinsip pembelajaran konstruktivisme, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik.
- 2) Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.
- 3) Mencari dan menilai pendapat peserta didik.
- 4) Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan peserta didik .
- 5) Pembelajaran yang berlandaskan cara pandang konstruktivisme meliputi empat tahap yaitu: (1) tahap apersepsi (mengungkap konsepsi awal dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik), (2) tahap eksplorasi, (3) tahap diskusi dan penjelasan konsep, dan (4) tahap pengembangan dan aplikasi konsep.

Dari pernyataan di atas dapat ditegaskan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang menekankan agar peserta didik lebih aktif dari pada pendidik saat proses pembelajaran,sehingga pembelajaran tidak akan berpusat kepada pendidik (*teacher center*). Pada pembelajaran kontruktivisme peserta didik berfikir secara mandiri untuk menggali pengetahuan melalui masalah-masalah yang dihadapi, sehingga diharapkan mampu menganalisis secara kritis sebuah masalah yang nantinya akan menimbulkan pertanyaan untuk diselesaikan.

B. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Pembelajaran tematik tidak sama dengan pembelajaran lainnya. Rusman (2017) pembelajaran merupakan adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa. Pembelajaran tematik menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikembangkan

berdasarkan beberapa tema, sedangkan tema merupakan gagasan atau pokok bahasan. Rusman (2017) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang memungkinkan peserta didik aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna. Sedangkan Eppun (2022) mengemukanan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi ke dalam satu pembelajaran

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dalam bentuk tema yang dijadikan satu pokok gagasan dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut menurut Lubis (2018) tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Mardianto dalam Anggraini (2022) pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Sejalan dengan pendapat diatas Trianto dalam Anggraini, (2022) mengungkapkan model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan antara berbagai kelompok mata pelajaran ke dalam satu pokok tema yang menuntut peserta didik dapat aktif saat proses pembelajaran, serta dalam pelaksanaannya menyampaikan beberapa mata pelajaran secara terpadu dalam satu pertemuan.

Beberapa pernyataan ahli di atas, menegaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan/menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema, dimana dalam proses pelaksanaannya beberapa mata pelajaran tersebut disampaikan secara terpadu dalam waktu yang bersamaan tanpa adanya pemisah antara mata pelajarannya. Mata pelajaran tematik pada kelas tinggi berbeda dengan kelas rendah. Adapun muatan tematik pada kelas tinggi yaitu Bahasa Indonesia, IPS, IPA, dan PKN.

Sedangkan mata pelajaran yang terpisah yaitu Matematika, Penjaskes, dan Pendidikan Agama disebut bidang studi yang berdiri sendiri. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan satu muatan pelajaran yang terdapat pada tematik yaitu muatan IPA. Materi muatan IPA yang luas dan pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik menyebabkan rendahnya interaksi anatar pendidik dan peserta didik maupun anatara peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga suasana pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik menjadi pasif.

Materi IPA yang luas seharusnya mampu dikemas dan disamapaikan oleh pendidik dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bukan hanya sekedar menghafal materi. Depdiknas (2013) menyatakan bahwa beberapa hasil penelitian menunjukkan gejala bahwa saat ini, peserta didik memiliki kecenderungan mempelajari IPA sebagai produk, menghafalkan konsep, teori, dan hukum. Proses pembelajaran yang demikian menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPA yang berdampak pada cara berinteraksi dan rendahnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran IPA hendaknya bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi aktif serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung bukan hanya sekedar hafalan.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan ke dalam tematik. Pada pelajaran IPA memuat mengenai lingkungan alam, fenomena alam, dan segala jenis mahluk hidup yang ada di bumi. Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada teori akan tetapi lebih menekankan bagaimana sesuatu tersebut dapat terjadi sehingga teori yang didapatkan harus dipraktikan, maka saat pembelajaran IPA harus dilaksanakan secara langsung agar peserta didik mampu memahami secara ilmiah. Menurut Samatowa dalam Fatimah (2018) Pembelajaran IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Sedangkan menurut Asy'ari (2006) pengertian pembelajaran IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui metode tertentu yang berkaitan dengan pengetahuan alam semesta. Selain itu, menurut Hisbullah & Selvi (2018) menyatakan bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Hiul, dkk (2019) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar sering juga dikenal pembelajaran sains. Ristanto, dkk (2019) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, merupakan konsep yang terpadu karena belum dipisahkan secara tersendiri seperti mata pelajaran kimia, fisika dan biologi. Melalui serangkaian pembelajaran IPA, akan mendapat pengetahuan langsung melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan sekumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan suatu cara atau metode mengenai alam beserta isinya, yang pengkajiannya melalui praktik langsung bukan hafalan konsep.

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan di kelas IV pada semester genap dengan mengambil tema VI cita-citaku, dengan muatan pelajara IPA.

Adapun kompetensi dasar pada pembelajaran ini yaitu:

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.6 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Berikut indikator dari beberapa kompetensi dasar di atas.

- 3.2.1 Menganalisis daur hidup makhluk hidup (C4)
- 3.2.2 Menguraikan siklus daur hidup mahluk hidup (C4)
- 3.2.3 Mengidentifikasi jenis-jenis mahluk hidup (C6)
- 3.2.4 Mengorganisasikan manfaat dari setiap jenis mahluk hidup (C4)
- 3.2.5 Menganalisis sumber daya alam yang ada di sekitar (C4)
- 3.2.6 Menyimpulkan jenis-jenis sumber daya alam (C6)
- 4.6.1 Membuat poster tentang pentingnya pelestarin sumber daya alam (P6)

Penilaian yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan teknik tes dengan pemberian *pretest* dan *posttest*. Menurut Arikunto (2013) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain

yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. *Pretest* diberikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *teams games tournament* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sedangkan *posttest* akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran untuk mengetahui hasil akhir setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *teams games tournament*. Soal yang diberikan pada saat *pretest* sama dengan soal *posttest* dengan bentuk pilihan jamak.

C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rangkaian penyajian materi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran. Model pembelajaran mencakup berbagai aspek yang akan digunakan secara langsung maupun tidak langsung.

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu instrumen dalam pembelajaran yang berisikan prosedur atau cara mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014) yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa prosedur yang sistematis serta acuan bagi para pendidik dalam merancang aktivitas belajar. Pada hal ini model pembelajaran berfungsi memberikan gambaran kerangka pembelajaran dan acuan bagi pendidik. Secara lebih rinci Sutirman (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Model pembelajaran juga berfungsi untuk memberikan rancangan agar kegiatan belajar mengajar berjalan secara baik, mudah dipahami, menarik, serta runtut atau sitematis. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Octavia (2020) yang berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan

kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik (teratur) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Yasmin (2013) model pembelajaran adalah contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam pelaksaan pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dalam pengorganisasian kegiatan yang berupa pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar serta menjadi acuan bagi pendidik .

Penggunaan model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok. Serta pembelajaran juga dituntut menarik sehingga tidak membosankan bagi peserta didik .

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan teknik. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu rasional teoretis yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan. Pada umumnya model-model mengajar yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut.

- a. Memiliki prosedur yang sistematik.
- b. Hasil belajar ditetapkan secara khusus.
- c. Penetapan lingkungan secara khusus.
- d. Ukuran keberhasilan.
- e. Interaksi dengan lingkungan.

3. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik, tujuan yang akan dicapai, serta penyesuaian dengan tingkat kemampuan peserta didik. Ada pun beberapa manfaat dari model pembelajaran bagi pendidik dan bagi peserta didik menurut Octavia, (2020).

1. Bagi pendidik

- a) Memudahkan pendidik dalam melaksanakan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran menyesuaikan dengan waktu yang tersedia, kemampuan peserta didik, tujuan yang ingin dicapai, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung.
- b) Sebagai alat untuk mendukung atau mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
- c) Memudahkan dalam melakukan analisis terhadap perilaku peserta didik baik secara individu maupun kelompok dalam waktu yang relatif singkat.
- d) Memudahkan dalam penyusunan bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan penelitian tindakan dasar.

