

ABSTRAK

Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Murid Sekolah Dasar

oleh

Fadilah Ramadani

NIM 225060028

Rendahnya kemampuan pemahaman matematis murid kelas IV menjadi latar belakang penelitian ini karena berdampak pada hasil belajar matematika yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent group design*. Populasi seluruh murid kelas IV SDN 167 Mengger Girang Kota Bandung. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji hipotesis dan *effect size* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* berada pada kategori tinggi berdasarkan kategorisasi Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) yang diadaptasi dari KKTP. Selain itu, hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,001, yaitu lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar. Besarnya pengaruh tersebut dibuktikan melalui nilai effect size sebesar 1,666, yang termasuk dalam kategori sangat besar karena nilainya lebih dari 0,8.

Kata Kunci: Kemampuan Pemahaman Matematis, Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, *Baamboozle*, Murid.

ABSTRACT

The Effect Of The Team Games Tournament Model Assisted By Baamboozle On Elementary School Students' Mathematical Understanding Ability

by

Fadilah Ramadani

NIM 225060028

The low level of fourth-grade students' mathematical understanding ability became the background of this study because it affected mathematics learning outcomes that had not yet achieved the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Baamboozle media on elementary school students' mathematical understanding ability. This study employed a quasi-experimental method with a nonequivalent group design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN 167 Mengger Girang, Bandung. The research sample comprised Class IV B as the experimental group and Class IV A as the control group. The data were collected through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using hypothesis testing and effect size analysis with the assistance of SPSS. The results showed that the mathematical understanding ability of students who were taught using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Baamboozle media was categorized as high, based on the categorization of Mathematical Understanding Ability (KPM) adapted from the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). Furthermore, the Independent Samples t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001, which was lower than 0.05 ($0.001 < 0.05$). These findings indicate that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Baamboozle media had a statistically significant effect on elementary school students' mathematical understanding ability. The magnitude of the effect was confirmed by an effect size value of 1.666, which falls into the very large category because it exceeds 0.8.

Keywords: *Mathematical Understanding Ability, Team Games Tournament Cooperative Learning Model, Baamboozle , Students.*

ABSTRAK

Pengaruh Modél *Team Games Tournament* Dibantuan *Baamboozle* Kana Kamampuh Pamahaman Matematis Murid Sakola Dasar

ku

Fadilah Ramadani

NM 225060028

*Handapna kamampuh pamahaman matematis murid kelas IV jadi kasang tukang dina ieu panalungtikan lantaran mangaruhan kana hasil diajar matematika anu can ngahontal Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh modél pangajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kalayan bantuan média *Baamboozle* kana kamampuh pamahaman matematis murid sakola dasar. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode quasi experiment kalayan desain panalungtikan nonequivalent group design. Populasi dina ieu panalungtikan nyaéta sakabéh murid kelas IV SDN 167 Mengger Girang Kota Bandung. Sampel panalungtikan diwangun ku kelas IV B salaku kelas ékspérimén jeung kelas IV A salaku kelas kontrol. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nyaéta tés, obsérvasi, jeung dokuméntasi. Analisis data dilaksanakeun ngagunakeun uji hipotésis jeung effect size kalayan bantuan SPSS. Hasil panalungtikan némbongkeun yén kamampuh pamahaman matematis murid anu diajar ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kalayan bantuan média *Baamboozle* kaasup kana kategori luhur dumasar kana kategorisasi Kamampuh Pamahaman Matematis (KPM) anu diadaptasi tina KKTP. Salian ti éta, hasil uji Independent Sample t-test némbongkeun ajén signifikansi (Sig. (2-tailed)) 0,001, anu leuwih leutik batan 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil éta nunjukkeun yén aya pangaruh anu signifikan tina digunakeunana modél pangajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kalayan bantuan média *Baamboozle* kana kamampuh pamahaman matematis murid sakola dasar. Gedéna pangaruh éta kabuktian tina ajén effect size 1,666, anu kaasup kana kategori kacida gedéna lantaran nilaina leuwih ti 0,8.*

Kecap Pamageuh: Kamampuh Pamahaman Matematis, Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, *Baamboozle* , Murid.