

## ABSTRAK

Pratiwi, Sinta. (2024). *Penerapan model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media Kahoot untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA kelas XI*. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Dra. Linda Rosmery. T, M.Si. Pembimbing II: Assist. Prof. Alona Dwinata, S.Si., M.Si.

### **Kata Kunci: TGT, Kahoot, Pemahaman Konsep Matematis**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA kelas XI pada materi Barisan dan deret yang belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui penerapan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Instrumen yang digunakan yaitu instrument utama yang terdiri atas lembar tes dan instrument pendukung terdiri atas RPP, Kahoot, dan lembar kerja siswa. Data yang dianalisis berupa data kualitatif yang menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran serta data kuantitatif yang menjelaskan data kemampuan pemahaman konsep matematis *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis pada penelitian ini menggunakan perhitungan data N-Gain pada kelas eksperimen dan N-Gain pada kelas kontrol, didapatkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

## ABSTRACT

Pratiwi, Sinta. (2024). *Application of teams games tournament (tgt) learning model assisted by Kahoot media to improve mathematical concept understanding ability of XI grade high school students*. Thesis. Tanjungpinang: Mathematics Education Study Program, Raja Ali Haji Maritime University. Advisor I: Assist. Dra. Linda Rosmery. T, M.Si. Advisor II: Assist. Prof. Alona Dwinata, S.Si., M.Si.

**Keywords: TGT, Kahoot, Understanding of Mathematical Concepts**

This research aimed to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Kahoot media is higher than the conventional learning model on the ability to understand mathematical concepts of grade XI high school students on the material of Rows and Sequences. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental type. The data collection techniques used were tests and observations. The instruments used are the main instrument consisting of test sheets and supporting instruments consisting of lesson plans, Kahoot, and student worksheets. The data analyzed were qualitative data describing learning activities and quantitative data describing *pretest* and *posttest* mathematical concept understanding ability data in experimental and kontrol classes. The hypothesis in this study using the calculation of N-Gain data in the experimental class and N-Gain in the control class, it was found that the ability to understand the mathematical concepts of students who learning through the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Kahoot media is higher than students who learn using conventional learning models. Than students who learn using conventional learning models.