

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN APLIKASI
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Bellyani Dwi Pratiwi

225060168

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman matematis siswa di SDN 166 Ciateul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Baamboozle* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, (2) mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Baamboozle*, dan (3) mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* desain. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 23 siswa dan kelompok kontrol 23 siswa. Hasil penelitian memperoleh bahwa (1) Gambaran proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *baamboozle* berjalan dengan sangat baik dengan rata-rata hasil observasi pendidik dan siswa sebesar 88% serta pembelajaran konvensional dengan rata-rata 82%, (2) terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematis yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *bamboozle* yang ditunjukkan oleh nilai sig (*Two-Sided p*) sebesar $0,001 < 0,05$., dan (3) besarnya pengaruh pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *bamboozle* ditunjukkan pada nilai dalam uji *effect size* sebesar 3,173 yang termasuk kategori besar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *bamboozle* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Baamboozle, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.*

***THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY THE
BAAMBOOZLE APPLICATION ON ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS' MATHEMATICAL CONCEPT UNDERSTANDING
ABILITY***

By:

Bellyani Dwi Pratiwi

225060168

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of mathematical understanding among students at SDN 166 Ciateul. The objectives of this study are to (1) examine the implementation process of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by the Baamboozle media, compared to students using conventional learning methods, (2) to determine the difference in the average mathematical concept comprehension ability of students using the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by the Baamboozle media, and (3) to determine the extent of the influence of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by the Baamboozle media on students' mathematical concept comprehension ability. The research method used was a quasi-experimental study with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 46 students divided into two groups: an experimental group of 23 students and a control group of 23 students. The research findings revealed that (1) the learning process using the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by the Baamboozle application proceeded very well, with an average teacher and student observation score of 88%, compared to conventional learning, which had an average of 82%; (2) there was a difference in the average mathematical concept understanding between the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type supported by the Bamboozle application, as indicated by a sig value (Two-Sided p) of $0.001 < 0.05$.

Keywords: *Team Games Tournament, Baamboozle, Mathematical Concept Understanding Ability*

PANGARUH MODÉL PANGAJARAN KOOPERATIF JENIS TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DIBANTUAN KU APLIKASI BAAMBOOZLE KANA KAMAMPUH MEMAHAMI KONSEP MATEMATIKA SISWA SD.

Ku:

Bellyani Dwi Pratiwi

225060168

RINGKESAN

Panilitian ieu dilatarbelakangi ku handapna tingkat pamahaman matematika di antara murid-murid di SDN 166 Ciateul. Tujuan panilitian ieu nyaéta pikeun (1) nalungtik palaksanaan modél diajar kolaboratif Team Games Tournament (TGT), anu didukung ku média Baamboozle, dibandingkeun jeung murid-murid anu ngagunakeun métode pangajaran konvensional, (2) pikeun nangtukeun bédana rata-rata pamahaman konseptual matematika murid anu ngagunakeun modél diajar kolaboratif Team Games Tournament (TGT) anu didukung ku média Baamboozle, jeung (3) pikeun nangtukeun sabaraha pangaruh modél diajar kolaboratif Team Games Tournament (TGT) anu didukung ku média Baamboozle kana pamahaman konseptual matematika murid. Métode panalungtikan anu dianggo nyaéta studi kuasi-eksperimen kalayan desain grup kontrol anu teu sarua. Sampel panalungtikan diwangun ku 46 murid anu dibagi kana dua kelompok: kelompok éksperimen 23 murid jeung kelompok kontrol 23 murid. Hasil panalungtikan némbongkeun yén (1) prosés diajar maké modél diajar kolaboratif Team Games Tournament (TGT) anu didukung ku aplikasi Baamboozle lumangsung saé pisan, kalayan rata-rata 88% dina observasi guru jeung murid, dibandingkeun jeung diajar konvensional anu rata-rata 82%; (2) aya bédana dina rata-rata pamahaman konsép matematika antara modél diajar kolaboratif tipe Team Games Tournament (TGT) anu didukung ku aplikasi Bamboozle, sakumaha dituduhkeun ku nilai sig (Two-Sided p) $0,001 < 0,05$.

Kecap Pamageuh: *Turnamén Kaulinan Tim, Baamboozle, Kamampuhan Pamahaman Konsep Matematika.*