2. Bagi peserta didik

- a) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran
- b) Memberi kemudahan untuk peserta didik memahami materi yang diajarkan pada proses pembelajaran
- Mendorong semangat belajar peserta didik serta meningkatkan ketertarikan peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara penuh.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi belajar akan sangat berpengaruh terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran memudahkan peserta didik saat menyampaikan materi serta seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menggali pengetahuan bersama-sama dengan teman satu stratanya.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung pada kompetensi yang dimiliki seorang pendidik. Menurut Anas, (2012) salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mendapatkan perhatian anak didik selama proses pembelajaran adalah dengan memberikan variasi dalam mengelola kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran. Sedangkan Ahsan (2020) pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil atau belajar secara berkelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota itu sendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Eppun (2022) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana peserta didik belajar dengan kelompok yang heterogen dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan anggota-anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran kelompok kecil. Sejalan dengan pandapat Anisa (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Secara lebih rinci,menurut Suprijono, (2011) menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Konsep pembelajaran yang dibuat secara berkelompok, akan mendorong pertumbuhan anak melalui kegiatan kolaboratif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan partisipai aktif peserta didik dalam kelompok kecil atau secara berkelompok dengan anggota yang heterogen serta menerapkan prinsip kerjasama antara anggota kelompok saat proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Asma (2006), dalam pembelajaran kooperatif terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar Aktif Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik .
- Belajar kerjasama
 Prinsip pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan bekerja sama dalam kelompok dapat melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif.
- c. Pembelajaran *partisipatorik*Pembelajaran parisipatorik berarti melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan pengetahuan dan membanguan menjadi tujuan pembelajaran.
- 4. Reactive teaching
 Pendidik perlu menciptakan strategi agar seluruh peserta didik
 mempunyai motivasi untuk belajar.
- 5. Pembelajaran menyenangkan Pembelajaran menggunakan model kooperatif dilaksanakan dengan menggunakan prinsip suasana yang menyenangkan.

Prinsip-prinsip yang terdapat dalam pembelajaran kontruktivisme menekankan pada proses pembelajaran aktif yang berpusat kepada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator yang harus mampu menerapkan strategi agar pembelajaran menyenangkan dan peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk melatih peserta didik agar mampu bekerjasama dalam kelompok dan berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat bertukar informasi yang dimiliki. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asma, (2006) menjelaskan tipetipe model pembelajaran kooperatif, yaitu (1) *Student Team Achievement Divison* STAD, (2) *Teams Games Tournament* (TGT), (3) *Team Assisted Individualization* (TAI), (4) *Make a match*, (5) *Picture and Picture*, (6) *Numbered Head Together* (NGT), dan lain-lain. Berbagai tipe model pembelajaran kooperatif yang bervariasi ini dapat diterapkan di kelas sesuai dengan materi, perkembangan peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada penelitian ini, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* sebagai variable penelitian. Model pembelajaran tipe *make a match* dan *teams games tournament* dapat membangun keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran, membangun kerjasama anatara peserta didik dan juga antara kelompok belajar, serta dengan model pembelajaran ini proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan model tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Make a match merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan dari kartu masing-masing yang berisikan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan. Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu dengan cepat dan tepat akan

mendapatkan tambahan poin. Pembelajaran *make a match* bertujuan untuk membentuk sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model ini juga menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan pendidik, sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan juga pengamat.

Make a match merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dalam mencari pasangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ahsan (2020) yang menyatakan bahwa model make a match adalah sistem pembelajaran yang mengedepankan kemampuan sosial, bekerja sama, berinteraksi, dan berpikir secara cepat dalam mencari pasangan masing-masing. Sedangkan menurut Suyatno dalam Aliputri, (2018) mengungkapkan bahwa metode make a match adalah model pembelajaran dimana pendidik harus menyiapkan kartu yang berisi soal dan menyiapkan kartu yang berisi jawaban kemudian peserta didik diperintahkan untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kartunya.

Model pembelajaran kooperatife tipe *make a match* dapat diartikan sebagai model pembelajaran dimana pendidik menyiapkan kartu dan peserta didik diminta untuk mencari pasangan yang sesuai. Sejalan dengan pendapat tersebut Annisa, dkk (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran dengan mencari pasangan untuk memahami suatu topik pembelajaran yang disajikan dan dapat membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Menurut Rusman (2011) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan dimana peserta didik dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suatu pembelajaran yang aktif.

Selain itu, Sriwahyuningsih, dkk (2018) juga menyatakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran dengan mencari pasangan yang sesuai melalui permainan kartu untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran serta membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Secara lebih rinci, Eppun (2022) menyatakan bahwa teknik *make a match* adalah model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dituntut untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya sembari mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam upaya meningkatkan aktivitas peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menuntutpeserta didik untuk mencari atau menemukan pasangannya yang sesuai dengan soal/jawaban yang mereka dapatkan secara cepat.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Make A Match

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran harus memperhatikan sintaks yang sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Rusman (2010) model *make a match* (mencari pasangan) penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Sedangkan menurut Huda (2013) terdapat 3 langkah sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

- a. Pendidik membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajarai kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Pendidik membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu jawaban, akan lebih menarik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi peserta didik yang berhasil dan sanksi bagi peserta didik yang belum berhasil.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman, (2013) mengungkapkan langkah-langkah pembelajaran *make a match* yaitu srbagai berikut.

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- c. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- d. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas, maka penulis menyimpulkan langkah-langkah penerapan mmodel pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang akan digunakan oleh peneneliti adalah sebagai berikut.

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi soal/jawaban mengenai materi yang sudah dibahas.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu berupa soal/jawaban
- c. Peserta didik mencari pasangannya (soal/jawaban) dalam kurun waktu yang telah ditentukan.
- d. Peserta didik bersama dengan pendidik membahas secara bersamasama pasangan (soal/jawaban) untuk mengetahui apakah pasangan setiap peserta didik benar.
- e. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangannya dengan cepat dan benar mendapatkan nilai tambahan.
- f. Kesimpulan dan evaluasi.

3. Kelebihan Model Pembelajaran kooperatif tipe Make A Match

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Nining dkk, (2005) sebagai berikut.

- a. Dimana penerapan pembelajaran tipe *make a match* dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih produktif dan semakin ramai dan membuat peserta didik semakin senang dalam proses pembelajaran.
- b. Adanya sikap saling membantu antara peserta didik yang paham dengan yang belum paham pada tahap diskusi kelompok memberikan kontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi lebih merata.
- c. Penggunaan pembelajaran tipe *make a match* ini, peserta didik juga dilatih untuk menguasai materi secara cepat, berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Sedangkan menurut Huda, (2011), kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match*lebih menyenangkan untuk peserta didik .
- c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- d. Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian peserta didik untuk tampildi depan kelas (saat presentasi).
- e. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu saat belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih efektif, menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, melatih komumnikasi anatar peserta didik, melatih kecepatan berfikir peserta didik dan melatih kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Kekurangan Model Pembelajaran Koopertaif tipe Make A Match

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan, akan tetapi setiap kelebihan tersebut tentunya terdapat juga kekurangan-kekurangan. Adapun kelemahan model pembelajaran tipe *make a match* menurut Huda, (2013) sebagai berikut.

- a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
- c. Jika pendidik tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
- d. Pendidik harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- e. Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sedangkan menurut Lie, (2008) kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

- a. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor
- b. Lebih sedikit ide yang muncul
- c. Pendidik perlu persiapan alat dan bahan yang memadai
- d. Tidak cocok untuk kelas gemuk.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki kelemahan-kelemahan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut dapat disebabkan oleh pendidik dan juga peserta didik. Kelemahan yang datang dari pendidik dapat berupa persiapan pembelajaran yang kurang matang yang akan menghambat pelaksanaan pembelajaran, sedangkan kelemah dari peserta didik yaitu kurang memperhatikan saat proses presentasi berlangsung.

Upaya yang dapat dilakukan penulis dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada penggunaan model *make a match* yaitu.

