

## ABSTRAK

Efridayanti Siregar, NIM. 7142141007. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Korespondensi SMK Swasta Jambi Medan T.P 2018/2019. Skripsi Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Keahlian Pendidikan Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Medan Tahun 2018.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar korespondensi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi dibanding hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan T.P 2018/2019.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 80 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling yang terdiri dari kelas eksperimen I (X AP I) dan kelas eksperimen II (X AP II) yang masing-masing populasinya terdiri dari 39 siswa dan 41 siswa dan diambil penarikan sampel masing-masing 39 dan 41. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang terlebih dahulu telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran tes, dan uji daya beda tes. Tekni analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus “*uji-t*”.

Hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dengan model pembelajaran *Problem Solving* = 51,15 dan 84,61 dan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test model* pembelajaran *Team Games Tournament* = 50,98 dan 78,17. Hipotesis penelitian ini diuji t dan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,299 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,664 pada taraf nyata  $\alpha = 0,005$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis penelitian diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar korespondensi yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Problem solving* lebih tinggi secara signifikan dari hasil belajar korespondensi yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas X AP SMK Swasta jambi Medan T.P 2018/2019.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Problem Solving*, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Hasil Belajar Korespondensi

## ABSTRACT

**Efridayanti Siregar, NIM. 7142141007. The influence of Problem Solving and Team Games Tournament to Student Learning Outcomes in Classroom Correspondence Subject Class X SMK Swasta Jambi Medan Year 2018/2019. Department of Economics, Economic Education Study Program, Office Administration Education Expertise. State University of Medan 2018.**

The problem in this research is the low student learning outcomes in the correspondence subject. The purpose of this study was to determine the learning outcomes of correspondence taught by *problem solving* learning model higher in the study correspondence taught by *team games tournament* model of learning in class X student of SMK Swasta Jambi Medan academic year 2018/2018.

The research was conducted in class X AP SMK Swasta Jambi Medan. The population in this study were all class X AP SMK Swasta Jambi Medan consisting of 2 classes with the number of 80 student. The sampling technique used was total sampling consisting of experiment class I (AP 1) and experiment II (AP 2) are each population comprised of 39 and 41 student and was taken for sampling each of as many as 39 and 41. Data collection techniques in this study is the achievement test in the form of 20 multiple choice questions that first tested the validity, reliability, level of difficulty of the best, and test different power tests. Data analysis technique used is normality test, homogeneity, and hypothesis testing using the formula "t test".

Result of data analysis obtained by the average value of pre-test and post-test learning model *problem solving* = 51,15 and 84,61 and an average yield of pre-test and post-test learning model *team games tournament* = 50,98 and 78,17. The study's hypotheses were tested by t test and obtained t of 4,299 while table of 1,664 on the real level  $\alpha = 0,005$  namely  $t_{hitung} > t_{tabel}$  the research hypothesis is accepted.

Based on the test results can be hypothesis that the learning outcomes are taught correspondence at learning model *problem solving* significantly higher than on the learning outcomes of correspondence taught by learning *team games tournament* in class X AP SMK Swasta Jambi Medan academic year 2018/2019.

**Keywords : Learning Model *Problem Solving* , Learning Model *Team Games Tournament* , Correspondence Learning Outcomes**