

ABSTRAK

RANI NADIYANTI. 2024. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI** (Kuasi Eksperimen Kepada Siswa Kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024). Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Di bawah bimbingan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd. dan Kurniawan, S.Pd., M.M.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media Teka-Teki Silang. Metode yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control grup design*, serta teknik pengumpulan data melalui tes berbentuk soal pilihan ganda. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMAN 7 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 199 siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 33 siswa dan kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa, yang dipilih menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,67 meningkat menjadi 88,25 pada *posttest*. 2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 40,54 meningkat menjadi 78,26 pada *posttest*. 3) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (*2-Tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media Teka-Teki Silang memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar

ABSTRACT

RANI NADIYANTI. 2024. **APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE ASSISTED BY CROSSWORD PUZZLE MEDIA IN IMPROVING STUDENTS LEARNING OUTCOMES IN ECONOMICS SUBJECTS** (Quasi-Experiment for Grade XI IPS Students of SMAN 7 Tasikmalaya in the 2023/2024 Academic Year). Department of Economic Education. Fakultas of Teacher Training and Education. Under the guidance of Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd. dan Kurniawan, S.Pd., M.M.

This research is motivated by the low learning outcomes of students in economics subjects. The aim is to determine the improvement of student learning outcomes in economics subjects through the application of the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament type assisted by Crossword Puzzle media. The method used was quasi-experimental and nonequivalent control group design, and data collection techniques through multiple-choice tests. The study population was all class XI IPS students at SMAN 7 Tasikmalaya in the 2022/2023 academic year totaling 199 students. The sample used was class XI IPS 1 as the experimental class totaling 33 students and class XI IPS 5 as the control class totaling 35 students, selected using a nonprobability sampling technique of the purposive sampling type. The results of this study indicate that: 1) there is a difference in student learning outcomes in the experimental class with an average pretest score of 41.67 increasing to 88.25 in the posttest. 2) there is a difference in student learning outcomes in the control class with an average pretest score of 40.54 increasing to 78.26 in the posttest. 3) there is a difference in the increase in student learning outcomes between the experimental class and the control class with a Sig. (2-Tailed) value of $0.000 < 0.05$. Thus, the implementation of the Cooperative learning model of the TGT type assisted by Crossword Puzzle media has a high level of effectiveness in improving student learning outcomes in economic subjects.

Keywords: Cooperative, Teams Games Tournament, Crossword Puzzle, Learning Outcomes