- a. Pendidik harus sudah mempersiapkan media yang akan digunakan, sehingga saat pelaksanaan di kelas pendidik hanya memerlukan waktu untuk membagi peserta didik menjadi dua keompok dan membagikan media tersebut kepada peserta didik.
- b. Pendidik memberikan penjelasan terlebihdahulu mengenai teknis dalam pembelajaran.

- c. Sebelum memulai pembelajaran, pendidik memberikan arahan dan pemahaman kepada peserta didik mengenai rasa tanggungjawab, solidaritas, persaudaraan, dan kebersamaan di dalam kelas.
- d. Pendidik dan peserta didik secara bersama-sama menyepakati mengenai hukuman yang akan diberikan kepada peserta didik yang kalah.

F. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games*Tournament

Pembelajaran kooperatife tipe *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik ke dalam kelompok kecil, yang kemudian akan bermain dalam bentuk pertandingan antar *teams*. Pembelajaran dengan model *teams games tournament* mampu membuat peserta didik belajar lebih rileks, memiliki tanggung jawab, kerjasama, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan dalam bentuk kelompok ini akan mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi dan memiliki motivasi untuk bersaing sehingga peserta didik akan berlombalomba untuk menjadi kelompok terbaik. Menurut Rusman (2010) *teams games tournament* adalah salah satu tipepembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Hakim, dkk (2017) *teams games tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dimana komponen pembelajarannya disajikan dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok peserta didik yang melakukan *tournamen* akademik maupun kuis. Sedangkan menurut Hamdani, dkk (2019) *teams games tournament* merupakan pembelajaran yang membagi para peserta didik dalam tim belajar yang terdiri dari empat orang atau lebih yang memiliki tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang berbeda-beda. Sejalan

dengan pendapat tersebut, Fathurrohman (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar, dimana setiap kelompok beranggotakan 3-6 orang yang dipilih secara heterogen.

Teams games tournament merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil tanpa melihat perbedaan untuk melakukan sebuah games. Hidayat (2019) juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam kelompok belajar tanpa harus memandang perbedaan akademik dan juga jenis kelamin. Secara lebih rinci Sholihah (2016) menyatakan model pembelajaran teams games tournament adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik yang dibagi ke dalam kelompok belajar, diamana setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Pada permaianan ini peserta didik diharapkan lebih aktif, mampu bekerjasama, dan memiliki tanggung jawab dalam pembelajaran.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran harus memperhatikan sintaks yang sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Rusman (2010) permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah

model pembelajaran teams games tournament menurut Slavin dalam Kadir

(2013) sebagai berikut.

- a. Pendidik mengajar seperti biasa.
- b. Peserta didik belajar dalam kelompok yang heterogen.
- c. Masing-masing peserta didik menuju kemeja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama.
- d. Setelah pertandingan selesai, semua peserta didik kembali ke kelompok masing-masing.
- e. Pendidik mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Sejalan dengan pendapat Slavina dalam Sutirman (2013) juga mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* sebagai berikut.

- a. Persentasi materi
 - Pada awal pembelajaran pendidik hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian pendidik menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
- b. Pembentukan kelompok Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya.
- c. *Game/turnamen*Setelah peserta didik belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (*turnamen*) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh peserta didik.
- d. Penghargaan kelompok Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok.

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas, maka penulis menyimpulkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams* games tournament yang akan digunakan oleh peneneliti adalah sebagai berikut.

- a. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran.
 Pada saat menyampaikan materi pembelajaran, peserta didik mendengarkan sembari mencatat hal-hal penting yang disampaikan pendidik.
- b. Membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar.
 Setelah dijelaskannya materi, pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok secara acak, kemudian peserta didik

mencari kelompoknya dan belajar bersama sebelum dimulainya pertandingan.

c. Games / tournament

Saat memulai pertandingan, peserta didik yang memiliki giliran maka harus bergabung di meja *tournament* bersama peserta didik dari kelompok lain, setelah itu pendidik memberikan soal/pertanyaan. Perwakilan dari kelompok yang mampu menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin. Peserta didik dari setiap kelompok maju secara bergantian sehingga seluruhnya mendaptkan giliran maju di meja *tournament*.

d. Penghargaan kelompok.

Pada akhir pertandingan, maka pendidik mengumumkan kelompok yang mendapatkan nilai terbesar untuk diberikan sebuah penghargaan.

3. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Sudarti (2015), kelebihan model pembelajaran *teams games* taournamentadalah sebagai berikut.

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dalam menguasai materi yang mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengankeaktifan dari peserta didik .
- e. Motivasi belajar lebih tinggi.
- f. Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan tolernsi.

Sedangkan menururt Taniredja (2012) kelebihan model *teams games taournament* sebagai berikut.

- a. Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi.

- c. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik .
- g. Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, mampu menguasai materi secara mendalam, meningkatkan rasa percaya diri, menghidupkan suasana kelas, dan mampu meningkatkan kerjasama anatar anggota kelompok.

4. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games*Tournament

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan, akan tetapi setiap kelebihan tersebut tentunya terdapat juga kekurangan-kekurangan. Adapun kekurangan-kekurangan dalam model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik, sulitnya pengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari sisi akademis. Kemampuan ini akan bisa diatasi jika pendidik bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menetukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan oleh peserta didik untuk diskusi cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan.
- Bagi peserta didik, terdapat peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Sedangkan menurut Astuti (2022) terdapat beberapa kelemahan model *teams games tournament* sebagai berikut.

- a. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama.
- b. Pendidik yang menggunakan model pembelajaran ini, pendidik harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
- c. Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki kelemahan dalam proses pelaksanaannya. Persiapan sebelum memulai pembelajaran dengan model ini harus benar-benar optimal, karena untuk mengurangi penggunaan waktu yang berlebihan dalam persiapan serta pembagian kelompok yang harus seimbang.

Upaya yang dapat dilakukan penulis dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada penggunaan model *teams games tournament* yaitu.

- a. Pendidik harus sudah membagi kelompok sebelum diadakannya *tournament*.
- Pendidik menjelaskan secara detail mengenai teknis yang harus dipahami oleh peserta didik, seperti sistem permainan dan peraturannya.
- c. Pendidik dapat membantu atau mengarahkan peserta didik dalam menjelaskan dengan penggunaan bahasa yang sederhana.
- d. Pendidik memberikan batasan waktu kepada peserta didik yang ingin menjawab pertanyaan namun tidak kunjung berbicara, maka pertanyaan dapat dilempar kepada peserta didik yang lain yang ingin menjawab.

G. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1. Hasil Penelitian Fitrianita, dkk (2022)

Penelitian diakukan di SD Negeri 1 Campang Tiga Ilir, tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran tematik. Penelitian yang diakukan memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode *make a match* mengalami peningkatan. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran tematik di kelas IV, terdapat 3 peserta didik yang mendapat nilai 45, 6 peserta didik yang mendapat nilai 50, 4 peserta didik yang nilai 60, 3 peserta didik yang mendapat nilai 65, dan 1 peserta didik yang mendapat nilai 70. Sedangkan hasil belajar peserta didik sesudah diterapkannya model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran tematik di kelas IV, yaitu 1 peserta didik yang mendapat nilai 65, 3 peserta didik yang mendapat nilai 70, 4 peserta didik yang nilai 75, 5 peserta didik yang mendapat nilai 80, 2 peserta didik yang mendapat nilai 85 dan 2 peserta didik yang mendapat nilai 90. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar tematik.

2. Hasil Penelitian Meyrevanle (2022)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091522 Marubun Jaya dengan mengambil topik Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Siswa Kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Jaya. Analisis data yang di peroleh oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* oleh siswa kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Jaya lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan teknik ceramah. Hal ini dibuktikan dengan thitung>ttabel (10,3>2,04) telah membuktikan bahwa hipotesis alternatif diterima. Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar.

3. Hasil Penelititan Chusnul (2021)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Cakranegara tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournamnet* dengan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. Teknik analisis data menggunakan *uji-t Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa nilai *signifikansi 2-tailed* sebesar $0.000 \le 0.05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik.

