

## RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif pada kelas XI IPA MAN 2 Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Ekonomi antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dengan media pembelajaran *kotak dan kartu misterius (KOKAMI)* MAN 2 Banyumas.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik MAN 2 Banyumas. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling di mana kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Metode penelitian ini adalah: Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Soal, Daya Pembeda Soal, Uji Normalitas, dan Uji t beda, Gain Ternormalisasi (N-Gain).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan SPSS 24 menunjukkan bahwa: terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dengan media pembelajaran KOKAMI.

Implikasi dari penelitian ini adalah: (1) Sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran dengan melibatkan keaktifan peserta didik seperti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*; (2) Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti kotak dan kartu misterius (KOKAMI); (3) Sebaiknya guru memaksimalkan perannya sebagai teman belajar, fasilitator, dan mediator yang akan membawa hubungan yang dekat antara guru dan peserta didik; (4) Pihak sekolah sebaiknya melakukan evaluasi berkala terkait kegiatan belajar dan mengajar; (5) Peserta didik sebaiknya melakukan persiapan sebelum pembelajaran yaitu membaca buku, mencari informasi melalui internet dan sumber lainnya, mencatat materi yang belum paham untuk ditanyakan kepada guru dalam kegiatan belajar mengajar; (6) Peningkatan hasil belajar pada peserta didik; (7) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dengan bantuan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) lebih dari satu siklus dan ketiga ranah hasil belajar (pengetahuan, sikap, dan keterampilan).

Kata kunci : model pembelajaran kooperatif, *teams games tournament (TGT)*, kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dan hasil belajar.

## **SUMMARY**

*This research is an experimental research with a quantitative approach in class XI IPA MAN 2 Banyumas. This study aims to: analyze the economic learning outcomes between the conventional learning model and the cooperative learning model team games tournament (TGT) type with the mysterious box and card learning media (KOKAMI) MAN 2 Banyumas.*

*The population in this study were all students of MAN 2 Banyumas. Sampling using purposive sampling technique in which class XI IPA 2 as the experimental class and class XI IPA 4 as the control class. This research method is: Validity Test, Reliability Test, Problem Difficulty Level, Distinguishing Power, Normality Test, and Difference Test, Normalized Gain (N-Gain).*

*Based on the results of research and data analysis using SPSS 24 shows that: there are differences in learning outcomes between the conventional learning model and the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) with KOKAMI learning media.*

*The implications of this research are: (1) It is better if teachers use a learning model involving active students, such as the team games tournament (TGT) type cooperative learning model; (2) Teachers should use innovative learning media such as boxes and mysterious cards (KOKAMI); (3) Teachers should maximize their role as study partners, facilitators, and mediators who will bring a close relationship between teachers and students; (4) The school should conduct periodic evaluations of teaching and learning activities; (5) Students should make preparations before learning to read books, search for information via the internet and other sources, record material that they do not understand and ask the teacher in teaching and learning activities; (6) Improved learning outcomes for students; (7) The next researcher is expected to be able to study the cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type with the help of the mysterious box and card learning media (KOKAMI) for more than one cycle and the three domains of learning outcomes (knowledge, attitudes, and skills).*

*Keywords: cooperative learning model, team game tournament (TGT), mysterious boxes and cards (KOKAMI) and learning outcomes.*