

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Card Sort* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas X di MAN 1 Banyumas tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Purposive Sampling*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Card Sort* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Card Sort* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan *post-test* kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen rata-ratanya adalah sebesar 89, sedangkan hasil belajar kelas kontrol hanya mendapatkan nilai rata-rata 76. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0.6888, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran *card sort* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 1 Banyumas.

Implikasi dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik sebaiknya memperhatikan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar terutama dari faktor pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Selain itu, sekolah juga dapat melakukan pelatihan bagi para pendidik terkait pemilihan model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran.

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Card Sort*

SUMMARY

This research is an experimental study with a research design using a non-equivalent control group design. This study aims to determine the difference in learning outcomes between classes that use the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Card Sort learning media and classes that use conventional learning models. The population in this study was all X classes at MAN 1 Banyumas in the 2024/2025 academic year. This study used Purposive Sampling as the sampling technique.

Based on the results of the research and data analysis, there are differences in learning outcomes between classes that use the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Card Sort learning media and classes that use conventional learning models. The use of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Card Sort learning media is more effective in improving student learning outcomes compared to the conventional learning model. The post-test scores of the experimental class were higher than those of the control class. The average learning outcomes of the experimental class were 89, while the control class only achieved an average score of 76. Based on the average N-Gain score of 0.6888 in the experimental class, it can be concluded that the use of the TGT learning model assisted by the Card Sort learning media is quite effective in improving learning outcomes in the economics subject for Grade X students at MAN 1 Banyumas.

The implication of the above conclusion is that in order to improve student learning outcomes, educators should pay attention to external factors that can affect learning outcomes, especially learning models and learning media. Efforts that can be made include applying learning models and learning media that are appropriate for the learning material so that learning objectives can be optimally achieved. In addition, schools can also provide training for educators on selecting learning models and utilising learning media.

Keywords: Team Games Tournament, Card Sort