4. Hasil Penelitian Alyannida (2022)

Penelitian ini diaksanaan di SD Negeri 17 Pamerah, tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament* terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan SD. Pada penelitian tersebut menunjukan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran tipe teams games tournament terhadap hasil belajar IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai *N-Gain* kelas yang diberikan perlakuan dengan model teams games tournamentmemperoleh 0,56 atau 56 % yang berarti bahwa model teams games tournament ini membantu peserta didik dalam menguasai materi IPA dan juga hasil belajar peserta didik, sedangkan nilai *N-Gain* dari kelas kontrol (tidak mendapatkan perlakuan) mencapai 0,22 atau 22 % yang termasuk ke dalam kategori rendah yang berarti metode ceramah tidak efektif untuk menaikkan hasil belajar peserta didik.

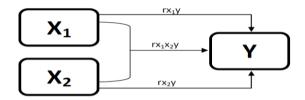
H. Kerangka pikir

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan tes awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi pada kelas eksperimen akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatife tipe make a match. Kedua model pembelajaran kooperatif tersebut melibatkan seluruh aktivitas peserta didik baik antara individu dengan individu atau antara kelompok

belajar, sehingga seluruh peserta didik akan terlibat dan aktif saat proses pembelajaran, maka hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Setelah pelaksanaan dengan model tersebut, peserta didik diberikan tes akhir (post test) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil akhir.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Kerangka pikir penelitian



Sumber: Sugiyono, (2016: 68)

Keterangan:

 X_1 = Model pembelajaran *make a match*

 X_2 = Model pembelajaran teams games tournament

Y = Hasil belajar

= Pengaruh antara model pembelajaran *make a match* terhadap rx_1y

hasil belajar

= Pengaruh antara model pembelajaran teams games tournament rx_2y

terhadap hasil belajar

= Pengaruh antara model pembelajaran make a match dan teams Rx_1x_2y

games tournament terhadap hasil belajar

Hipotesis I.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka penulis menetapkan hipotesis yaitu:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

- 2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournment* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.
- 3. Terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Design*. Bentuk desain *quasi eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013) bentuk desain *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi pada desain *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperiment dan kontrol tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model *make a match*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design.

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	O_1	$\mathbf{X_1}$	O_2
Kontrol	O_3	\mathbf{X}_2	O_4

(Sugiyono, 2014:79)

Keterangan:

 X_1 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran $Make\ A\ Match\ X_2$: Pembelajaran menggunakan model pembelajaran $Teams\ Games\ Tournament$

O₁: Hasil *Pretest* kelompok eksperimen
O₂: Hasil *Posttest* kelompok eksperimen
O₃: Hasil *Pretest* kelompok kontrol

O₄: Hasil *Posttest* kelompok kontrol

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatife tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian eksperimen ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 5 Metro Timur.

D. Prosedur Penelitian

Sebelum meaksanakan penelitian, seorang peneliti harus mengetahui tahapantahapan yang nantinya akan dilakukan. Tahap-tahap dalam penelitian ekspriment adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pendahuluan

- a. Penulis membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke sekolah yang bersangkutan.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan melalui kegiatan studi dokumentasi untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik yang akan dijadikan objek penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik kelas guna mendapatkan informasi berkaitan dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan.

c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini kelas IVA dengan jumlah 21 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB dengan jumlah 22 peserta didik sebagai kelas kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Penulis membuat perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament.
- b. Membuat perangkat pembelajaran untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran koopertif tipe *make a match*.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian. Intrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrument tes yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* yaitu soal berupa tes pilihan jamak dan instrument *non* tes berupa lembar observasi aktivitas peserta didik .
- d. Menguji coba instrumen tes kepada 45 peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat untuk kemudian dilakukan uji prasyarat instrumen penelitian.
- e. Melakukan uji prasyarat instrumen penelitian yang meliputi uji validitas, uji reabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran pada instrumen penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melaksanakan pembelajaran dalam kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran tipe teams games tournament dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran tipe make a match.
- b. Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dimulainya pembelajaran di hari pertama (pembelajaran 1).
- c. Melaksanakan penelitian selama 3 kali pertemuan. Pada pembelajaran kelas eskperimen, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatife tipe *make*

- *a match*. Pembelajaran pada kedua kelas berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- d. Selama proses pembelajaran di kelas dilakukan observasi oleh wali kelas untuk mengkontrol aktivitas antara peneliti dan peserta didik .
- e. Mengadakan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran terakhir selesai dilakukan (pembelajaran ke-3)

4. Tahap Pengolahan Data

- a. Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *post test*.
- b. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur, yang berjumlah 43 peserta didik dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB. Adapun data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2.Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV A	10	11	21
2	IV B	13	9	22
Jumlah		23	20	43

(Sumber : Data pendidik kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan data pada tabel diatas kelas IV A berjumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 11 perempuan. Kelas IV B berjumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 9 perempuan. Seluruh peserta didik menjadi populasi dalam penelitian ini.

2. Teknik Sampling

Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki populasi dalam penentuan jumlah sampel yang akan diolah dari jumlah populasi. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil. Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

F. Variabel Penelitian

Pada penelitian secara umum terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikan (*dependent*).

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Pada umumnya disimbolkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament*.

2. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya varibel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar muatan IPA kelas IV yang disimbolkan dengan Y.

G. Defenisi Variabel Penelitian

1. Defenisi Konseptual

a) Model Pembelajaran Kooperatife Tipe Make a match (X1)

Model pembelajaran tipe *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang membentuk peserta didik ke dalam dua kelompok belajar, setelah pendidik menjelaskan sedikit materi, pendidik akan membuat pertanyaan dan juga jawaban dalam sebuah kertas, pertanyaan dan jawaban tersebut akan dibagikan secara

acak kepada dua kelompok belajar, tugas peserta didik selanjutnya adalah mencari pasangan yang sesuai dengan pertanyaan/jawaban yang dimiliki sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Setelah mereka menemukan pasangan masing-masing, maka materi akan dibahas secara bersama-sama secara bergantian, peserta didik yang mendapatkan pertanyaan diperintahkan untuk membacakan pertanyaan, kemudian peserta didik yang menjadi pasangannya (jawaban atas pertanyaan) membacakan jawabannya.

b) Model Pembelajaran Kooperatife Tipe *Teams Games*Taournament (X₂)

Model pembelajaran teams games tournament merupakan model pembelajaran dimana pendidik menyampaikan materi terlebih dahulu, kemudian pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang merupakan campuran dari tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam penerapan model ini, pendidik sudah menyiapkan pertanyaan yang harus ditanggapi oleh peserta didik. Pelaksanaan permainan dimulai dari setiap perwakilan dari masing-masing kelompok menuju meja pertandingan, setelah semua siap pendidik membacakan soal, perwakilan kelompok yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat maka akan mendapatkan poin, kegiatan ini terus dilakukan secara bergantian. Setelah semua soal terjawab maka pendidik akan menghitung poin dari masing-masing kelompok, kelompok yang mendapatkan poin paling banyak maka kelompok tersebut pemenangnya. Kelompok yang menjadi pemenang maka akan diberikan reward.

c) Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan perubahan pada pemahaman, pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar yang akan digunakan adalah hasil belajar kognitif muatan IPA peserta didik.

2. Defenisi Operasional

a) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatife tipe Make a match (X_1)

Model pembelajaran kooperatife tipe *make a match* merupakan model pembelajaran dengan kegiatan utama mencari pasangan yang sesuai. Data pada model pembelajaran ini dapat diukur dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* sebagai berikut.

- 1. Peserta didik mendengarkan pendidik menjelaskan materi.
- 2. Peserta didik belajar dalam kelompok.
- 3. Pembelajaran menggunakan model *make a match*.
- 4. Peserta didik bertanya terkait materi yang belum di pahami.
- 5. Kesimpulan pembelajaran.

Berikut ini kisi-kisi yang akan digunakan dalam penilaian aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan model *make a match*.

