



**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI**

**(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)**

Aditia Nugraha Fratama

212165047@student.unsil.ac.id

Universitas Siliwangi

Rendra Gumilar

rendragumilar@unsil.ac.id

Universitas Siliwangi

Raden Roro Suci Nurdianti

radenrorosucinurdianti@unsil.ac.id

Universitas Siliwangi

Abstract This study aims to determine the effect of the learning model of teams games tournament assisted by beads on learning outcomes in economics subjects. The research method used is a quasi-experimental method with a quantitative approach. The population in this study were 253 students of class XI at SMAN 2 Tasikmalaya who taught economics subjects. The sample of this study was 69 people who were divided into 2 classes, namely the experimental class XI-C.2 and the control class XI-D1 with sampling using purposive sampling. The data collection technique for this study used multiple-choice tests and the analysis technique used was a non-parametric test. The results of the study showed a positive and significant effect of the cooperative learning model of the teams games tournament (TGT) type assisted by beads media on learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, Beads and Learning Outcomes

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan manik-manik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 2 Tasikmalaya yang mengampu mata pelajaran ekonomi sebanyak 248 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 69 orang yang terbagi kedalam 2 kelas yaitu kelas eksperimen XI-C.2 dan kelas kontrol XI-D.1 dengan pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dan teknik analisis yang digunakan yaitu uji non parametrik. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media media manik-manik terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Manik-Manik dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten, pandai dan mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu indikator untuk melihat pendidikan yang berkualitas ialah dapat diukur dari keberhasilan hasil belajar. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengukur sejauh mana tercapainya hasil belajar peserta didik dan mengetahui mutu pendidikan di setiap satuan, jenis atau jenjang pendidikan tertentu (Yuhasnil & Anggreni, 2020: 219). Permasalahan dalam kegiatan

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

pembelajaran yang kurang efektif seringkali menjadi tantangan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Beberapa hal diantaranya seperti metode pengajaran yang masih monoton, kurang aktifnya keterlibatan peserta didik serta minimnya pemakaian media pembelajaran yang menarik dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 Tasikmalaya kepada Guru Ekonomi, peneliti mendapatkan gambaran akan kendala atau permasalahan yang dihadapi berkaitan erat dengan hasil belajar dan kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Berikut data hasil nilai peserta didik dari penilaian sumatif tengah semester ganjil kelas XI tahun pelajaran 2024/2025.

Tabel 1
Hasil Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas
XI-C.1	10	28
XI-C.2	0	38
XI-C.3	0	38
XI-D.1	3	29
XI-D.2	11	21
XI-E.1	12	26
XI-E.2	5	33

Sumber: Guru Ekonomi SMAN 2 Tasikmalaya

Dari data tersebut disimpulkan bahwa melihat KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) sebesar 76, terlihat masih banyaknya peserta didik yang tidak tuntas di setiap kelasnya lebih banyak dibandingkan yang tuntas bahkan melebihi 65% di setiap kelas untuk peserta didik yang tidak tuntas. Selain itu, berdasarkan pra penelitian didapat banyak peserta didik yang menemui kesusahan dalam mempelajari materi dan merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran ekonomi, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka.

Maka, diperlukan adanya suatu pendekatan inovatif atau model pembelajaran inovatif yang bisa membuat pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hamdani (2019) dalam (Wati *et al.*, 2024: 106) berpendapat bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah dan melibatkan peran aktif keterlibatan peserta didik serta adanya permainan di dalam pelaksanaannya dengan penghargaan di akhir permainan.

Penggunaan manik-manik sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran *teams game tournament* dapat menambah daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti berharap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan manik-manik ini akan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik itu

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

secara individu maupun kelompok serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 2 Tasikmalaya yang mengampu mata pelajaran ekonomi sebanyak 253 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 69 orang yang terbagi kedalam 2 kelas yaitu kelas eksperimen XI-C.2 dan kelas kontrol XI-D.1 dengan pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dan teknik analisis yang digunakan yaitu uji non parametrik. Waktu penelitian yang direncanakan dimulai dari Bulan September 2024 hingga Bulan Februari 2025.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 2
Hasil Analisis Deskriptif

		N	Minimum	Maximum	SUM	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	<i>Pre-test</i>	37	7	93	1217	32,92	20,342
	<i>Post- test</i>	37	63	100	3406	92,05	7,079
Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	32	7	83	1097	34,22	18,510
	<i>Post- test</i>	32	17	93	2270	70,97	19,343

Sumber: Data Primer Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa nilai *mean* yang didapat dari *pre-test* kelas eksperimen berjumlah 32,92 dan *post-test* berjumlah 92,05 di kelas eksperimen. Sedangkan mean di kelas kontrol pada *pre-test* berjumlah 34,02 dan mean kelas kontrol pada *post-test* berjumlah 70,97. Oleh karena itu, dari pengolahan yang telah dilakukan dapat disimpulkan kelas eksperimen mempunyai nilai yang lebih besar dibandingkan nilai di kelas kontrol.

Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Manik-Manik

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)

Tabel 3
Hasil Rata-rata Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai		
		Pre-test	Post-test	N-Gain
Eksperimen	37	32,92	92,05	0,822

Sumber: Data Primer Penelitian Tahun 2025

Tabel diatas memperlihatkan bahwa hasil rata-rata *pre-test* yang didapatkan peserta didik di kelas eksperimen sebesar 32,92. Kemudian, rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah 92,05. Dengan KKTP/KKM yang ditetapkan sebesar 76, disimpulkan bahwa peserta didik pada *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik belum tuntas. Namun, setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik, dilihat dari rata-rata, peserta didik telah tuntas dikarenakan telah mencapai KKTP/KKM yaitu 76. Setelah itu, pengolahan data dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain. Berdasarkan perhitungan tersebut, peningkatan dilihat dari N-Gain dimulai *pre-test* ke *post-test* didapatkan nilai sebesar 0,822. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar dari *pre-test* ke *post-test* dilihat dari nilai gain normalisasi nya tergolong tinggi, hal ini dikarenakan nilai N-Gain 0,822 lebih dari 0,70 dan di interpretasi tergolong tinggi. Sehingga di kelas eksperimen didapatkan adanya peningkatan hasil belajar yang tinggi.

Hasil Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Tabel 4
Hasil Rata-Rata Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai		
		Pre-test	Post-test	N-Gain
Kontrol	32	34,22	70,97	0,526

Sumber: Data Primer Penelitian Tahun 2025

Tabel diatas memperlihatkan bahwa hasil rata-rata *pre-test* yang didapatkan peserta didik di kelas kontrol sebesar 34,22. Kemudian, rata-rata *post-test* di kelas kontrol adalah 70,97. Dengan KKTP/KKM yang ditetapkan sebesar 76, disimpulkan bahwa peserta didik pada *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik belum tuntas. Kemudian, setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dilihat bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik namun belum mencapai KKTP/KKM yaitu 76. Setelah itu, pengolahan data dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain. Berdasarkan perhitungan tersebut, peningkatan dilihat dari N-Gain dimulai *pre-test* ke *post-test* didapatkan nilai sebesar 0,526. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar dari *pre-test* ke *post-test* dilihat dari nilai gain normalisasi nya tergolong sedang, hal ini dikarenakan nilai N-Gain 0,526 berada diantara 0,30 dan 0,70 dan di interpretasi tergolong sedang. Sehingga di kelas kontrol didapatkan

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)

adanya peningkatan hasil belajar yang sedang. Hasil peningkatan perolehan *pre-test* ke *post-test* di kelas kontrol berdasarkan pengolahan data dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Perbedaan Peningkatan Hasil Post-Test dan N-Gain Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Manik-Manik dan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Tabel 5
Perbedaan Peningkatan Hasil Post-Test dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	
		<i>Post-test</i>	N-Gain
Eksperimen	37	92,05	0,822
Kontrol	32	70,97	0,526

Sumber: Data Primer Penelitian Tahun 2025

Tabel diatas memperilhatkan nilai post-test yang di dapat kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik mencapai 92,05 dan memperoleh n-gain 0,822 yang dapat diinterpretasikan peningkatannya tergolong tinggi karena nilai n-gain melebihi (0,70). Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai post-test sebesar 70,97 dan nilai n-gain 0,526 dengan interpretasi tergolong sedang karena nilai n-gain berada diantara nilai (0,30-0,70). Maka, dapat disimpulkan nilai rata-rata atau *post-test* dan n-gain kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran teams games tournament berbantuan manik-manik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama menggunakan uji *wilcoxon signed rank* dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Adapun hipotesis yang di uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Kelas Eksperimen

Post-Test Eksperimen – Pre-Test Eksperimen	
Z	-5,164
Asym. Sig. (2-tailed)	0,000

Tabel diatas menunjukkan hasil pengujian hipotesis pertama dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen menghasilkan nilai Z hitung sebesar -5,164 dan nilai signifikansi 0,000 dan menunjukkan bahwa hipotesis diterima karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Maka demikian, hipotesis pertama diterima.

