

## ABSTRAK

**Suryandi. NIM 7172141006. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Medan yang beralamat di Jalan Pertiwi Banten, Medan Tembung No.93 Kota Medan Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan yang berjumlah 72 orang yang terdiri dari 2 kelas. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas menggunakan Uji F, dan uji hipotesis dengan uji Anava Satu Jalur dengan kriteria terima hipotesis apabila menunjukkan nilai Signifikansi  $< \alpha$  pada  $\alpha = 0,05$ .

Hasil analisis data yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen *post-test*  $\bar{X} = 80,139$  ; SD = 10,921 Sedangkan kelas kontrol *post-test* adalah  $\bar{X} = 70,972$  ; SD = 13,878. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan anava satu jalur dengan  $\alpha = 0,05$ . Dari data pengujian hipotesis nilai Signifikansi sebesar 0,003 sedangkan  $\alpha = 0,05$ . Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai Signifikansi  $< \alpha$  yaitu  $0,003 > 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

**Kata Kunci : Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Audio Visual, Hasil Belajar Ekonomi.**

## ABSTRACT

**Suryandi. NIM 7172141006. Effect of *Crossword Puzzle* Learning Strategies Assisted by Audio Visual Media on Student Learning Outcomes in Economic subjects of Class X IPS SMA Negeri 11 Medan Academic Year 2020/2021.**

The problem in this study is the low student economic learning outcomes. This study aims to determine the effect of *Crossword Puzzle* Learning Strategies Assisted by Audio Visual Media on Students Learning Outcomes in Economic subjects of Class X IPS SMA Negeri 11 Medan Academic Year 2020/2021.

The research was carried out in SMA Negeri 11 Medan located at Jalan Pertiwi Banten, Medan Tembung No.93 Kota Medan Sumatera Utara. The subjects in this study were students of class X IPS SMA Negeri 11 Medan totaling 72 people consisting of 2 class. The instrument or data collection technique in this study is a test of learning outcomes in the form of multiple choice in 20 questions. The data analysis technique used is the normality test using the Liliefors test. The homogeneity test using the F Test, and the hypothesis test with the *One Way Anava* test with the hypothesis acceptance criteria if it shows value Significance  $< \alpha$  at  $\alpha = 0,05$ .

The results of data analysis obtained by the experimental class average value post-test  $\bar{X} = 80,139$  ; SD = 10,921 while the post-test control class ia  $\bar{X} = 70,972$  ; SD = 13,878. Hypothesis testing is done by using the *One Way Anava* test with  $\alpha = 0,05$ . From the hypothesis testing data, the value of Significance is 0.003 while = 0.05. the results of hypothesis testing indicate that the value Significance  $< \alpha$  is  $0,003 > 0,05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

Thus it can be concluded that there is a significant influence between the *Crossword Puzzle* Learning Strategies Assisted by Audio Visual Media on Students Learning Outcomes in Economic subjects of Class X IPS SMA Negeri 11 Medan Academic Year 2020/2021.

***Keywords : Crossword Puzzle Learning Strategies Assisted by Audio Visual Media, Economic Learning Results.***