ABSTRAK

Cindy Aulia Sari, 2024, **"Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Role Card* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar"**. Skripsi, Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Beni Asyhar, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT), *Role Card*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, dan Motivasi Belajar Matematika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Role Card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Role Card* terhadap motivasi belajar matematika siswa, dan (3) mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media *Role Card* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan menggunakan rancangan *posttest-only control group design*. Sampel yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kelas VII C dijadikan sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung, sedangkan kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model TGT dengan media *Role Card*. Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan pemahaman konsep matematis dan angket motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan uji MANOVA.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT dengan media *Role Card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Rata-rata nilai post-test siswa pada kelas eksperimen mencapai 88,36 meningkat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai skor 76,85. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti bahwa model TGT dengan media *Role Card* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. (2) Terdapat pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan pada siswa kelas eksperimen dengan rata-rata skor motivasi sebesar 80,66 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai skor 77,26. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan model TGT dengan media *Role Card* terhadap motivasi belajar siswa. (3) Penerapan model pembelajaran TGT dengan media *Role Card* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis maupun motivasi belajar matematika siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan model TGT dengan media *Role Card* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika siswa.

ABSTRACT

Cindy Aulia Sari, 2024, **"The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model with Media Role Cards on the Ability to Understand Concepts and Motivation to Learn Mathematics of Grade VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar Students"**. Thesis, Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University. Thesis Supervisor: Beni Asyhar, S.Si., M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Role Card, Concept Understanding, Learning Motivation, Mathematics

This research was motivated by the low ability to understand concepts and motivation to learn mathematics of grade VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. The objectives of this study are to: (1) determine the influence of the TGT learning model with Role Card media on students' ability to understand mathematical concepts, (2) find out the influence of the TGT learning model with Role Card media on students' motivation to learn mathematics, and (3) find out the influence of the TGT learning model with Role Card media on the ability to understand concepts and motivation to learn mathematics of grade VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design, using a posttest-only control group design. The samples were selected through the purposive sampling. Class VII C served as the control group, which used conventional teaching methods, while Class VII D served as the experimental group, which applied the TGT model with Role Card media. The instruments used included tests to assess conceptual understanding in mathematics and questionnaires to evaluate learning motivation. Data were analyzed using MANOVA.

The results of this study show that: (1) There is a significant influence of the application of the TGT learning model with Role Card media on students' ability to understand mathematical concepts. The average post-test score of students in the experimental class reached 88.36, a significant increase compared to the control class which only reached a score of 76.85. In addition, the results of the statistical test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which means that the TGT model with Role Card media is able to significantly improve students' understanding of concepts. (2) There is a significant influence on students' learning motivation. The results of the learning motivation questionnaire showed an increase in the students of the experimental class with an average motivation score of 80.66 while the control class only reached a score of 77.26. In addition, the results of the statistical test showed a significance value of 0.004 ($p < 0.05$), which showed that there was a positive and significant influence of the TGT model with Role Card media on students' learning motivation. (3) The application of the TGT learning model with Role Card media as a whole has proven to be effective in improving students' ability to understand mathematical concepts and motivation to learn mathematics. The results of the statistical test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which showed a significant influence of the TGT model with Role Card media on students' ability to understand concepts and motivation to learn mathematics.

الملخص

سيندي أوليا ساري ، ٢٠٢٤ ، "تأثير نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق مع بطاقات دور الوسائط على القدرة على فهم المفاهيم والدافع لتعلم الرياضيات لطلاب الصف السابع المدرسة الثانوية الإسلامية المصلحون بليتار. أطروحة ، برنامج دراسة الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: بني أسيهار، بكالوريوس العلوم،، ماجستير في الرسالة.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق ، بطاقة الدور ، فهم المفهوم ، دافع التعلم ، الرياضيات

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض القدرة على فهم المفاهيم والدافع لتعلم الرياضيات للصف ٧ المدرسة الثانوية الإسلامية المصلحون تلوغو بليتار . نموذج التعلم المتمحور حول المعلم يجعل الطلاب أقل نشاطا ويصعب فهم المادة. للتغلب على هذا ، يتم تطبيق نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق مع وسائط بطاقة الدور لخلق جو تعليمي أكثر تفاعلية وتنافسية. يتضمن نموذج ألعابا جماعية يمكنها تحسين فهم المفاهيم وتحفيز الطلاب في عملية التعلم.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير نموذج التعلم مع وسائط بطاقة الدور على قدرة الطلاب على فهم المفاهيم الرياضية ، (٢) معرفة تأثير نموذج التعلم مع وسائط بطاقة الدور على دافعية الطلاب لتعلم الرياضيات ، و (٣) معرفة تأثير نموذج التعلم مع وسائط بطاقة الدور على القدرة على فهم المفاهيم والدافع لتعلم رياضيات الصف٧ المدرسة الثانوية الإسلامية المصلحون تلوغو بليتار.

تُظهر نتائج هذه الدراسة أن) :١ (هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم مع وسائط بطاقة الدور على قدرة الطلاب على فهم المفاهيم الرياضية .بلغ متوسط درجة ما بعد الاختبار في الفصل التجريبي ٣٦.٨٨، وهو زيادة ملحوظة مقارنةً بالفصل الضابط الذي بلغ متوسط درجته ٨٥.٧٦ .بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاختبار الإحصائي قيمة دلالة قدرها ٠.٠٠٠)ف <٠.٠٥(، مما يعني أن نموذج مع وسائط بطاقة الدور قادر على تحسين فهم الطلاب للمفاهيم بشكل كبير) .٢ (هناك تأثير كبير على دافعية تعلم الطلاب . أظهرت نتائج استبيان دافعية التعلم زيادة لدى طلاب الفصل التجريبي بمتوسط درجة دافعية قدره ٦٦.٨٠، بينما بلغ متوسط درجة الفصل الضابط ٢٦.٧٧ .بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاختبار الإحصائي قيمة دلالة قدرها ٠.٠٠٤)ف <٠.٠٥(، مما أظهر وجود تأثير إيجابي وملحوظ لنموذج TGTمع وسائط بطاقة الدور على دافعية تعلم الطلاب) .٣ (أثبت تطبيق نموذج التعلم مع وسائط بطاقة الدور أنه فعال بشكل عام في تحسين قدرة الطلاب على فهم المفاهيم الرياضية ودافعيتهم لتعلم الرياضيات .أظهرت نتائج الاختبار الإحصائي قيمة دلالة قدرها ٠.٠٠٠)ف <٠.٠٥(، مما أظهر تأثيرًا كبيرًا لنموذج مع وسائط بطاقة الدور على قدرة الطلاب على فهم المفاهيم ودافعيتهم لتعلم الرياضيات.