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)

2. Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua menggunakan uji *wilcoxon signed rank* dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Adapun hipotesis yang di uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 7

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Kelas Kontrol

Post-Test Kontrol – Pre-Test Kontrol	
Z	-4,695
Asym. Sig. (2-tailed)	0,000

Tabel diatas menunjukkan hasil pengujian hipotesis kedua dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol menghasilkan nilai Z hitung sebesar -4,695 dan nilai signifikansi 0,000 dan menunjukkan bahwa hipotesis diterima karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Maka demikian, hipotesis kedua diterima.

3. Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan uji *mann whitney u* dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Adapun hipotesis yang di uji yaitu sebagai berikut.

Tabel 8

Hasil Uji Mann-Whitney U Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	105,000
Wilcoxon W	633,000
Z	-5,903
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Tabel diatas menunjukkan hasil pengujian hipotesis ketiga dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai *Mann-Whitney U* sebesar 105,000, Z hitung sebesar -5,903 dan nilai signifikansi 0,000 dan menunjukkan bahwa hipotesis diterima karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Maka demikian, hipotesis ketiga diterima.

Pembahasan Hipotesis

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Torunament Berbantuan Manik-Manik Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen.

Penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen XI-C.2 sebanyak tujuh kali pertemuan yang terdiri dari satu kali pemberian *pre-test*, 4 kali pemberian perlakuan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan manik-manik serta satu kali pemberian *post-test* diakhir kegiatan penelitian. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI-C.2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan manik-manik di materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi. Perbedaan peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik dari tes awal yaitu *pre-test*

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

dan tes akhir yaitu post-test. Peningkatan di kelas eksperimen tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 92,05 dan memiliki nilai N-gain 0,822 yang dikategorikan tergolong tinggi.

Besaran peningkatan nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* cukup signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* di kelas eksperimen sebesar 32,92 dan nilai *post-test* di kelas eksperimen setelah adanya perlakuan dengan pemberian kegiatan pembelajaran dengan model *teams games tournament* berbantuan manik-manik sebesar 92,05. Maka demikian, model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik ini diyakini efektif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik karena adanya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ini, peserta didik dituntut untuk aktif dalam kegiatan permainan dan aktif berdiskusi dengan kelompoknya. Hal ini sejalan dengan Teori Vygotsky yang menyebutkan bahwa “belajar membangun berbagai proses internal yang mampu beroperasi hanya saat anak berinteraksi dengan orang di lingkungannya dengan cara bekerjasama dengan rekannya” (Inajati, 2023: 5). Hal ini terlihat dari penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT).

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *teams games tournament* akan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peran aktif peserta didik. Selanjutnya penggunaan media manik-manik dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan alat bantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dan membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi nyata.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Sebelum dan Sesudah pada Kelas Kontrol

Penelitian yang dilakukan di kelas kontrol XI-D.1 sebanyak tujuh kali pertemuan yang terdiri dari satu kali pemberian *pre-test*, 5 kali pemberian perlakuan model pembelajaran konvensional serta satu kali pemberian *post-test* diakhir kegiatan penelitian. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol XI-D.1 yang menggunakan model pembelajaran konvensional di materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi. Perbedaan peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik dari tes awal yaitu *pre-test* dan tes akhir yaitu *post-test*. Peningkatan di kelas kontrol tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol berupa *post-test* yaitu sebesar 70,97 dan memiliki nilai N-gain 0,526 yang dikategorikan tergolong sedang.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Akan tetapi, meskipun adanya peningkatan atau perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol, peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan apabila dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Dimana nilai *pre-test* kelas kontrol adalah sebesar

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

34,22 dan nilai post-test kelas kontrol adalah sebesar 70,97. Artinya, peningkatan rata-rata kelas tersebut masih kurang signifikan bahwa berada dibawah nilai KKTP/KKM sebesar 76. Selain itu, nilai n-gain kelas kontrol masih tergolong sedang sehingga masih dibawah nilai rata-rata dan n-gain kelas eksperimen.

Oleh karena itu, meskipun penggunaan model pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi namun efektivitasnya masih terbatas atau kurang efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *teams games tournament*.

Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Manik-Manik dan Model Pembelajaran Konvensional Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Bersumber dari penelitian yang dilakukan di kelas XI-C.2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik dan di kelas XI-D.1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvesional. Hasilnya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang berbeda. Jika dilihat dari nilai rata-rata post-test didapati bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik lebih besar dibandingkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol. Maka demikian, model model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvesional.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 33,03, sementara di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* 34,19. Hal ini menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* di kelas kontrol sedikit lebih tinggi dan menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas hampir sama, maka kondisi awal kedua kelas dianggap sebanding.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan manik-manik. Dimana didalamnya, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, kemudian akan berdiskusi dan berkolaborasi secara kelompok untuk menjawab soal-soal yang akan diberikan oleh guru dengan cara melaksanakan turnamen antar kelompok, dimana diakhirnya kelompok yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru. Sedangkan di kelas kontrol, pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan peserta didik menerima materi melalui ceramah dan penjelasan langsung. Interaksi bersifat satu arah dan peserta didik memiliki sedikit kesempatan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah perlakuan diberikan selama beberapa kali, maka dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil *post-test* kedua kelas

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

menunjukkan peningkatan yang signifikan, akan tetapi nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *post-test* peserta didik mencapai 92,05 dan menunjukkan nilai yang lebih tinggi di bandingkan *pre-test* serta lebih tinggi dari KKTP/KKM sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* mencapai 70,97 ini menunjukkan lebih tinggi dari nilai *pre-test* akan tetapi masih dibawah KKTP/KKM dan dibawah nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen. Selain itu, dilihat dari nilai n-gain juga memiliki hampir kesamaan dimana nilai n-gain kelas eksperimen yang mencapai 0,822 lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain kelas kontrol yang mencapai 0,526.

Selain itu, berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-whitney u* didapatkan bahwa hipotesis diterima dan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media manik-manik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah diberikan perlakuan karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05. Walaupun keduanya memiliki peningkatan, akan tetapi dilihat dari hasil akhir dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media manik-manik di kelas XI-C.2 pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan di kelas kontrol XI-D.1 yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian dilakukan oleh Alwi & Ramli, (2023: 1-10) yang meneliti perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran teams games tournament yang menunjukkan “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terintegrasi PAIKEM sebagai kelas eksperimen telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai perolehan siswa pada hasil tes akhir yang menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat 7 siswa mendapat nilai A (angka, 88,25-100) dan hanya terdapat 1 siswa yang mendapat nilai A pada kelas kontrol (kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional), begitu juga dengan mean yang sangat berbeda dari kedua kelas yaitu 38,83 (kelas eksperimen) dan 31,10 (kelas kontrol)”.

Berdasarkan uraian penjelasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar dengan menggunakan *teams games tournament* (TGT) berbantuan media manik-manik lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran konvensional dalam kegiatan pembelajaran tidak begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik walaupun memiliki berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik akan tetapi peningkatannya masih tergolong kurang.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

KESIMPULAN

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media manik-manik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Rank* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Rank* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media manik-manik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut berdasarkan uji *Mann-Whitney U* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA.

- Ahsanidiawati, N. S., & Yuliati, Y. (2023). PENGARUH MEDIA MANIK-MANIK WARNA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I SD NEGERI NANGGERANG. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research*, 2(1), 1–9.
- Alamsah, G., Sadiah, A., Roro, R., & Nurdianti, S. (2023). GLOBAL EDUCATION JOURNAL Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *GLOBAL EDUCATION JOURNAL*, 1(3), 219–229.
- Alwi, A., & Ramli, H. (2023). PERBEDAAN HASIL BELAJAR SPLDV MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENTIONAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT TERINTEGRASI PAIKEM. *PARADIGMA Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 9(1), 1–10.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., Metty Liesdiani, dan, Pendidikan Matematika, P., & PGRI Bangkalan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Inajati, A. S. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 01–06.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**
*(Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Tasikmalaya
Tahun Ajaran 2024/2025)*

- Maulidah, N. Al, Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Nainggolan, S. P., Kiswari, F. P., Mushardiva, & Rufaidah, D. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN GELANG MAKRAMÉ MANIK-MANIK. *ELJOIN(Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 2(1).
- Rahman, S. (2021). PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 289–302.
- Sobandi. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 99–106. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.20>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, & Arthurina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Yuhasnil, & Anggraeni, S. (2020). Manajemen Kurikulum dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(2), 214–221. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i2.1580>