

ABSTRAK

Ayu Sajidah, NIM : 7103141014, Penerapan Model Pembelajaran *Teams games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X 2 IPS SMA Negeri I Kec.Binjai T.P 2013/2014. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2014.

Masalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X 2 SMA Negeri I Kec.Binjai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi jika diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas X 2 SMA Negeri I kec.Binjai Tahun Pembelajaran 2013/2014.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri I kec.Binjai T.P 2013/2014 dengan subjek siswa kelas X 2 yang berjumlah 40 orang. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I terdapat 25 orang (62,5%) siswa yang termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif. Sedangkan pada siklus II terdapat 36 orang (90%) siswa yang termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif, telah memperoleh hasil aktivitas sesuai dengan kriteria penilaian skor ≥ 23 atau $\geq 71,87\%$. Dari hasil analisis data diperoleh data pretest 18 orang (45%) siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 68,75 sedangkan pada siklus I terdapat 29 orang (72,50%) siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai menjadi 75,62 atau terjadi peningkatan sekitar 6,87 poin. Dan pada siklus II menjadi 37 orang (92,50%) siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai menjadi 78,37 atau mengalami peningkatan 2,75 poin dari siklus I yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 .

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar ekonomi meningkat setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* pada Standard Kompetensi Uang dan Perbankan siswa kelas X 2 SMA Negeri 1 Kec.Binjai Tahun Pembelajaran 2013/2014.

Kata Kunci: Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Aktivitas Belajar Ekonomi dan Hasil Belajar Ekonomi.