

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* (TGT) BERBANTU
MEDIA TEKA-TEKI SILANG DENGAN MODEL *MAKE
A MATCH* (MM) BERBANTU MEDIA *INDEX CARD
MATCH* PADA MATERI KOLOID

Fadhillah Husna Lubis
(NIM 4153131014)

ABSTRAK

Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media teka-teki silang dengan model *Make A Match* (MM) berbantu media *Index Card Match* ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media teka-teki silang dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Make A Match* (MM) berbantu media *index card match* pada materi sistem koloid. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 17 Medan. Populasi dalam sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA. Pengambilan sampel dilakukan secara sampling random sederhana, dimana didapat kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen I dan kelas XI MIPA 5 sebagai kelas eksperimen II. Instrumentes yang digunakan adalah 23 soal pilihan berganda yang telah diuji validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil uji persyaratan data, diketahui bahwa data peningkatan hasil belajar (gain) pada kelas eksperimen I dan eksperimen II berdistribusi normal dan homogen. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji-t dua pihak. Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,162767 > 1,670$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu rata-rata peningkatan hasil belajar kimia siswa yang menerapkan model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media teka-teki silang tidak sama dengan rata-rata peningkatan hasil belajar kimia siswa yang menerapkan model *Make A Match* (MM) berbantu media *index card match* pada materi sistem koloid. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa (gain) kelas eksperimen I adalah 0,8096 (80,96%) dan kelas eksperimen II 0,8145 (81,45%). Nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen I adalah 85,13889 dan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen II adalah 85,080645.

Kata Kunci : Model *Team Games Tournament*, Model *Make A Match*, Media Teka-Teki Silang, Media *Indeks Card Match*, Koloid.