

ABSTRAK

Yeni Oktaviani, 2026. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *JIGSAW PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi *Quasi Eksperiment* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026)”. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah Bimbingan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd., dan Astri Srigustini, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Jigsaw Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya yang mengambil peminatan Ekonomi dengan jumlah 179 peserta didik. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI-F.5 sebagai kelas eksperimen dan XI-F.12 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan software SPSS Statistics 25.0. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,74 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,53 dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Jigsaw Puzzle lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Jigsaw Puzzle; Team Games Tournament