

ABSTRAK

Selvita Eka Eviana Purba (7102141041), Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014. Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan 2014.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 yang beralamat di jalan Pondok Indah No.11 Kisaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-3 yang berjumlah 39 orang dan objeknya adalah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi aktivitas siswa dan hasil belajar yang berbentuk pilihan berganda. Teknik analisis data dilakukan dengan cara data kuantitatif dan data kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan 4 orang (10,25%) untuk kriteria sangat aktif, 14 orang (35,89%) untuk kriteria aktif, 9 orang (23,03%) untuk kriteria cukup aktif, 8 orang (20,51) untuk kriteria kurang aktif dan 4 orang (10,25%) untuk kriteria tidak aktif. Sedangkan siklus II menunjukkan 10 orang siswa (25,64%) untuk kriteria sangat aktif, 20 orang siswa (51,28%) untuk kriteria aktif, 4 orang siswa (10,25%) untuk kriteria cukup aktif, 4 orang siswa (10,25%) untuk kriteria kurang aktif, dan 1 orang (2,56%) untuk kriteria kurang aktif. Data hasil belajar siswa dari siklus I sebanyak 23 orang (58,97%) dinyatakan tuntas dan 16 orang (41,03%) dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebanyak 34 orang siswa (87,17%) dinyatakan tuntas dan 5 orang (12,83%) dinyatakan tidak tuntas.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Ekonomi, Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

ABSTRACT

Selvita Eka Eviana Purba (7102141041), Application Of Learning Model Team Game Tournament To Increase Activity And The Result Student Economic Learning In Class X-3 At SMA N 4 Kisaran 2013/2014 Academic Year. Thesis Majoring Economic Education. Study Program Of Economics Education. Faculty Of Economics. State University Of Medan 2014.

The problem in this research is the low activity and learning result of economic students. This research aims to increase activity and learning result of economic students by applying learning model Team Game Tournament.

This research was conducted at SMA N 4 which is located on the road Pondok Indah No. 11 Kisaran. The subjects were students of class X-3, amounting to 39 people, and its object is the application of learning model Team Game Tournament. This research is an action research conducted in two cycles, where each cycle consists of four stages: planning, action, observation and reflection. Data was collected by means of observation of student activity and learning result in the form of multiple choice. The technique of data analysis consists of quantitative data and qualitative data.

Based on the analysis of data obtained by the observation of the activities of students in the first cycle shows 4 people (10,25%) to very active criteria, 14 (35,89%) for the current criteria, 9 (23,03%) for moderately active criteria , 8 (20,51) for the criteria are less active and 4 people (10,25%) for inactivity criteria. While the second cycle showed 10 students (25,64%) for the criteria is very active, 20 students (51,28%) for the active criteria, 4 students (10,25%) for the criteria is quite active, 4 students (10,25%) for the criteria are less active, and 1 (2,56%) for the criteria are less active. The student result learning of data from the first cycle as many as 23 people (58,97%) is complete the study and 16 (41,03%) is not complete the study. While as many as 34 in the second cycle students (87,17%) is complete the study and 5 (12,83%) is not complete the study.

Can be concluded that the application of learning model Team Games Tournament (TGT) can increase activity and the result student economic learning in class X-3 at SMAN 4 Kisaran 2013/2014 academic year.

Keywords: Activities of Learning, Learning Result of Economic, Application Of Learning Model Team Game Tournament