

ABSTRAK

Helmy Dayanti Br Pasaribu, Nim. 7143141032. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan Tahun 2018

Masalah di dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Numbered Heads Together dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 4 Medan yang berjumlah 234 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI KR 1 dan XI KR 2 yang berjumlah 50 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan tes soal. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif pilihan berganda yang berjumlah 20 soal dengan 5 pilihan jawaban. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang dijadikan acuan untuk membuat kesimpulan.

Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 1 sebesar 80 dengan standar deviasi 9,68 dimana nilai varians 93,75. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 sebesar 73 dengan standar deviasi 10,61 dimana nilai varians 112,50. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ pada taraf signifikan 95% diperoleh t_{tabel} sebesar 1,677 dan t_{hitung} sebesar 2,29. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2,29) > t_{tabel} (1,677)$ maka hipotesis diterima.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran Numbered Heads Together dan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa. Dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Numbered Heads Together lebih tinggi dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 52% daripada hasil belajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 47,67% pada mata pelajaran kewirausahaan Kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Model Pembelajaran NHT, TGT, dan Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Helmy Dayanti Br Pasaribu, Nim. 7143141032. The Effect of Using Cooperative Learning Model Numbered Heads Together and Teams Games Tournament to Students Entrepreneurship Learning Outcomes Class XI SMKN 4 Medan Academic Year 2017/2018, Thesis. Department of Economic Education, Economic Education Studies Program, Faculty of Economics, State University of Medan Year 2018.

The problem in this study is the low student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of learning model Numbered Heads Together and Teams Games Tournament on student learning outcomes class XI SMKN 4 Medan Year 2017/2018. The population in this study were all students of class XI SMKN 4 Medan which amounted to 234 people. The sample in this study was taken using simple random sampling, that is taking the sample members from the population is done randomly without considering the strata in the population. The sample in this study is the class XI KR 1 and XI KR 2 which amounted to 50 people.

Data collection techniques used are observation, documentation and test questions. The instrument used is multiple choice test objective with 20 questions with 5 answer choices. Data analysis technique that is done is normality test, homogeneity test, and hypothesis test which become reference to make conclusion.

From result of data analysis show that experiment class 1 mean value equal to 80 with standard deviation 9.68 where variance value 93,75. While the average value of experiment class 2 of 73 with standard deviation of 10.61 where the value of variance 112.50. Hypothesis testing is done by using t-test with $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ at the significant level 95% obtained t_{table} of 1.677 and t_{itung} of 2.29. The result of hypothesis testing shows that $t_{itung} (2,29) > t_{table} (1,677)$ hence hypothesis accepted.

Based on the results of data analysis can be concluded that there is a positive and significant influence model of learning Numbered Heads Together and Teams Games Tournament on student learning outcomes. And the result of learning by using Numbered Heads Together learning model higher with the percentage of learning result improvement equal to 52% than result of learning using Teams Games Tournament learning model with the percentage of increase of learning result equal to 47,67% on entrepreneurship subject of Class XI SMKN 4 Medan Academic Year 2017/2018.

Keywords: Learning Model NHT, TGT, and Student Learning Results