

ABSTRAK

Yessica Retris Silalahi, Nim 7203344011. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Pada Elemen Ekonomi Dan Bisnis Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.” Skripsi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah model pembelajaran TGT berbantuan media canva diterapkan dalam pembelajaran. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini siswa jurusan manajemen perkantoran dengan jumlah 63 siswa yang dimana menjadi sampel yaitu kelas XI MPLB 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 33 siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa dan kelas XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Tanpa Bantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Dari hasil analisis data diperoleh hasil belajar siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) 55,76 dan nilai rata-rata (*posttest*) 76,61 sehingga mengalami peningkatan 37,39%. Hal ini terbukti dari uji hipotesis yang dilakukan dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $8,263 > 1,670$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* di terapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Media Pembelajaran, *Canva*

ABSTRACT

Yessica Retris Silalahi, Nim 7203344011. "The Effect of Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Canva Media on the elements of economic and business on Learning Outcomes of students of SMKS PAB 2 Helvetian T.A 2023/2024." Thesis of Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, State University of Medan 2024.

The aim of this research is to find out whether there is an increase in student learning outcomes after the TGT learning model assisted by Canva media is applied in learning. The method used in this research is a quantitative method with a quasi-experimental type. Data collection techniques use observation, interviews, tests and documentation. The population in this study in office management with a total of 63 students, of which the sample was class XI MPLB 1 as an experimental class totaling 33 students by implementing the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Canva Media on Student Learning Outcomes and class XI MPLB 2 as a control class totaling 30 students by implementing the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Without the Assistance of Canva Media on Student Learning Outcomes. The from the result of data analysis, the learning outcomes of experimental class students in the initial test (pretest) were 55,76 and the average value (posttest) was 76,61 resulting in an increase of 37,39%. This is evident from the hypothesis test conducted where $t_{count} > t_{table}$, namely, $8.263 > 1.670$ with a significance level of $0.000 < 0.05$. Indicating that there is an influence on student learning outcomes after the Teams Games Tournament (TGT) learning model Assisted by Canva Media is applied in learning

Keywords : Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning Media, Canva.