

## ABSTRAK

**Widia Irmidiani, NIM.7121141057. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Medan Tahun 2016.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peralatan kantor siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang beralamat di Jalan T.Amir Hamzah Tanjung Pura, pada tahun ajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang berjumlah 64 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *total sampling* dimana sampelnya terdiri dua kelas eksperimen yang masing – masing 34 orang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah objektif tes berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 30 soal dengan 5 pilihan jawaban.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung nilai mean dan standar deviasi. Dari hasil analisa data diperoleh nilai mean hasil belajar siswa kelas eksperimen<sub>1</sub> Teams Games Tournament (TGT) 85,91 dengan standar deviasi 7,85 dan nilai mean kelas Time Token 83,03 dengan standar deviasi 7,28. Untuk mengetahui normalitas data hasil belajar menggunakan uji Liliefors, dan untuk mengetahui homogenitasnya menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak dengan Dari data perhitungan hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} = 2,057$  dan  $t_{tabel} = 1,683$ . Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,057 > 1,683$  dengan kata lain  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Time Token siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), model pembelajaran Time Token dan Hasil Belajar**

## ABSTRACT

**Widia Irmidiani, NIM.7121141057. Influence Model of Learning Teams Games Tournament (TGT) and Time Token Against Student Results AP Class XI SMK Negeri 1 Tanjung Pura District of Wampu langkat T.P 2016/2017. Thesis, Department of Economics, Office Administration Program. University of Medan Year 2016.**

The problem in this research is the low learning outcomes office equipment class XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura. This study aims to determine the effect of learning model Teams Games Tournament (TGT) and Time Token on the Result of office equipment Learning Class class XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

This research was conducted in SMK Negeri 1 Tanjung Pura located at Street T. Amir Hamzah, in the academic year 2016/2017. The population in this study were all students of class XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura totaling 64 people. The sampling technique used is total sampling technique in which the sample is composed of two classes of experiments that each - each 33 people. The research instrument used to collect data is an objective test of multiple choice form that included 30 questions with 5 possible answers.

Data analysis technique used is by calculating the mean and standard deviation. From the analysis of data obtained by the mean value of student learning outcomes eksperimen1 class Teams Games Tournament (TGT) 85.91 with a standard deviation of 7.85 and a mean grade Time Token 83,03 with a standard deviation of 7.28. To determine the normality of learning outcomes data using Liliefors test, and to determine the homogeneity using F test Hypothesis testing is done by using test two side with data from the calculation hypotheses obtained  $t_{\text{count}} = 2,057$  and  $t_{\text{table}} = 1,683$ . Results hypothetical calculations show  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$  namely  $2,057 > 1,683$  in other words  $H_a$  accepted and  $H_0$  is rejected.

It can be concluded that there is influence of learning outcomes by using model Teams Games Tournament (TGT) and Time Token class XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

**Keywords: Teams Games Tournament (TGT) model, Time Token learning model and the Study Results**