

ABSTRAK

Fadhila Nurlatifah, 2026. **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *CLASH OF CHAMPIONS* MELALUI PENDEKATAN *DEEP LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya)”** . Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Rendra Gumilar, S.Pd., M.Pd. dan Sri Hardianti Sartika, S.Pd., M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi serta rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen menggunakan desain *pre-test* dan *post-test non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, dengan sampel kelas X-6 sebagai kelas eksperimen dan X-3 sebagai kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik *nonprobability sampling* jenis *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data melalui tes soal pilihan ganda berbentuk *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan bantuan *software IBM SPSS 25*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pre-test*, *post-test*, dan *N-Gain* pada kedua kelas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), *Clash of Champions*, dan *Deep Learning*