

## ABSTRAK

Andriani. Ade Shinta. 2019. *Perbandingan Model Active Learning Tipe Index Card Match Dengan Teams Games Tournament Pada Pembelajaran Matematika*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo. Dosen Pembimbing: 1) Risdiana Chandra Dhewy, S.Si.,M.Si. 2) Intan Bigita Kusumawati, S.Pd.,M.Pd.

*Kata Kunci : Perbandingan, Model Active Learning Tipe Index Card Match, Teams Games Tournament.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dengan kelas eksperimen yang menggunakan *Teams Games Tournament* serta untuk mengetahui respons siswa pada kelas yang Diterapkan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dan *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2018-2019 di SMA Walisongo Gempol kelas XI. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 sebanyak 26 siswa dan XI IPA 3 sebanyak 26 siswa tahun pelajaran 2018-2019 dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes dan lembar kuesioner. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yaitu dari nilai sign.  $(0,228) > 0,05$  dan respons siswa yang menggunakan pembelajaran Model *Active Learning Tipe Index Card Match* (ICM) dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada kategori positif dan sangat positif.

## ABSTRACT

Andriani. Ade Shinta. 2019. The comparison between Model Active Learning Type Index Card Match with Teams Games Tournament for Mathematic lessons. Thesis. Mathematic education study Program STKIP PGRI Sidoarjo. Advisor: 1) Risdiana Chandra Dhewy, S.Si.,M.Si. 2) Intan Bigita Kusumawati, S.Pd.,M.Pd.

*Keywords :Comparison, Model Active Learning Type Index Card Match, Teams Games Tournament.*

This research aims to know whether there is a difference in the average student's learning result between the experimental class with the Active Learning Type Index Match Card Model with the experimental class using the Teams Games Tournament and to know the students' responses to the class applied the Active Learning Type Index Card Match Model Teams Games Tournament Learning Model. This type of research is quantitative research. This research was conducted in the academic year 2018-2019 at Walisongo Gempol Senior High School in class XI. The populations of this research were 26 students of class XI Science 2 and 26 students of class XI Science 3 in the academic year 2018-2019 with us Random Sampling technique. The instruments used are test questions sheet and questionnaire sheets. Based on this research there is no difference in the average student learning result that is from the value of the sign.  $(0.228) > 0.05$  and the student's responses using Active Learning Model Index Card Match (ICM) and Teams Games Tournament (TGT) learning in the positive and very positive categories.