Tabel 3. Kisi-kisi penilaian dengan model make a match

No	Aktivitas peserta didik model <i>MAM</i> .	Indikator	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1	Mencatat materi.	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.	Observasi	Checklist
2	Berdiskusi bersama kelompok.	Peserta didik mampu bekerjasama dalam kelompok	Observasi	Checklist
3	Mencari pasangan (model make a match).	Peserta didik mampu memecahkan masalah yang ada	Observasi	Checklist
4	Tanya jawab.	Peserta didik aktif merespon pendidik	Observasi	Checklist
5	Kesimpulan.	Peserta didik berani mengemukakan kesimpulan diakhir pembelajaran	Observasi	Checklist

b) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatife tipe Teams Games $Tournament (X_2)$

Model pembelajaran kooperatife tipe *teams games taournament* merupakan model pembelajaran dengan kegiatan utama yaitu kelompok berhak menyetujui atau memberikan jawaban lain dari pertanyaan dan jawaban yang diajukan. Data pada model pembelajaran ini dapat diukur dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* sebagai berikut.

- 1. Peserta didik mendengarkan pendidik menjelaskan materi.
- 2. Peserta didik belajar dalam kelompok.
- 3. Peserta didik melaksanakan tournament.
- 4. Peserta didik bersama dengan pendidik mengulas kembali soalsoal yang diajukan saat *tournamen*t.
- 5. Kesimpulan pembelajaran.

Berikut ini kisi-kisi yang akan digunakan dalam penilaian aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan model *teams games tournament*.

Tabel 4. Kisi-kisi penilaian model teams games tournament

No	Aktivitas peserta didik model <i>tgt</i> .	Indikator	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1	Mencatat materi.	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.	Observasi	Checklist
2	Belajar Kelompok.	Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik	Observasi	Checklist
3	Games/ tournament.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan.	Observasi	Checklist
4	Tanya jawab.	Peserta didik aktif merespon pendidik selama proses pembelajaran	Observasi	Checklist
5	Kesimpulan.	Peserta didik berni mengemukakan kesimpulan	Observasi	Checklist

c) Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar tersebut. Hasil belakar dapat diketahui melalui proses penilaian dan evaluasi. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif pada muatan IPA dengan memperhatikan indikator terkait dengan bagaimana memperoleh pengetahuan akademik melalui penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif tipe *make amach* dan *teams games tournament*. Hasil belajar kognitif yang ditentukan menggunakan Taksonomi Bloom level C4–C6. Setelah mengikuti soal tes, hasil akhir belajar dapat dilihat melalui nilai atau skor peserta didik. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang melebihi KKM.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data. Data tersebut merupakan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes berupa observasi, wawancara dan studi pustaka.

1. Tes

Teknik tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan peserta didik *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Arikunto (2013) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Pretest diberikan kepada peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil akhir setelah melakukan pembelajaran. Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan jamak. Butir soal saat *posttest* sama dengan butir soal pada saat

pretest. Ketentuan nilai dalam tes ini yaitu jawaban benar mendapatkan poin 1 dan jawaban yang salah mendapatkan poin 0.

2. Non Tes

a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpuan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian untuk mendapatkan data yang relevan. Menurut Arikunto (2013) observasi disebut pula dengan pengamatan. Pengamatan yang dilakukan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan panca indra, seperti jumlah populasi, sampel, dan proses pembelajaran di SD Negeri 5 Metro Timur.

Berikut adalah pengkategorian tingkat aktivitas belajar siswa menurut Arikunto (2013 : 52).

Tabel 5.Pengkategorian aktivitas Belajar

No	Persentase Aktivitas	Kategori
1	$0\% \le P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
2	$20 \le P < 40\%$	Kurang Aktif
3	$40\% \le P < 60\%$	Cukup Aktif
4	60% ≤ P <80 %	Aktif
5	80% ≤ P <100%	Sangat Aktif

b) Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua orang, yaitu antara penanya dan penjawab dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Menurut Sugiyono (2016) mengungkapkan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulisingin melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi dari responden dan menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan wali kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur sebagai narasumber untuk mengetahui lebih dalam permasalahan peserta didik dan pendidik.

c) Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan studi dokumentasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Studi dokumentasi pertujuan untuk mendapatkan informasi data hasil belajar berupa Penilaian Tengah

Semester peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 5 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023.

I. Instrumen Penelitian

Penulis ini menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes berupa soal pilihan jamak dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *teams games taournament*.

a. Instrumen Tes

Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes soal pilihan jamak sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dari subtema yang akan dipelajari untuk mengetahui hasil belajar dalam ranah kognitif. Soal tes pilihan jamak yang benar mendapatkan poin 1, sedangkan yang salah mendapatkan poin 0. Instrumen tes yang telah disusun akan diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek peneitian. Tes uji coba ini untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu vaiditas dan reabilitas .

Tabel 6.Kisi-kisi instrumen tes soal pilihan jamak.

Indikator	Penilaian		an
	Bentuk	Aspek	Nomor soal
	soal	yang di	
		uji	
3.2.1 Peserta didik mampu	Pilihan	C4	1,2,3,4
menganalisis daur hidup mahluk	jamak		
hidup			
3.2.2 Peserta didik mampu	Pilihan	C4	5,6,7,8,9,10
mengurangi siklus daur hidup	jamak		
mahluk hidup			
3.2.3 Peserta didik mampu	Pilihan	C6	11,12,13,14,
mengidentifikasi jenis-jenis	jamak		15,16,17
mahluk hidup			
3.2.4 Peserta didik mampu	Pilihan	C4	18,19,20,21
mengorganisasikan manfaat dari	jamak		
setiap jenis jenis mahluk hidup			
3.2.5 Peserta didik mampu	Pilihan	C4	22,23,24,25,
menganalisis sumber daya alam	jamak		26
yg ada di sekitar			
3.2.6 Peserta didik mampu	Pilihan	C5	27,28,29,30
menyimpulkan jenis-jenis	jamak		
sumber daya alam			
	3.2.1 Peserta didik mampu menganalisis daur hidup mahluk hidup 3.2.2 Peserta didik mampu mengurangi siklus daur hidup mahluk hidup 3.2.3 Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis mahluk hidup 3.2.4 Peserta didik mampu mengorganisasikan manfaat dari setiap jenis jenis mahluk hidup 3.2.5 Peserta didik mampu menganalisis sumber daya alam yg ada di sekitar 3.2.6 Peserta didik mampu menyimpulkan jenis-jenis	3.2.1 Peserta didik mampu menganalisis daur hidup mahluk hidup 3.2.2 Peserta didik mampu mengurangi siklus daur hidup mahluk hidup 3.2.3 Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis mahluk hidup 3.2.4 Peserta didik mampu mengorganisasikan manfaat dari setiap jenis jenis mahluk hidup 3.2.5 Peserta didik mampu menganalisis sumber daya alam ya dad di sekitar 3.2.6 Peserta didik mampu menyimpulkan jenis-jenis jamak	Bentuk soal yang di uji 3.2.1 Peserta didik mampu menganalisis daur hidup mahluk hidup 3.2.2 Peserta didik mampu mengurangi siklus daur hidup mahluk hidup 3.2.3 Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis mahluk hidup 3.2.4 Peserta didik mampu mengorganisasikan manfaat dari setiap jenis jenis mahluk hidup 3.2.5 Peserta didik mampu menganalisis sumber daya alam yg ada di sekitar 3.2.6 Peserta didik mampu menyimpulkan jenis-jenis jamak Bentuk soal yang di uji Pilihan jamak C4 jamak Pilihan jamak C4 jamak Pilihan jamak C5 Pilihan jamak

b. Instrumen Nontes

Teknik nontes salah satunya adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Menurut Mulyadi (2010) nontes adalah cara penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik .

