

ABSTRAK

Tuti Susilawati. (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BOARDGAME* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2025/2026) Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Edi Fitriana Afriza, S.Pd., M.M dan Dr. Yoni Hermawan, Drs., M.Pd.

Fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMAN 1 Manonjaya. Kondisi tersebut disebabkan proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga partisipasi peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI F2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI G2 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, masing-masing berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa 35 soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,6779, sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,4503. Selain itu, berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Team Games Tournament* (TGT), *Boardgame*.