

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**  
(Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MIPA SMA PGII 2  
Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)

Oleh,  
**Novita Sari**  
**195020013**

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol di SMA PGII 2 Bandung. Jenis penelitian kuasi eksperimen dengan teknik pengumpulan data adalah teknik tes tertulis *pretest*, *posttest* serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (i) Terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 37,14 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,00. (ii) Terdapat peningkatan pada kelas kontrol dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 36,64 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 72,89. (iii) Hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. (iv) Hasil pengujian *effect size* sebesar 0,619 atau 61,9% yang merupakan kategori sedang artinya terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Sebagai akhir penelitian, saran yang dapat diberikan kepada kepala sekolah adalah diharapkan dapat memberikan pengarahan dan dukungan kepada guru di sekolah untuk dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Bagi guru diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini dapat digunakan dan dikembangkan kembali. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut di sekolah, kelas, atau pada mata pelajaran yang berbeda.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Siswa

**THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE  
COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING  
OUTCOMES**

(Experimental Study on Economics Subjects Class X MIPA SMA PGII 2  
Bandung Academic Year 2022/2023)

By,  
**Novita Sari**  
**195020013**

**ABSTRACT**

The study aims to determine whether there is an influence of the cooperative learning model of the team games tournament type on student learning outcomes. The subjects of this study were students of class X MIPA 1 as an experimental class and class X MIPA 2 as a control class at SMA PGII 2 Bandung. Types of quasi-experimental research with data collection techniques are pretest, posttest and documentation written test techniques. The results showed: (i) There was an improvement in the experimental class as evidenced by the acquisition of an average pretest score of 37.14 and an average posttest score of 80.00. (ii) There was an improvement in the control class as evidenced by the acquisition of a pretest average score of 36.64 and a posttest average score of 72.89. (iii) Learning outcomes between the experimental class and the control class were different before and after treatment. (iv) The effect size test result of 0.619 or 61.9%, which is a medium category, means that there is an influence of the cooperative learning model of the teams games tournament type on the learning outcomes of experimental class students.

As the end of the research, suggestions that can be given to school principals are expected to provide direction and support to teachers in schools to be able to develop a cooperative learning model of teams games tournament type. For teachers, it is hoped that this team games tournament type cooperative learning model can be used and redeveloped. For students, it is expected to be more active in learning. Further researchers are expected to conduct further research in schools, classrooms, or on different subjects.

**Keywords:** Effect, Teams Games Tournament Learning Model, Student Learning Outcomes

**PANGARUH MODEL PANGAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* KANA HASIL DIAJAR SISWA**  
(Studi Ékspérimén ngeunaan Subjek Ékonomi Kelas X MIPA SMA PGII 2  
Bandung Taun Ajaran 2022/2023)

Ku,  
**Novita Sari**  
**195020013**

**RINGKESAN**

Panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho naha aya pangaruh modél pangajaran *kooperatif tipe teams games tournament* kana hasil diajar siswa. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas X MIPA 1 salaku kelas ékspérimén jeung kelas X MIPA 2 salaku kelas kontrol di SMA PGII 2 Bandung. Ieu jenis panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan téhnik ngumpulkeun data nya éta téhnik tés tulis pratés, postés jeung dokuméntasi. Hasilna nuduhkeun: (i) Aya paningkatan kelas ékspérimén anu dibuktikeun ku kahontalna rata-rata peunteun pretés 37,14 jeung rata-rata peunteun postés 80,00. (ii) Aya kanaékan kelas kontrol anu dibuktikeun ku rata-rata peunteun pretés 36,64 jeung peunteun rata-rata postés 72,89. (iii) Aya bédana hasil diajar antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol saméméh jeung sabada dibéré perlakuan. (iv) Hasil uji *effect size* nya éta 0,619 atawa 61,9% anu katégori sedeng, hartina aya pangaruh modél pangajaran *kooperatif tipe team games tournament* kana hasil diajar siswa kelas ékspérimén. Sabagé ahir panalungtikan, saran anu bisa ditepikeun ka kapala sakola téh dipiharep bisa méré pituduh jeung pangrojong ka guru di sakola sangkan bisa mekarkeun modél pangajaran *kooperatif tipe teams games tournament*. Pikeun guru dipiharep modél pangajaran *kooperatif tipe teams games tournament* bisa digunakeun jeung dikembangkeun deui. Pikeun siswa, dipiharep bisa leuwih aktip dina diajar. Pikeun panalungtik ka hareup, dipiharep bisa ngayakeun panalungtikan satuluyna di sakola, kelas, atawa dina mata pelajaran anu béda.

**Kecap Konci:** Pangaruh, Modél Pangajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Diajar Siswa