

## ABSTRAK

**Sri Handayani**, NIM 081277110039 Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learnig Cycle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan T.A 2012/2013. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2012.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan T.A 2012/2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learning Cycle* di kelas X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan T.A 2012/2013

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pembelajaran 2012/2013 dengan subjek siswa kelas X-1 yang berjumlah 30 siswa dan objek penelitian adalah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learning Cycle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah melalui lembar observasi aktivitas siswa dan test hasil belajar ekonomi. Sedangkan teknik analisis data melalui data kualitatif dan data kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh rata-rata observasi aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I adalah 18,03 yang termasuk dalam kriteria Cukup. Pada siklus II rata-rata observasi aktivitas adalah 22,43 yang termasuk dalam kriteria Aktif. Dari hasil analisis data diperoleh data test sebelum penerapan dengan nilai rata-rata 55,80 sedangkan pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 67,27 atau terjadi peningkatan sekitar 11,47 poin. Dan pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 93,33 atau mengalami peningkatan 26,06 poin dari siklus I. Sebagai indikator ketuntasan belajar klasikal ditetapkan 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ . Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2012/2013

**Kata Kunci :** Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, model pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learning Cycle*

## ABSTRACT

**Sri Handayani, NIM 081277110039 Implementation of Collaborating *Teams Games Tournament* Learning Model with *Learning Cycle* to Increase Activity and Student Economic Learning Result in Class X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan Academic Year of 2012/2013. Majoring in Economic Education. Tata Niaga Education Programme. Faculty of Economic. State University of Medan 2012.**

The problem of this research is the low level activity and economic learning result of students in class X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan Academic Year of 2012/2013. The purpose of this research is to increase the activity and learning result of economic student by implementation of Collaborating learning model *Teams Games Tournament* with *Learning Cycle* in class X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan Academic Year of 2012/2013.

The research implemented in SMA Swasta Budi Agung Medan first semester academic year of 2012/2013 which the subject student in class X-1 that consisted of 30 students and the object is the implementation of Collaborating *Teams Games Tournament* learning model with *Learning Cycle* to increase activity and student economic learning result. This research is classroom action research that consisted of 2 circulations, at each circulation consist of 4 step they are planning, action, observation and reflection. In collecting data, the technique used are the activity observation sheet and result of the test. Meanwhile, data analyze technic, is reduction data based and presentation data based.

Based on result of research was the mean of observation activities student in cycle I 18,03 which include active enough category. In cycle II the mean observation activities student is 22,43 which include good category. From the result of data analytic, it is obtained test data before implementation with average score 55,80, when having a test on cycle I, the average score of students become 67,27 or having progress about 11,47 points. On the test cycle II, the average score of students become 93,33 or having progress about 26,06 points. As an indicator the classical studying completeness was decided 75% students got value  $\geq 70$ . It is can be concluded that the implementation of Collaborating learning model *Teams Games Tournament* with *Learning Cycle* in class X-1 SMA Swasta Budi Agung Medan Academic Year of 2012/2013 can be increase both of activity and economic result of students.

**Keyword** : studying activities, studying result, *Teams games Tournament* learning model, with *Learning Cycle*