

ABSTRAK

M. RIDWAN FAUZI MAULID. 2025. EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025). Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Raden Roro Suci Nurdianti, M.Pd., dan Ati Sadiyah, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di Kelas X SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya. Data menunjukkan ulangan harian peserta didik mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan model mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Counterbalanced Design*, serta teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya. Sampel yang digunakan adalah kelas X1 dan kelas X4, dengan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* dengan tipe *Purposive Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai *Posttest* minggu pertama pada kelas X1 (STAD) sebesar 79.31 dan pada kelas X4 (TGT) sebesar 83.58. Serta pada minggu kedua pada kelas X1 (TGT) sebesar 88.72 dan pada kelas X4 (STAD) sebesar 86.80. Akan tetapi pada hasil uji Paired Sample T-Test dan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-Tailed) $0,000 > 0,05$. Artinya tidak terdapat perbedaan yang secara signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar. Kedua model pembelajaran ini mempunyai efektivitas yang hampir sama, hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan harian peserta didik setelah diberikan perlakuan mendapatkan perolehan nilai yang cukup tinggi.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Quizizz*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Student Team Achievement Division* (STAD).

ABSTRACT

M. RIDWAN FAUZI MAULID. 2025. THE EFFECTIVENESS OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) AND STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODELS ASSISTED BY QUIZIZZ MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES (QUASI-EXPERIMENT ON ECONOMIC SUBJECTS IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR). Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Raden Roro Suci Nurdianti, M.Pd., and Ati Sadiyah, M.Pd.

This study was motivated by the low learning outcomes of students in economics subjects in Class X SMA Negeri 4 Tasikmalaya City. The data shows that the daily tests of students in economics subjects are still relatively low. This research was conducted to compare which model is more effective in improving students' critical thinking skills. This study used a quasi-experimental method with a Counterbalanced Design design, and data collection techniques using tests. The population in this study were all students of class X SMA Negeri 4 Tasikmalaya City. The samples used were class X1 and class X4, with Nonprobability Sampling technique with Purposive Sampling type. Based on the results of the study, it shows that the acquisition of the first week Posttest value in class X1 (STAD) was 79.31 and in class X4 (TGT) was 83.58. As well as in the second week in class X1 (TGT) of 88.72 and in class X4 (STAD) of 86.80. However, the results of the Paired Sample T-Test test and the Independent Sample T-Test test obtained a significance value (2-Tailed) of $0,000 > 0.05$. This means that there is no significant difference between the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model and the Student Team Achievement Division (STAD) type assisted by Quizizz media on learning outcomes. These two learning models have almost the same effectiveness, this is indicated by the results of the daily test of students after being given the treatment getting a fairly high score.

Keywords: *Learning Outcomes, Quizizz, Teams Games Tournament (TGT), Student Team Achievement Division (STAD).*