

ABSTRAK

HANA HANIPAH. 2025. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Quasi Eksperimen kepada Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Karangnunggal) Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd., Renndra Gumilar, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Kahoot!* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Karangnunggal yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *TGT* dengan media *Kahoot!* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan, yang dibuktikan melalui uji *Paired Sample T-Test* dan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest*. Hal serupa juga terjadi pada kelas kontrol, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, yang ditunjukkan melalui uji *Independent Sample T-Test*, di mana rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, *Kahoot!*, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Ekonomi

ABSTRACT

HANA HANIPAH. 2025. THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) USING KAHOOT! MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN ECONOMICS SUBJECT (A Quasi-Experimental Study on Eleventh Grade Social Science Students of SMAN 1 Karangnunggal)`

This study aims to determine the differences in students' learning outcomes between those taught using the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) with Kahoot! media and those taught using conventional learning methods in the Economics subject. This research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects were eleventh-grade social science students at SMAN 1 Karangnunggal, divided into two groups: the experimental class using the TGT model with Kahoot! media and the control class using the conventional (lecture-based) learning model. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The results showed a significant difference in the learning outcomes of the experimental class before and after the treatment, proven by the Paired Sample T-Test and the increase in the average score from pretest to posttest. A similar improvement occurred in the control class, though the increase was not as substantial. Furthermore, a significant difference was found between the posttest scores of the experimental and control classes, as shown by the Independent Sample T-Test, where the experimental class had a higher average score. Therefore, the implementation of the cooperative learning model TGT using Kahoot! media is effective in improving students' learning outcomes in Economics.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Kahoot!, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Economics*