

ABSTRAK

Teresia Regina Sinambela, NIM 708114276. Perbandingan Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewirausahaan Siswa Kelas X Di SMK Parulian I Medan T.A 2011/2012. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Tata Niaga, UNIMED.2012

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Parulian I Medan . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X di SMK Parulian I Medan T.A 2011/2012.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Parulian I Medan yang beralamat di Jl.SM.Raja No.23 Medan. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa 60. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas X TKJ 30 orang siswa dan kelas X RPL 30 orang siswa, yakni kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* dan kelas X RPL sebagai kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Instrument yang digunakan untuk mengukur aktivitas dan hasil belajar kewirausahaan siswa dalam bentuk test pilihan berganda sebanyak 20 item, dimana sebelumnya telah diujicobakan untuk mengetahui daya beda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data menggunakan hasil aktivitas, uji homogenitas menggunakan uji f dan uji hipotesis menggunakan Uji-T berpasangan dan tidak berpasangan

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*, dengan nilai post-test 78,67; dan SD=11,21 sedangkan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diperoleh nilai post-test 81,67 dan SD= 8,27.

Berdasarkan pengujian statistic diperoleh $t_{hitung} = 1,86$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} = 2,0021$. Maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,86 < 2,0021$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran kewirausahaan di SMK Parulian I Medan T.A 2011/2012. Pada uji t berpasangan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test* antara dua model pembelajaran. Dimana uji t pada eksperimen I lebih rendah daripada eksperimen II atau $-7,38 < -18,8$. Dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh hasil belajar.

Kata kunci : Aktivitas dan Hasil Belajar Kewirausahaan, Model Pembelajaran *Group Investigation* dan *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

Teresia Regina Sinambela, NIM 708 114 276. Comparison of Effects Model With Learning Group Investigation Model of Learning Teams Games Tournament Of Activity And Student Results Student Entrepreneurship Class Lesson X SMK Parulian I Medan In Academic Year 2011/2012. Thesis. Fakultas of Economics,Ekonomik Education Programs, Tata Commerce Education Studies Program, UNIMED 2012.

The problem in this study were low learning outcomes entrepreneurial class X SMK Parulian I Medan . This study aims to determine the comparative effect of learning models with Group Investigation Teams Games Tournament learning model for students' activities and entrepreneurial subjects in class X SMK Parulian I Medan T.A 2011/2012.

The research was carried out in SMK Parulian I Medan is located at No.23 Jl.SM.Raja Medan. The population in this study consisted of two classes with the number of students 60. Samples used in this study sebanayak 2 classes with the number of students in each class TKJ X 30 X-class students and RPL 30 students, the class X TKJ as class I experiment with using the model of learning and Investigation Group X classes RPL as a class experiment II by using a model of learning Teams Games Tournament.

Instrument used to measure learning outcomes jointly, and entrepreneurship students in the form of 20 multiple-choice test items, which have previously been tested to find out the difference and the level of difficulty. Data analysis techniques using the results of the activity, using the homogeneity test and the test f-test hypothesis test using paired and unpaired T.

From the research results obtained by the average value of higher student learning outcomes using the model pembelajaran Group Investigation, with the post-test 78.67, and SD = 11.21, while being taught to use a learning model Teams Games Tournament, obtained the post- test 81.67 and SD = 8.27.

Based on the obtained test statistic = 1.86 with $t_{count} \alpha = 0.05$ and $T_{Table} = 2.0021$. So $t_{hitung} < t_{tabel}$ (1.86 < 2.0021). It can be concluded that there is the influence of learning models and the Group Investigation Teams Games Tournament for class X students' entrepreneurship in SMK Parulian I Medan T.A 2011/2012. In the paired t test a significant difference between pre test and post test between two models of learning. Where the t test in experiment I experiment II is lower than or -7.38 < -18.8. It can be concluded there are differences influence learning outcomes.

Keywords: Entrepreneurial Activities and Learning Outcomes, Learning Group Investigation Model and Teams Games Tournament