Tabel 7.Rubik penilaian aktivitas belajardengan model make a match

Aktivitas	Aktivitas		K	riteria	
Pendidik	peserta didik	1	2	3	4
Pendidik menjelaskan materi yang disampaikan	Peserta didik mendengark an penjelasan pendidik, mengumpulk an informasi, aktif dalam pembelajara n, dan merangkum materi.	Peserta didik hanya mendengark an penjelasan dari pendidik .	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik dan merangkum materi.	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik , mengumpulkan informasi dan merangkum materi yang disampaikan.	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, aktif dalam pembelajaran, dan merangkum materi yang disampaikan.
Pendidik membagi peserta didik ke dalam keompok belajar	Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik,berdisk usi secara aktif, dan bertanggungj awab dalam kelompok	Peserta didik pasif dalam kelompok belajar.	Peserta didk mampu bekerjasama dengan anggota keompok.	Peserta didik mampu bekerjasama, dan berdiskusi secara aktif dengan anggota kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama, berdiskusi secara aktif, dan bertanggungja wab dalam kelompok dan
Pendidik memberikan rangsangan berupa pertanyaan.	Peserta didik mampu menemukan pasangan atas jawaban/pert anyaan dengan cepat dan benar.	Peserta didik tidak mampu menemukan pasangan ata s jawaban/per tanyaan yang diberikan.	Peserta didik mampu menemukan pasangan ata s jawaban/perta nyaan namun belum tepat.	Peserta didik mampu menemukan pasangan ata s jawaban/pertan yaan dengan benar namun dalam kurunwaktu yang cukup lama	Peserta didik mampu menemukan pasangan ata s jawaban/pertan yaan dengan benar dan dalam waktu yang singkat

Lanjutan tabel 8. Rubik penilaian aktivitas belajardengan model *make a match*

Aktivitas	Aktivitas	Kriteria			
Pendidik	peserta didik	1	2	3	4
Pendidik bersama dengan peserta didik membahas secara bersama-sama soal yang telah diujikan.	Peserta didik aktif merespon pendidik dengan bertanya.	Peserta didik tidak pernah bertanya selama proses pembelajara n.	Peseta didik hanya satu kali bertanya selama proses pembelajaran.	Peseta didik hanya 2 kali bertanya selama proses pembelajaran	Peseta didik lebih dari dua kali bertanya selama proses pembelajaran
Pendidik bertanya mengenai kesimpulan pada pembelajaran hari ini.	Peserta didik mampu mengemuka kan pendapat dan memberikan kesimpulan	Peserta didik tidak mampu dalam me ngemukakan pendapat untuk memberikan kesimpulan.	Peserta didik kurang mampui dalam mengemukaka n pendapat untuk memberikan kesimpulan.	Peserta didik cukup mampu dalam mengemukakan pendapat untuk memberikan kesimpulan.	Peserta didik mampumenge mukakan pendapat untuk memberikan kesimpulan dengan tepat

Tabel 8. Rubik penilaian aktivitas belajar dengan model teams games tournament

Aktivitas	Aktivitas	Kriteria			
Pendidik	peserta didik	1	2	3	4
Pendidik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik
menjelaskan	menyimak	pasif saat	menyimak	menyimak	menyimak
materi yang	penjelasan	pembelajaran	penjelasan	penjelasan	penjelasan
disampaikan.	pendidik,		pendidik	pendidik,	pendidik,
	mengumpulkan		dan	mengumpulk	mengumpulk
	informasi, aktif		merangkum	an informasi	an informasi,
	dalam		materi.	dan	aktif
	pembelajaran,			merangkum	bertanya
	dan merangkum			materi yang	dalam
	materi.			disampaikan.	pembelajaran
					, dan
					merangkum
					materi yang
					disampaikan.
Pendidik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didk	Peserta didik	Peserta didik
membagi	mampu	pasif dalam	mampu	mampu	mampu
peserta didik	bekerjasama	kelompok	bekerjasama	bekerjasama,	bekerja
dalam kelompok	dengan	belajar.	dengan	dan	sama,
belajar	baik,berdiskusi		anggota	berdiskusi	berdiskusi
	secara aktif, dan		keompok.	secara aktif	secara aktif,
	bertanggungjaw			dengan	dan
	ab dalam			anggota	bertanggungj
	kelompok			kelompok.	awab dalam
					kelompok

Lanjutan tabel 9. Rubik penilaian aktivitas belajar dengan model teams

games tournament

Aktivitas	Aktivitas	Kriteria			
Pendidik	peserta didik	1	2	3	4
Pendidik	Masing-masing	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik
memberikan	perwakilan	tidak mampu	hanya	hanya mampu	mamampu
pertanyaan/soal	kelompok	menjawab	mampu	menjawab	menjawab
	mampu	satu pun	menjawab	tiga	lebih dari
	menjawab	pertanyaan	dua	pertanyaan .	tiga
	pertanyaan	yang	pertanyaan.		pertanyaan
	dengan benar	diujikan.			yang
					diujikan.
Pendidik	Peserta didik	Peserta didik	Peseta didik	Peseta didik	Peseta didik
mengulas	aktif merespon	tidak pernah	hanya satu	hanya 2 kali	lebih dari
kembali	pendidik	bertanya	kali bertanya	bertanya	dua kali
pertanyaan dan	selama proses	selama	selama	selama proses	bertanya
materi secara	pembelajaran	proses	proses	pembelajaran	selama
bersama-sama.	berlangsung	pembelajaran	pembelajara		proses
		•	n.		pembelajaran
Pendidik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik	Peserta didik
bertanya	berani	tidak berani	kurang	cukup berani	berani dalam
mengenai	menyampaikan	dalam	berani dalam	dalam	menyampaik
kesimpulan dari	kesimpulan	menyampaik	menyampaik	menyampaika	an pendapat
pembelajaran		an pendapat	an pendapat	n pendapat	untuk
hari ini.		untuk	untuk	untuk	memberikan
		memberikan	memberikan	memberikan	kesimpulan
		kesimpulan.	kesimpulan.	kesimpulan.	

J. Uji Persyaratan Instrument Tes

Uji persyaratan instrumen dilakukan pada kelas yang bukan menjadi objek penelitian. Uji coba instrumen dilakukan untuk mendapatkan persyaratan instrumen berupa validitas dan reabilitas instrumen tes. Penentuan jumlah responden didasari oleh pendapat Singaribun dan Effendi (1995) yang menyatakan bahwa jumlah minimal responden untuk uji prasayarat instrumen adalah sejumlah 30 responden. Dengan jumlah tersebut, maka distribusi nilai akan mendekati kurve normal. Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganilisis hasil uji coba tersebut dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen tes.

1) Validitas

Korelasi:
$$r_{pbi} = \frac{M_{p-M_t}}{S_t} \sqrt{\frac{P}{q}}$$

Keterangan:

rpbi = Koefisien korelasi point biserial

MP = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi

item yangdicari validitasnya

Mt = Mean skor total

St = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
P = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
= 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah (2014: 157))

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α =0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

Klasifikasi validitas sebagai berikut.

Tabel 9.Klasifikasi Validitas

Koefisien Validitas	Klasifikasi
$0.00 .> r_{xy}$	Tidak Valid (TV)
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat Rendah (SR)
$0.00 < r_{xy} < 0.40$	Rendah (Rd)
$0.00 < r_{xy} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.00 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.00 < r_{xy} < 1.00$	Sangat Tinggi (ST)

(Sumber : Arikunto (2013:78))

Setelah melaksanakan penelitian uji prasyarat instrumen pada tanggal 9 Januari 2023, didapatkan hasil perhitungan validitas dari 30 butir soal, yakni sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Jumlah	Klasifikasi
	Butir	
	Soal	
1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30.	20	Valid
5, 7, 8, 10, 11, 14, 16, 17, 22, 29.	10	Tidak Valid

(Sumber : Perhitungan Peneliti)

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Rekapitulasi perhitungan validitas secara rinci dapat dilihat dalam lampiran 11 halaman 144.

2) Reabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2013: 221) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menghitung realibilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S_{t-\sum piqi}^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan:

 r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

 s_t^2 = Varian total

pi = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

qi = Proporsi testee yang menjawab salah, atau: <math>qi = 1 - pi

Σpiqi= Jumlah dari hasil perkalian antara pi dengan qi

Sumber: Sudijono (2013: 252)

Berikut ini adalah tabel klasifikasi koefisien reabilitas.

