

ABSTRAK

KARYN HOSANA SITOMPUL. Perbedaan penggunaan Model Pembelajaran Make A Match dengan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas V di SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2024.

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

Kata Kunci : Make A Match, Teams Games Tournament, Hasil Belajar



ABSTRACT

KARYN HOSANA SITOMPUL. Differences in the use of the Make A Match Learning Model with Teams Games Tournament (TGT) on Student Learning Outcomes in Theme 1 Class V at SDN 14 Rantau Utara academic year 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University Of Medan. 2024.

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

Keywords: Make A Match, Teams Games Tournament, Learning Outcomes

