

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 17 BANDUNG
(Studi Kuasi Eksperimen pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di SMA Negeri 17 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024)

Oleh,

RESA MARCELLA
205020049

ABSTRAK

Permasalahan dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar ekonomi siswa baik kelas eksperimen maupun control sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, serta mengetahui seberapa besar peningkatan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 17 Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 17 Bandung tahun ajaran 2023/2024, terdiri dari 2 (dua) kelas yaitu kelas XI H sebagai kelas eksperimen dan XI I sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Tes (*Pretest* dan *Posttest*), dan Studi Dokumentasi untuk menjawab permasalahan tersebut menggunakan Studi Kuasi Eksperimen. Variable penelitian ini terdiri dari Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino sebagai variable bebas (X) dan Hasil Belajar sebagai variable terkait (Y). Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas control dimana hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 91,54% dan hasil *posttest* kelas control 56,71%. Peningkatan hasil belajar siswa dengan pengujian hipotesis (uji t) *posttest* dapat dilihat probabilitas signifikan sebesar 0,00 atau lebih kecil 0.05 yang artinya hipotesis yang Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino (X) pada mata pelajaran Ekonomi peningkatan terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar 34,83% pada siswa kelas XI H tahun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 17 Bandung. Penelitian ini memberikan saran kepada beberapa pihak yang terkait yaitu diharapkan hasil penelitian memberikan gambaran untuk menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu Domino terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Cooperative Learning*, Tipe *Teams Games Tournament*, Kartu Domino, Hasil Belajar Siswa

***THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) ASSISTED BY DOMINO CARDS ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SMA NEGERI 17 BANDUNG
(A Quasi-Experimental Study on National Income Material for Class XI at
SMA Negeri 17 Bandung in the Even Semester of the 2023/2024 Academic
Year)***

By,

**RESA MARCELLA
205020049**

ABSTRACT

The problem and purpose of this research are to determine the economics learning outcomes of students in both the experimental and control classes before and after the implementation of the learning model, as well as to measure the extent of improvement using the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Domino Cards on the learning outcomes of students at SMA Negeri 17 Bandung. The subjects of this study were students of class XI at SMA Negeri 17 Bandung in the 2023/2024 academic year, consisting of two classes: class XI H as the experimental class and XI I as the control class. Data collection techniques in this study included Observation, Interviews, Tests (Pretest and Posttest), and Documentation Study to address the issues using a Quasi-Experimental Study. The research variables consisted of the influence of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Domino Cards as the independent variable (X) and Learning Outcomes as the dependent variable (Y). Based on the research results, there was an increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class, where the posttest results of the experimental class were 91.54% and the posttest results of the control class were 56.71%. The improvement in student learning outcomes with hypothesis testing (t-test) on the posttest showed a significant probability of 0.00, which is less than 0.05, meaning that the hypothesis that the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Domino Cards (X) in the Economics subject improved student learning outcomes (Y) by 34.83% for class XI H students in the 2023/2024 academic year at SMA Negeri 17 Bandung. This research provides suggestions to several related parties, namely that it is hoped that the results of the research will provide an idea for implementing the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model assisted by Domino cards on student learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning Model, Team Games Tournament Type, Domino Cards, Student Learning Outcomes

**PANGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) DIBANTU KARTU DOMINO KA HASIL
BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 17 BANDUNG
(Panalitian Kuasi Eksperimen dina Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di
SMA Negeri 17 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024)**

Ku,

**RESA MARCELLA
205020049**

RINGKESAN

Masalah jeung tujuan tina panalungtikan ieu nyaéta pikeun terang hasil belajar ékonomi siswa boh kelas eksperimen boh kontrol saméméh jeung sanggeus palaksanaan model pembelajaran, ogé pikeun terang sabaraha gedé peningkatan ngagunakeun Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantu Kartu Domino kana hasil belajar siswa di SMA Negeri 17 Bandung. Subjek dina panalungtikan ieu nyaéta siswa kelas XI SMA Negeri 17 Bandung taun ajaran 2023/2024, anu diwangun ku 2 (dua) kelas nyaéta kelas XI H salaku kelas eksperimen sareng XI I salaku kelas kontrol. Téknik kumpulkeun data dina panalungtikan ieu nyaéta Observasi, Wawancara, Tes (Pretest jeung Posttest), jeung Studi Dokumentasi pikeun ngajawab masalah éta ngagunakeun Studi Kuasi Eksperimen. Variabel panalungtikan ieu diwangun ku Pangaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantu Kartu Domino salaku variabel bebas (X) jeung Hasil Belajar salaku variabel terkait (Y). Dumasar kana hasil panalungtikan, aya peningkatan hasil belajar dina kelas eksperimen dibandingkeun jeung kelas kontrol dimana hasil posttest kelas eksperimen nyaéta 91,54% jeung hasil posttes kelas kontrol 56,71%. Peningkatan hasil belajar siswa jeung uji hipotesis (uji t) posttest tiasa katingali probabilitas signifikan sabesar 0,00 atanapi langkung alit 0,05 anu hartosna hipotesis anu Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantu Kartu Domino (X) dina mata pelajaran Ékonomi peningkatan kana hasil belajar siswa (Y) sabesar 34,83% dina siswa kelas XI H taun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 17 Bandung. Ieu panalungtikan méré saran ka sababaraha pihak nu patali, nya éta dipiharep hasil panalungtikan bisa méré gambaran pikeun ngalaksanakeun modél Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantuan ku kartu Domino dina hasil diajar siswa.

Kata Kunci: Modél Pangajaran Kooperatif, Jenis Turnamén Kaulinan Tim, Kartu Domino, Hasil Diajar Siswa