

ABSTRAK

Jelita Nurani Br Gurusinga. NIM (7132141021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan T.P 2016/2017. Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan. 2017.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan SMK Swasta Bersama Berastagi Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Bersama Berastagi, yang beralamat di Jalan Jamin Ginting No.1 Simp.Ujung Aji Berastagi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Swasta Bersama Berastagi yang terdiri 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* yang terdiri dari kelas Eksperimen 1 (XI Adm.1) dan kelas Eksperimen 2 (XI.Adm 2) yang masing-masing berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes tersebut berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Dimana sebelumnya tes ini telah diujicobakan terlebih dahulu untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menentukan nilai rata-rata, simpangan baku, dan varians, uji normalitas, uji homogenitas data dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf $\alpha = 0,05$.

Dari hasil analisis data tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai postest siswa kelas Eksperimen 1 sebesar 81,21 dengan standar deviasi 10,175 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas Eksperimen 2 sebesar 75,30 dengan standar deviasi sebesar 13,040. Setelah dilakukan uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,351$ dan $t_{tabel} = 1,685$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, setelah membandingkan dengan kriteria pengujian hipotesis maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,351 > 1,685$ yang berarti hipotesis diterima.

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan XI SMK Swasta Bersama Berastagi Tahun Pembelajaran 2016/2017. Hasil belajar kelas eksperimen 1 yang diberi perlakuan dengan model *Problem Solving* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournament*.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Problem Solving*, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Kewirausahaan.

ABSTRACT

Jelita Nurani Br Gurusinga. NIM (7132141021). The Influence of Learning Model of Problem Solving and Teams Games Tournament Result on Indonesian Correspondence Subject at SMK Swasta Bersama Berastagi Period 2016/2017. Thesis Department of Economic Education Program Administration Office. Faculty of Economics. State University of Medan.

The problem in this study is the low learning outcomes of Indonesian students' correspondence. This study aims to determine the effect of the use of Creative Problem Solving learning model and Explicit Instruction learning model on student learning outcomes in the subjects of Indonesian language correspondence in SMK BM Sinar Husni Helvetia Learning Year 2016/2017.

This research was conducted at SMK Swasta Bersama Berastagi, having address at Jln. Jamin Ginting No.1 Simp. Ujung Aji, Berastagi City. The population in this study is the entire class XI Adm PK in SMK Swasta Bersama Berastagi consisting of 2 classes as many as 66 people. The sampling technique used was total sampling consisting of Experiment 1 (XI Adm 1) and Experiment 2 (XI Adm 2) class, each of which amounted to 33 people. Data collection techniques conducted in this study is a test of learning outcomes. The test is a multiple choice of 20 questions.

From result of data analysis of test result of student learning showed that average of posttest value of student of experiment class 1 is 81,21 with standard deviation 10,175 whereas average value for experiment class 2 equal to 75,30 with standard deviation equal to 13,040. after done T-test obtained that $t_{hitung} = 2,351$ and $t_{tabel} = 1.685$ at the level of real $\alpha = 0.05$, after comparing with the hypothesis testing criteria then obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ is $2,351 > 1.685$, then the hypothesis is accepted..

It can be concluded that there is a positive and significant effect of learning model of Problem Solving and Teams Games Tournament on student learning outcomes in the subjects of Entrepreneur class XI Adm SMK Swasta Bersama Berastagi Learning Year 2016/2017. The result of experimental class 1 study that was treated with Problem Solving model was higher than the result of experimental study of 2 students treated with the Teams Games Tournament model.

Keywords: Problem Solving Learning, Teams Games Tournament Model, Entrepreneur Learning Result