

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN GAME
MAKE A MATCH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI 2 TANAH ABANG**

NANDA AGUSTIN

2021143649

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *game Make A Match Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia di SD Negeri 2 Tanah Abang. Metode Penelitian yang digunakan adalah quasy eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang pertama berjumlah 25 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sampel yang kedua berjumlah 22 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tanpa TGT. Instrumen penelitian ini adalah Tes hasil belajar berupa 20 soal berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis pada penelitian ini adalah uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 0,422$ dan $t_{tabel} = 0,05$ dengan taraf signifikan 5% yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,422 > 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *game make a match card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, *Game Make A Match Card*, Hasil Belajar .