

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan model eksperimen yang dilakukan terhadap siswa di SMA Negeri 3 Purwokerto. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI-F3A dan XI-F3B pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan dan pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar ekonomi dan motivasi belajar siswa SMA Negeri 3 Purwokerto. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan model *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dimana prosesnya menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-F1A sampai XI-F1C dan XI-F3A sampai XI-F3B SMA Negeri 3 Purwokerto yang berjumlah 180 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa yang merupakan siswa kelas XI-F3A dan XI-F3B SMA Negeri 3 Purwokerto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, uji daya pembeda soal, uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, dan regresi linier sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional; (2) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional; (3) Terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar ekonomi siswa; (4) Terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa.

Implikasi penelitian ini adalah sekolah dan pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan kerjasama dalam menguasai pembelajaran dari pendidik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami bahan ajar atau materi pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta tercapainya hasil belajar dan motivasi belajar yang optimal. Peneliti dapat menambah pemahaman mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar ekonomi dan motivasi siswa, serta menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan, membantu mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

SUMMARY

This research is a quantitative research with an experimental model conducted on students at SMA Negeri 3 Purwokerto. This research is motivated by the low average value of student learning outcomes in class XI-F3A and XI-F3B in economics subjects. The purpose of this study was to analyze the differences and influence of the application of the Team Games Tournament learning model on economic learning outcomes and learning motivation of students of SMA Negeri 3 Purwokerto. This research was conducted in the even semester of the 2023/2024 academic year.

This study uses a Quasi Experimental Design model with the form of Nonequivalent Control Group Design where the process uses an experimental class and a control class. The population in this study were students in classes XI-F1A to XI-F1C and XI-F3A to XI-F3B SMA Negeri 3 Purwokerto totaling 180 students. Determination of the sample using Purposive Sampling technique and the sample in this study amounted to 70 students who are students of class XI-F3A and XI-F3B SMA Negeri 3 Purwokerto. The data analysis techniques used in this study are validity test, reliability test, question difficulty test, question differentiability test, normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and simple linear regression.

Based on the results of research and data analysis which shows that: (1) There are differences in learning outcomes between students who apply the Team Games Tournament learning model and students who apply conventional learning models; (2) There are differences in learning motivation between students who apply the Team Games Tournament learning model and students who apply conventional learning models; (3) There is a positive effect of the application of the Team Games Tournament learning model on student economic learning outcomes; (4) There is a positive effect of the application of the Team Games Tournament learning model on student learning motivation.

The implication of this research is that schools and educators can improve student learning outcomes and student learning motivation by applying the Team Games Tournament learning model. This model encourages active student involvement and cooperation in mastering learning from educators, so that students will more easily understand teaching materials or learning materials, increase student confidence, and achieve optimal learning outcomes and motivation. Researchers can add to the understanding of the effect of the Team Games Tournament learning model on economic learning outcomes and student motivation, as well as being a guideline for further research in the field of education, helping to develop and implement more effective learning models.

Keywords: Learning Model, Team Games Tournament, Learning Outcomes, Learning Motivation