

ABSTRAK

Sari.Firda FN 2024. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA QUESTION CARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024). Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Iis Aisyah, S.Pd., M.Pd dan Astri Srigustini S.Pd., M.Pd.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 3 Tasikmalaya, khususnya peserta didik kelas X yaitu masih banyak yang mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dibawah rata-rata, hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata nilai ekonomi berdasarkan data skor nilai yang tercantum pada data penilaian sumatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media *Question Card* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir pada mata pelajaran ekonomi mengenai konsep lembaga jasa keuangan dalam perekonomian. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, serta teknik pengumpulan data melalui tes pilihan ganda (*pretest* dan *Posttest*). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X di SMA Negeri 3 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 433 siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas X-10 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X-9 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol dengan pengambilan sampel menggunakan Teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *Question Card* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,000, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,000 dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,001, H_a diterima jika nilai dengan nilai *Sig. (2-tailed)* ≤ 0.05 . Dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini H_a diterima karena terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : *TGT (Teams Games Tournament), Question Card, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Sari.Firda FN 2024. APPLICATION OF THE TGT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL (TEAMS GAMES TOURNAMENT) WITH QUESTION CARD MEDIA IN IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES (Quasi-Experimental Study in Economics Subjects Class X SMA Negeri 3 Tasikmalaya Academic Year 2023/2024). Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Iis Aisyah, S.Pd., M.Pd and Astri Srigustini S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by the problems that occur at SMA Negeri 3 Tasikmalaya, especially class summative. The aim of this research is to determine differences in student learning outcomes in economics subjects in experimental classes that use the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model with Question Card media in initial and final measurements in economics subjects regarding the concept of financial service institutions in the economy. . The method used is an experimental method, with a research design using a Nonequivalent Control Group Design, as well as data collection techniques through multiple choice tests (pretest and posttest). The population in this research is all class X at SMA Negeri 3 Tasikmalaya in the 2023/2024 academic year, totaling 433 students. The samples used were class X-10, totaling 36 people as the experimental class and class Based on the research results, it shows that there is a difference in the increase in learning outcomes of students in economics subjects in the experimental class which uses the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model using Question Card media with a Sig value. (2-tailed) which is 0.000, the control class uses conventional learning with a value of Sig. (2-tailed) which is 0.000 and the learning outcomes of the experimental class and control class with a value of Sig. (2-tailed) which is 0.001, H_a is accepted if the value is Sig. (2-tailed) ≤ 0.05 . Thus it can be concluded that in this study H_a was accepted because there was an increase in student learning outcomes.

Keywords: TGT (Teams Games Tournament), Question Card, Learning Outcomes.