

ABSTRAK

Vitriani Sianturi, Nim: 7133341102. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* dengan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI di SMK Taman Siswa Medan Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2017.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* dengan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI AP Taman Siswa Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Taman Siswa yang beralamat di Jl. Sabarudin No 8 Medan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI AP SMK Taman Siswa Medan Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 53 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes tersebut berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan lima option. Dimana sebelum tes ini diberikan pada sampel sesungguhnya, maka tes ini di uji cobakan terlebih dahulu untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukran soal. Teknik analisa data yang digunakan yaitu menentukan rata-rata hitung, standar deviasi, uji normalitas dan uji homogenitas dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t pada taraf $\alpha = 0,05$.

Dari hasil analisa dan data kelas kelas eksperimen rata-rata pre-test dan post-test yaitu 36,59 dan 80 dengan standar deviasi 10,56 dan 10,65. Pengujian hipotesis dari hasil post-test yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 10,5925$ dan $t_{tabel} = 1,674$. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,5925 > 1,674$. Melalui kriteria pengujian hipotesis dapat ditentukan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima. Dapat disimpulkan ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan kolaborasi model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI AP SMK Taman Siswa Medan T.A 2016/2017.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* dengan *Teams Games Tournament*, Hasil belajar Kewirausahaan.

ABSTRACT

Vitriani Sianturi, Nim: 7133341102. “Effect of Cooperatif *Student Teams Achievement Division Collaborative Learning Model with Teams Games Tournament* of the Subjects In Entrepreneurship Class XI AP SMK Taman Siswa Academic Year 2016/2017”. The scription in Majoring Economic Education, Study Program of Education of Office Administrasi, Economic Faculty, State University Of Medan 2017.

The purpose of the research is to know The Influence Of Cooperative Student Teams Achievement Division with Teams Games Tournament Model on the result of study in Enterpreneurship learning at XI SMK Taman Siswa Medan Learning Year 2016/2017.

This study was done in SMK Taman Siswa Medan. Jl. Sabarudin No 8 Medan. The population of this study is all of student XI AP of SMK Taman Siswa Medan Academic Year 2016/2017 consisting with 53 student. The tecnique of collecting sampel is used total sampling, wich consist of class eksperimen and class control. The tecnique of collecting the data with test the result of learning. Test is multiple choice as many as 20 test with five option. Bifore this test would be goes to true sample, so this test was given in tryout to see Validitas test, realibilitas test, diffrent capacity test, and difficulties test. The tecnique of analytic data is used determing the mean, standard deviation, normalitas test, Homogenitas test, and Hipotesis test by using test-t at signifikan level $\alpha = 0,05$.

From the result of analysis data of class eksperimen average score of pretest and posttest is 36,59 and 80 with standard deviation is 10,56 and 10,65 then. Hipotesis test from the result of posttest be able $t_{\text{calculated}} 10,5925$ and $t_{\text{tabel}} 1,674$. The result showed that $t_{\text{calculated}} < t_{\text{tabel}}$ is $10,5925 < 1,674$, from criteria of hipotesis test if $t_{\text{calculated}} < t_{\text{tabel}}$ it means hipotesis is acceptance.

Then in this case the hypothesis that there is a positive and significant effect of the collaboration between the model of learning *Student Teams Achievement Division with Teams Games Tournament* on student learning outcomes on Entrepreneurship subjects in Class XI AP SMK Taman Siswa Medan Acedemic Year 2016/2017.

Key Word: Cooperatif *Student Teams Achievement Division Collaborative Learning Model with Teams Games Tournament* The Result Of Learning Enterpreneurship.