

ABSTRAK

Rahajeng Rachmatikah Saputrie S. (2025). PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sariwangi). **Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi di Bawah Bimbingan Ibu Ati Sadiyah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dr. Ai Nur Solihat, M.Pd.**

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan model dan media yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ekonomi. Dalam praktiknya, masih terdapat siswa yang belum menunjukkan antusiasme belajar secara optimal karena pendekatan pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle Game* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Subjek penelitiannya terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi kelompok serta kompetisi yang sehat. Kesimpulannya, model pembelajaran kooperatif berbantuan media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Kata kunci : *Baamboozle*, hasil belajar, pembelajaran kooperatif, media interaktif

ABSTRACT

Rahajeng Rachmatikah Saputrie S. (2025). THE EFFCET OF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING *BAAMBOOZLE* GAME MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN ECONOMIS SUBJECTS (Quasi Experiment on Grade X Students of SMAN 1 Sariwangi). **Department Of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University** under the guidance of **Mrs. Ati Sadiah, S.Pd., M.Pd. and Mrs. Dr. Ai Nur Solihat, M.Pd.**

The results of this study show the importance of using models and media that can encourage active involvement of students in learning economics. In practice, there are still students who have not shown optimal enthusiasm for leaning because the learning approach is less varied. This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Baamboozle game media on student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects of the study consisted of two classes, namely the experimental class using the TGT model assisted by Baamboozle and the control classs using conventional learning methods. The data collection instrument was in the form of a learning outcome test given before and after treatment. The results showed that the use of the TGT model assisted by Baamboozle was able to significantly improve student learning outcomes. Learning activities became more interactive, enjoyable, and encouraged students to participate actively through group discussions and healthy competition. In conclusion, the cooperative learning model assisted by interactive media can be an effective alternative in improving student understanding and involvement.

Keywords : *Baamboozle, learning outcomes, cooperative learning, interactive media*