

## ABSTRAK

**LIDYA WULANDARI. Studi Komparasi Penggunaan Metode *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Tema 1 Subtema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2023**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *course review horay* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Komparasi dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel digunakan dengan teknik *random sampling*. Hasil *posttest* di kelas eksperimen 1 didapatkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 didapatkan nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 90, nilai rata-rata pada kelas eksperimen 1 adalah 74,25 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 adalah 79,25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari data hasil hipotesis menggunakan Uji t diperoleh  $T_{hitung}$  adalah 2,092 sedangkan  $T_{tabel}$  adalah 2,0243, karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan model pembelajaran *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 1 Sub tema 2 Kelas V SDN Mekar Baru, dengan nilai selisih 5 dengan metode pembelajaran yang lebih unggul adalah tipe *Teams Games Tournament*

**Kata Kunci: Pengaruh, *Course Review Horay*, *Teams Games Tournament*, Tema 1 Subtema 2, Hasil Belajar.**

## ABSTRACK

**LIDYA WULANDARI. Comparative Study of Using the Course Review Horay Method with Teams Games Tournament on Student Learning Outcomes in Theme 1 Sub-theme 2 Class V SDN 013858 Mekar Baru. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2023**

This study aims to determine the different of the *course review horay* and *Teams Games Tournament* learning models on students' cognitive learning outcomes. The method used in this study is a comparison with the design of the *Non Equivalent Control Group Design*. Sampling was used by random sampling technique. Posttest results in experimental class 1 get the lowest score 60 and the highest score 80. While in the experimental class 2 get the lowest score is 65 and the highest score is 90, the average value in experimental class 1 is 74.25 and the average value of the experimental class 2 is 79.25. The results showed that there was a different of the *Course Review Horay* and *Teams Games Tournament* learning models on student learning outcomes. This can be seen from the results of the hypothesis using the t test obtained a significance value of 0.043, because the significance value is less than 0.05 then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus it can be said that there is a comparison of the Course Review Horay and Teams Games Tournament learning models on student learning outcomes in Theme 1 Sub-theme 2 Class V SDN Mekar Baru, with a difference value of 5, with the superior learning method being the Teams Games Tournament type

**Keywords: Influence, Course Review Horay, Teams Games Tournament, Theme 1 Sub-theme 2, Learning Outcomes**