

ABSTRAK

Rizka Fauzah Evandi, NIM: 7203144005, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Cersa Pasaman. Skripsi Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024.

Hasil belajar siswa yang rendah adalah bentuk masalah yang timbul dari proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas X MP SMK Cersa Pasaman T.A 2024/2025. Dengan menggunakan teknik total sampling maka seluruh populasi akan menjadi sampel dalam penelitian ini, kelas X MP 1 sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* dan kelas X MP 2 sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data atau instrument penelitian yang digunakan adalah hasil belajar dari 20 soal pilihan ganda yang akan diberikan kepada siswa dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, dimana sebelumnya soal akan diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Teknik analisis data menggunakan penelitian ini menggunakan analisis inferensial uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari hasil analisis menunjukkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 52,22 dan siswa di kelas kontrol 50,36, sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 87,78 dan di kelas kontrol sebesar 74,64. Uji hipotesis hasil tes siswa mendapatkan tingkat sig (2-tailed) $< \alpha$ atau $0,00 < 0,05$ artinya bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media Pembelajaran *Truth Or Dare*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Rizka Fauzah Evandi, NIM: 7203144005, *The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model With Truth or Dare Media on Student Learning Outcomes at SMK Cersa Pasaman. Thesis Department of Economics, Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan 2024.*

Low student learning outcomes are a problem of that arises from the learning process. The purpose of this study was to determine the effect of the teams games tournament (TGT) learning model with truth or dare media on student learning outcomes. This study is an experimental study with a population of all class X MP students of SMK Cersa Pasaman T.A 2024/2025. By using the total sampling technique, the entire population will be the sample in this study, class X MP 1 as the experimental class that will be treated using the teams games tournament (TGT) learning model with truth or dare media and class X MP 2 as the control class which is treated with the conventional learning model. The data collection technique or research instrument used is the learning outcomes of 20 multiple-choice questions that will be given to students in the form of pre-test and post-test, where previously the questions will be tested first to determine the validity, reliability, level of difficulty, and discrimination of the questions. The data analysis technique used in this study uses inferential analysis of normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the inferential analysis show that the average pre-test of the experimental class is 52.22 and students in the control class are 50.36, while the average post-test value of the experimental class is 87.78 and, in the control class is 74.64. The hypothesis test of the students' test results obtained a sig level (2-tailed) $< \alpha$ or $0.00 < 0.05$, meaning that there is an influence of the teams games tournament (TGT) learning model using truth or dare media on student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament Learning Model, Truth Or Dare Learning Media, Learning Outcomes