Tabel 11. Koefisien Reabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,4-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber : Sugiyono (2015:257))

Uji reabilitas dilakukan pada 20 butir soal yang sudah dinyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil r hitung sebesar 0,71(lampiran 12 halaman 145). Sesuai dengan koefisien reabilitas dari Sugiyono, maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reabilitas kuat sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

3) Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan responden. Arikunto (2014) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus :

$$D = \frac{B_A}{I_A} - \frac{B_B}{I_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes

 J_A : Banyaknya peserta kelompok atas J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

 B_A : Banyak peserta kelompok atas yang

menjawab soal dengan benar

 B_B : Banyak peserta kelompok bawah yang

menjawab soal dengan benar

P : Indeks kesukaran

 $P_A = \frac{B_A}{I_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang

menjawab benar

 $P_B = \frac{B_B}{I_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang

menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut :

Tabel 12.Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,00-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

(Sumber: Arikunto, (2014:218))

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program microsoft excel 2010. Dari perhitungan tersebut didapat hasil uji daya beda sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Instrument

Klasifikasi	Nomor Soal	Indeks Daya
		Beda
Jelek	14	0,00-0,19
Cukup	6, 7, 9	0,20-0,39
Baik	1, 2, 3, 8, 11,13, 15, 16, 17, 18, 19, 20	0,40-0,69
Baik Sekali	4, 5, 10, 12	0,70-1,00

(Sumber : Perhitungan Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 1 soal dengan klasifikasi jelek, 3 soal dengan klasifikasi cukup, 12 soal dengan klasifikasi baik, dan 4 soal dengan klasifikasi sangat baik. Rekapitulasi perhitungan daya beda dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 147. Dari hasil perhitungan tersebut, tidak ditemukan soal dengan klasifikasi tidak baik sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

4) Tingkat Kesukaran

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran menurut sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{IS}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

(Arikunto (2012:208))

Berikut adalah klasifikasi tingkat kesukaran soal.

Tabel 14.Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No.	Indeks Kesukaran	ngkat Kesukaran
1	0,00-0,30	Sukar
2	0,31 - 0,70	Sedang
3	0,71-1,00	Mudah

(Sumber : Arikunto (2012:210))

Berdasarkan perhitungan, diperoleh data taraf kesulitan sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uii Tingkat Kesukaran Instrument

Tingkat	Nomor Soal	Indeks
Kesukaran		Kesukaran
Sukar	7, 9, 14	0,00-0,30
Sedang	1, 2, 3, 6, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20	0,31-0,70
Mudah	4, 5, 10	0,71 - 1,00

(Sumber: Perhitungan Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 3 soal dengan klasifikasi sukar, 14 soal dengan klasifikasi sedang, dan 3 soal dengan klasifikasi mudah.

Rekapitulasi perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 13

K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

halaman 146.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest, postest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan *N-Gain* maka dapat dilakukan pengujian menggunakan SPSS 26 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1. Buka lembar kerja baru program SPSS. Kemudian klik *variable view*, selanjutnya definisikan variabel penelitian
- 2. Untuk mengisi pada bagian "*values*" untuk variabel kelompok, maka klik kolom *none* baris kedua hingga muncul kotak dialog "*value label*", kemudian pada kotak *value* isikan 1 dan kotak label isikan kelas eksperimen, lalu klik add
- 3. Selanjutnya isi kembali kotak *value* dengan 2 dan kotak label isikan kelas kontrol, lalu klik add dan klik ok
- 4. Langkah berikutnya, klik data view, lalu masukkan angka kategorisasi kelas ke kolom variabel "kelas", nilai pretest ke kolom variabel "pre_test" dan nilai posttest ke kolom variabel "post_test". Pengisian dimulai dari data kelas eksperimen kemudian diikuti di bawahnya data kelas kontrol
- 5. Selanjutnya kita akan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Caranya dari menu SPSS klik transform, lalu klik *compute variable*.

- 6. Maka muncul kotak dialog dengan nama "compute variable", selanjutnya pada kotak target variable isikan "post_kurang_pre" pada kotak numeric expression isikan "post-pre", lalu klik ok
- 7. Maka pada tampilan data *view* akan muncul variabel baru dengan nama post_kurang_pre
- 8. Langkah berikutnya klik kembali menu transform compute variable. Selanjutnya pada kotak target variable isikan "seratus_kurang_pre", setelah itu pada kotak *numeric expression* isikan "100-pre", kemudian klik ok
- 9. Maka pada tampilan data *view* akan muncul variabel baru dengan nama seratus_kurang_pre
- 10. Lalu klik menu t*ransform-compute variable*. Selanjutnya pada kotak target variable isikan "*N-Gain_score*", setelah itu pada kotak *numeric expression*, isikan, "post_kurang_pre/seratus_kurang_ pre", kemudian klik ok
- 11. Maka pada tampilan data view akan muncul variabel baru dengan nama *N-Gain score*
- 12. Langkah berikutnya klik kembali menu *transform-compute variable*. Selanjutnya pada kotak target variable isikan "*N-Gain_persen*", setelah itu pada kotak *numeric expression* isikan "*N-Gain_score*100*", kemudian klik ok
- 13. Maka pada tampilan data view akan muncul variabel baru dengan nama *N-Gain*_persen
- 14. Berikutnya menghitung rata-rata nilai *N-Gain* score dalam bentuk persen (%) caranya, klik *analyzedescriptive statistic-explore*.
- 15. Lalu muncul kotak dialog "*explore*", selanjutnya masukkan variabel *N-Gain*_persen ke kolom dependent list, kemudian masukkan variabel kelas ke kolom *factor list*, lalu klik ok

Adapun kategori *N-Gain* sebagai berikut:

Tinggi : $0.7 \le N$ -Gain ≤ 1 Sedang : $0.3 \le N$ -Gain ≤ 0.7

Rendah: N-Gain < 0,3

Sumber: Hake dalam Widayanti (2015: 3)

Berikut adalah hasil perhitungan *N-Gain* yang dilakukan dengan bantuan program SPPS 26 for windowsdalam bentuk tabel.

Tabel 16. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	Rata-rata N-gain	Klasifikasi
Eksperimen	0,40	Sedang
Kontrol	0,37	Sedang

(Sumber : Perhitungan Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa rata-rata peningkatan pengetahuan pada kelas eksperimen sebesar 0,40 % (terkategori sedang), dan kelas kontrol sebesar 0,37 % (terkategori sedang). Adapun perhitungan secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran 19 & 20 halaman 154 & 155.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat untuk mengalisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari varian yang homogen atau tidak.

2. Uji Prasyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Sebelum menentukan uji hipotesis, maka perlu diketahui terlebih dahulu apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dimaksudakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada penelitian yang dilaksanakan, peneliti menggunakan program SPSS 26 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows untuk menguji normalitas data.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas data berdasarkan pendapat dari Kasmadi dan Sunariah (2014).

- 1. Rumusan hipotesis:
 - Ho = Populasi tidak berdistribusi normal
 - Ha = Populasi berdistribusi normal
- 2. Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.
 - a. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
 - b. Klik menu *analyze*, pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik eksplore.
 - c. Masukkan semua variabel ke dalam kolom Dependent List.
 - d. Selanjutnya klik tombol Plots lalu beri tanda ($\sqrt{}$) pada *Normality Plots with Test.*
 - e. Klik Continue -OK.
- 3. Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi nomal atau Ha diterima

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Uji Homogenitas dalam penelitian dilakukan menggunakan program *SPSS* 26 for windows.

Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013) adalah sebagai berikut.

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu Analyze, kemudian klik Descriptive Statistic, lalu pilih Explore.
- 3) Pilih tombol Plots.
- 4) Pilih Lavene test, unyuk untransformed.
- 5) Klik tombol Continue, lalu OK.

Dalam uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikasi yang diperoleh. Jika Signifikansi yang diperoleh > α (0,05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya

3. Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model *make a match* dan *teams games tornament*) terhadap Y (hasil belajar muatan IPA). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan *SPSS 26 for windows*.

Berikut adalah langkah uji analisis regresi linier sederhana berdasarkan pendapat Raharjo (2017).

