

## ABSTRAK

### **Muhammad Umar Wibowo (2024), Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui Media *Game Sporcle* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Minat Siswa**

Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis (KPKM) siswa perlu ditingkatkan karena penting untuk keterampilan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan KPKM dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* melalui *Sporcle* (TGTS). Model TGTS dipilih karena menggabungkan unsur kompetisi dan permainan yang dapat meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Quasi* Eksperimen dengan populasinya adalah seluruh siswa MIPA kelas X sebanyak dua kelas sedangkan sampelnya ialah siswa X MIPA 1 sebagai kelas Eksperimen dan X MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan KPKM yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model TGTS dan siswa yang menerima model konvensional. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam KPKM antara siswa yang belajar melalui model TGTS dan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Hasil menunjukkan bahwa tidak terdapat efek interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran TGTS dan tingkat minat belajar siswa terhadap KPKM. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGTS berdampak positif pada pemahaman konsep matematis siswa secara konsisten, tanpa dipengaruhi oleh tingkat minat belajar mereka, baik tinggi, sedang, atau rendah.

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep Matematis, *Teams Games Tournaments Sporcle* (TGTS), Minat Belajar

## **ABSTRACT**

**Muhammad Umar Wibowo (2024), “Application of the Teams Games Tournaments (TGT) Learning Model through Sporcle Game Media to Improve the Ability to Understand Mathematical Concepts in View of Student Interests”**

*Students' ability to understand mathematical concepts (KPKM) needs to be improved because it is important for their skills. This research aims to improve KPKM by using the Teams Games Tournaments model through Sporcle (TGTS). The TGTS model was chosen because it combines elements of competition and games which can increase student participation and interest in learning. The method used was Quasi Experimental with the population being all two classes of MIPA class X students while the sample was students of X MIPA 1 as the Experiment class and X MIPA 2 as the control class. The research results show that there is a significant difference in KPKM between students who study using the TGTS model and students who receive the conventional model. This research also shows that there are differences in KPKM between students who study through the TGTS model and those who study using conventional methods. The results show that there is no significant interaction effect between the TGTS learning method and the level of student interest in learning towards KPKM. This indicates that the TGTS model has a positive impact on students' understanding of mathematical concepts consistently, without being influenced by their level of interest in learning, whether high, medium or low.*

*Keywords: Understanding Mathematical Concepts, Team Games Tournaments Sporcle (TGTS), Interest in Learning*

