

ABSTRAK

Widya pratiwi NIM : 7152144017 Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Di SMK Swasta Harapan Stabat. Skripsi, Jurusan Ekonomi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2020.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran kearsipan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar kearsipan yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* lebih tinggi dibanding hasil belajar kearsipan yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional siswa kelas X OTKP SMK Swasta Harapan Stabat.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Stabat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X OTKP SMK Swasta Harapan Stabat yang berjumlah 104 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes tersebut berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Sebelum tes ini diberikan pada sampel sesungguhnya, maka tes ini diujicobakan terlebih dahulu untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Teknik analisa data yang digunakan yaitu menentukan rata-rata hitung, standard deviasi, uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Dari hasil analisis data kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu, 53 dan 88. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu, 47 dan 69. Pengujian hipotesis dari hasil *post-test* yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,144 > 1,994$. Melalui kriteria pengujian, hipotesis diterima. Dapat disimpulkan hasil belajar kearsipan yang diajar dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* lebih tinggi secara signifikan dibanding hasil belajar kearsipan yang diajar dengan Metode Pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X Di SMK Swasta Harapan Stabat.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Model Pembelajaran Konvensional, Media Pembelajaran *Truth Or Dare*, Hasil Belajar kearsipan.

Abstract

Widya pratiwi NIM : 7152144017 the impact of the demonstrated teams games tournament learning using truth or dare on the results of learning 10th class kearns lessons in SMK Swasta Harapan Stabat

The problem with this study is the low yield of advanced kearns lessons. The purpose of this study is to identify the results of learning kearns taught by using a TGT learning model using a truth or dare higher than the learning curve taught by X OTKP SMK Swasta harapan stabat.

The research is carried out in the SMK swasta harapan stabat. The population in this study is the total number of 104 by X OTKP SMK swasta harapan stabat. The sample retrieval technique used is purposive sampling composed of experiment classes and control classes. the data collection technique that goes into this study is the result of study tests. The test will be twofold choice of 20 problems. Before this test is given to a real sample, it's first synthesized to see the level of validity of the reliability of the variant and the difficulty of the problem. The data analysis technique used was to determine the average count, standard deviation, normal trials, homogenization tests and hypothetical testing using t-tests.

From the data analysis of the experimen class average pre-test and post-test are 53 and 88. Whereas on the pre-test average value control class and the post-test are 47 and 69. Hypothetical testing from the post-test $t_{hitung} > t_{tabel}$ or $8,144 > 1,994$. Through the teting criteria, a hypothesis is accepted. Can be deductive to learning kearns taught by a TGT learning model using truth or dare is higher significantly tahn learning archivist taught by the X class method in SMK swasta harapan stabat.

Keywords: TGT learning model, conventional learning model, truth or dare learning media, archival results.