- 1) Buka lembar kerja SPSS lalu klik variable view, selanjutnya pada kolom name unyuk baris pertama tulis X, baris kedua Y. Lalu pada kolom Label baris pertama tulis variabel bebasnya dan baris kedua tuliskan variabel terikatnya.
- 2) Klik Data View, selanjutnya masukkan data penelitian.
- 3) Klik menu Analyze Regression- Linear.
- 4) Setelah itu akan muncul kotak dialog Linear Regression. Masukkan variabel bebas (X) ke kotak Independent, dan masukkan variabel terikat pada kotak dependent. Lalu klik enter.
- 5) Langkah terakhir, klik OK, maka akan keluar output SPSS regresi linear sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi linear sederhana adalah dengan melihat nilah signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Keterangan:

 Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan padapenggunaan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar Muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

 Ha: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar Muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*terhadap hasil belajar Muatan IPA kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

b) Uji t

Guna menguji ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen menggunaan model kooperatif tipe *times games tournament* dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan model *make a match*, maka perhitungan menggunakan *uji t* menggunakan *SPSS 26 for wimdows* sebagai berikut.

- Buka SPSS 26 dan buat file dataset baru dengan mengklik
 "File" dan kemudian "New" atau "Open" jika sudah memiliki
 file dataset yang ingin digunakan.
- 2) Masukkan data yang ingin diuji t dengan memasukkan data ke dalam tabel data di SPSS.
- 3) Pilih menu "*Analyze*" dan kemudian "*Compare Means*" dan pilih "*Independent-Samples T Test*".
- 4) Pilih variabel yang ingin diuji t dengan mengklik tombol "Arrow" untuk memindahkan variabel ke kotak "Test Variable(s)".
- 5) Pilih variabel yang akan digunakan sebagai variabel *grouping* pada kotak "*Grouping Variable*".

- 6) Pilih opsi "*Define Groups*" jika ingin menentukan kelompok sendiri dan masukkan nilai yang mewakili kelompok pada kotak "Group 1" dan "Group 2".
- 7) Klik "OK" dan SPSS akan menampilkan output hasil uji t.

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu jika $Sig.(2-tailed) \le 0,05$ maka Ha diterima, sedangkan jika $Sig.(2-tailed) \ge 0,05$ maka Ho diterima, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa.

- 1. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana pada kelompok kontrol dengan model *make a match*, diperoleh *sig* sebesar 0.000 < 0,005 dengan nilai *R Square* sebesar 73,3% sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.
- 2. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana pada kelompok eksperimen dengan model *teams games tournament*, diperoleh *sig* sebesar 0,000 < 0,05 dengan nilai *R Square* sebesar 75,5% sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar Muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.
- 3. Perbedaan antara kedua model pada kelas kontrol dengan model *make a match* dan pada kelas eksperimen dengan model *teams games tournament*, diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,190 > 0,005 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur. Kedua model tersebut sama-sama baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams game tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro timur, namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar muatan IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur yang berarti kedua model tersebut sama-sama baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain.

1. Peserta didik

Penggunaan model pembelajaran koopertaif tipe *make a match* dan *teams games tournament* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga meningkatkan hasil belajar.

2. Pendidik

Pendidik hendaknya berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran guna mendukung keberhasilan proses belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, karena melibatkan secara langsung peserta didik sehingga peerta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran..

3. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Secara lebih lanjut Kepala Sekolah

diharapkan dapat menghimbau pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi yang memberikan informasi berkaitan dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, N. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran *Make a match* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *semnasbama*. 4:130-141.
- Alfira, A., & Syofyan, H. 2022. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan peserta didik SD. *Jurnal Penelitian Pendidik Indonesia*. 7(1):177-183.
- Aliputri, D. H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik *.Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1):70-77.
- Anas, Yusuf. 2012. Pedoman Pembelajaran dan Instruksi Pendidik an. IRCiSoD, Yogyakarta.
- Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. 2019. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*. 3(2):218-225.
- Anggraini, V. 2022. Strategi Pendidik untuk Mengembangkan Sikap Sosial dalam Pembelajaran Tematik pada Peserta didik Kelas IV di SDN Jalen Balong Ponorogo. *Doctoral dissertation IAIN Ponorogo*.
- Annisa, L., & Wakijo, W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo.PROMOSI: *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*. 7(1):77-83.
- Arikunto, Suharismi. 2013. Prosedur Penelitian. Rineka Cipta, Jakarta.

- Arikunto.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Renika Cipta, Jakarta.
- Asba, A. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya.* 5(1):11-24.
- Asma. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Depdiknas, Jakarta.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. 2(2):195-218.
- Asy'ari, Masliha 2006. Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Pembelajaran SAINS di Sekolah Dasar. Depdiknas, Yogyakarta.
- Aunurrahman. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Alfabeta, Bandung.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Departemen Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Dimyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta, Jakarta.
- Donald, R.C., Jenkins, D.B. & Metcalf, K.K. 2006. *The Act of Teaching*. McGraw Hill, New York.
- Eppun, S. 2022. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Tema Peristiwa Alam Melalui Model Pembelajaran *Make a match* Peserta didik Kelas 1 SDN 2 Tabak Kanilan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020.*e-Jurnal Mitra Pendidikan*.6(3):154-167.
- Fathurrohman Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. ArRuzzmedia, Yogyakarta.

- Fitrianita, N., Astuti, M., Syarifuddin, A., & Jadidah, I. T. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Macth Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Di Sd Negeri 01 Campang Tiga Ilir Kec. Cempaka Kab. Oku Timur. *Limas Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*. 2(2):31-47.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. 2017. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*. 1(4):249-263.
- Hamalik, O. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.3(4):431-437.
- Hasbullah. 2012. Dasar Ilmu Pendidik an. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hisbullah & Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara Timur, Makassar.
- Huda.2011. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kasmadi. 2014. Panduan Modern Penelitian Kuantitatif. Alfabeta, Bandung.
- Kunandar.2011. Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam Sertifikasi Guru. Rajawali Pers, Jakarta. 441 hlm.
- Khikmawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Alislah Surabaya. *Education and Human Development Journal*. 4(1):63-71.
- Lubis, M. A. 2019. Pembelajaran tematik di SD/MI: Pengembangan kurikulum 2013.

- Masgumelar, N.K., Dwiyogo, W.D. & Nurrochmah, S. 2019. Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidik an: Teori, Penelitian, dan Pengembagan*.4(7):979–986.
- Mulyadi. 2010. Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah. UIN Maliki. Press, Malang..
- Nurditasari, I., & Ariyanti, G. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Prestasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 9 Madiun. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*. 6(2):149-168.
- Octavia, Shilphy A. 2020. Model-Model Pembelajaran. Budi Utama, Yogyakarta
- Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamnet dengan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidika*. 6(4):603-608.
- Prihatini, E. 2017. Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 7(2):171-179.
- Rajagukguk, N. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Materi Satuan Waktu Melalui Penerapan Metode Make a Match. *Journal on Education*. 4(1):38-49.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Mulia Mandiri Press, Bandung.
- Rusman. 2017. Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran. Kencana, Jakarta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sesrianty, V. (2018). Hubungan pendidikan dan masa kerja dengan keterampilan perawat melakukan tindakan bantuan hidup dasar. *JURNAL KESEHATAN PERINTIS (Perintis's Health Journal)*. 5(2):139-144.

- Shoimin, Aris. 2018. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. AR-ruzzmedia, Yogyakarta.
- Sinaga, M. S., Purba, N., & Siregar, J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi Siswa Kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 4(6):3704-3713.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka, Jakarta.
- Solihah, A. 2016. Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP(Susunan Artikel Pendidikan)*.1(1):45-53
- Sudarti.2015. Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui *Teams Games Tournament* (TGT) Di Kelas V SD Negeri Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*.4(2):182-185.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. Humanika. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum.* 19(2):121-138.
- Suherman, A. 2016. Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan tgt (teams game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. 1(2):8-15.
- Suprihatiningrum, J. 2017. Strategi Pembelajaran. Ar-Ruzz Media, Jogjakarta.
- Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori & PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

- Sururi, I., & Wahid, A. 2022. Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara pada Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. 6(2):65-79
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. Kencana, Jakarta.
- Suyono. & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2(1):90-101.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. 2018. Studi tentang prestasi belajar peserta didik dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):115-123.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura, Sukabumi.
- Tiya, K. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(2):178-191.