

ABSTRAK

Wilani. (2022). “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Melalui Media Game Jeopardy Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa”.

Penelitian di latar belakang oleh kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang masih perlu ditingkatkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* bisa menjadi alternatif untuk solusi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Besar perbedaan pencapaian yang menggunakan model TGT dengan siswa yang menggunakan model konvensional ditinjau dari minat belajar; (2) Besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari minat belajar siswa (3) Besar perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan model TGT dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Hasil penelitian: (1) Besar perbedaan pencapaian siswa dengan minat belajar tinggi sebesar 4,38, sedang 3,60, rendah 0,78. Berdasarkan rata-rata hasil *posttest* terlihat bahwa pencapaian kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. (2) Pemahaman konsep matematis sebesar 16,2% dipengaruhi oleh model yang digunakan, 61,1% oleh minat belajar, dan sisanya 22,1% dipengaruhi oleh faktor lain. (3) Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,34, minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Kata Kunci: Teams Games Tournaments, Game Jeopardy, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Minat Belajar Siswa

