

## ABSTRAK

**Rapika Anisyah Harahap, NIM : 7131141097, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran Kelas XI di SMKN 1 Padang Sidempuan T.P. 2016/2017” Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program studi Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Medan Tahun 2017.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Administrasi Perkantoran”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Administrasi Perkantoran yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Padang Sidempuan Kelas XI ADP T.P 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI ADP SMKN 1 Padang Sidempuan T.P 2016/2017 yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 58 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI ADP1 sebagai kelas eksperimen1 dan XI ADP2 sebagai kelas eksperimen2. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Sampel penelitian kelas eksperimen 1 berjumlah 28 orang dan kelas eksperimen 2 berjumlah 30 orang. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 30 soal yang terlebih dahulu telah diuji validitas dan realibilitasnya dan dari hasil perhitungan tes hasil belajar adalah valid dan reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung nilai mean dan standar deviasi. Dari hasil analisa data diperoleh nilai mean hasil belajar siswa kelas eksperimen1 *Teams Games Tournament* (TGT) 80,53 dengan standar deviasi 17,06 dan nilai mean kelas *Time Token* 78,00 dengan standar deviasi 15,95. Untuk mengetahui normalitas data hasil belajar menggunakan uji Liliefors, dan untuk mengetahui homogenitasnya menggunakan uji F. Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,38 > 1,98$  dengan kata lain  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan hasil belajar yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Time Token* Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran Kelas XI di SMKN 1 Padang Sidempuan T.P. 2016/2017.

**Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan *Time Token***

## ABSTRACT

**Rapika Anisyah Harahap, NIM: 7131141097, "The Influence of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) and Time Token Towards Students' Learning Outcomes in Class XI Office Administration Subjects at SMKN 1 Padang Sidimpuan T.P. 2016/2017 "Thesis, Department of Economic Education, Study Program Administration Office. Medan State University Year 2017.**

The problem in this research is "Low result of student learning in subject of Administration of Office". This study aims to determine differences in learning outcomes of Office Administration taught by using Teams Games Tournament learning model is higher than the learning outcomes taught by using Time Token learning model.

This research was conducted at SMKN 1 Padang Sidimpuan Class XI ADP T.P 2016/2017. The population in this study is the entire class XI ADP SMKN 1 Padang Sidimpuan T.P 2016/2017 consisting of 2 classes and numbered 58 students. The sample used in this research is class XI ADP1 as experiment class1 and XI ADP2 as experiment class2. The sampling technique used is total sampling. The sample of experiment class 1 research is 28 people and the experiment 2 class is 30 people. Instruments or data collection techniques in this study is a test of learning outcomes in the form of multiple choice as many as 30 questions that have been tested first validity and reliability and the results of the test results are valid and reliable.

Data analysis technique used is by calculating the mean and standard deviation. From result of data analysis obtained mean value of learning result of experiment class student 1 Teams Games Tournament (TGT) 80,53 with standard deviation 17,06 and Time Token class value 78,00 with standard deviation 15,95. To know the normality of learning result data using Liliefors test, and to know its homogeneity using F test. The result of hypothesis calculation shows that  $t_{count} > t_{table}$  is  $2,38 > 1,98$  in other words  $H_a$  accepted and  $H_0$  rejected. It can be concluded that the learning outcomes taught by using Teams Games Tournament (TGT) learning model is significantly higher than the result of learning taught by Time Token Learning Model on the Subject of Class XI Office Administration at SMKN 1 Padang Sidimpuan T.P. 2016/2017.

**Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, and Time Token**