

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi
Syarat–syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Ilmu Matematika**

Oleh

**SABRINA MAHYUNI
NPM : 1911050188**

Jurusan : Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika



Pembimbing I : Dr. H. Mujib, M.Pd
Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023**

ABSTRAK

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam menyatakan kembali suatu konsep, menggunakan prosedur matematika yang tepat dan mengaplikasikannya dalam permasalahan matematika. Berdasarkan hasil pra penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik masih tergolong rendah karena kurangnya keaktifan dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design*, sebagai sampel adalah peserta didik kelas VIII J untuk kelas eksperimen 1, kelas VIII H untuk kelas eksperimen 2, dan kelas VIII I untuk kelas control dengan populasi seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji MANOVA.

Berdasarkan analisis uji MANOVA dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $p - value$ $0,000 < 0,05$ sehingga H_{0AB} ditolak, $p - value$ $0,001 < 0,05$ sehingga H_{0A} ditolak, dan $p - value$ $0,000 < 0,05$ sehingga H_{0B} ditolak. Berdasarkan pada teori dan perhitungan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar, (2) Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis, (3) Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki pengaruh terhadap minat belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, *Genially*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Minat Belajar

ABSTRACT

The ability to understand mathematical concepts is the ability that students must have in restating a concept, using appropriate mathematical procedures and applying them to mathematical problems. Based on pre-research results, it shows that students' ability to understand mathematical concepts is still relatively low due to the lack of student activity and interest in learning. This research aims to determine the effect of the TGT learning model using Genially assisted learning media on students' ability to understand mathematical concepts and interest in learning.

This research is a quantitative research with a Quasi Experimental Design type, the samples is students from class VIII J for experiment 1 class, class VIII H for experiment 2 class, and class VIII I for control class with a population of all class VIII students at SMP Negeri 1 Natar South Lampung. The sampling technique uses cluster random sampling. Data collection in research uses tests and questionnaires. Data analysis techniques use normality tests and homogeneity tests. Hypothesis testing in this research uses the MANOVA test.

Based on MANOVA test analysis with a significance level of 0.05, a p-value of $0.000 < 0.05$ was obtained so that H_{0AB} was rejected, a p-value of $0.001 < 0.05$ so that H_{0A} was rejected, and a p-value of $0.000 < 0.05$ so that H_{0B} was rejected. Based on the theory and analytical calculations that have been carried out, it can be concluded that: (1) The TGT learning model using Genially assisted learning media has an influence on the ability to understand mathematical concepts and interest in learning, (2) The TGT learning model using Genially assisted learning media has an influence on ability understanding of mathematical concepts, (3) The TGT learning model using Genially assisted learning media has an influence on interest in learning.

Keywords: TGT Learning Model, Genially, Ability to Understand Mathematical Concepts, Interest in Learning

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sabrina Mahyuni
NPM : 1911050188
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Genially* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Sabrina Mahyuni
NPM 1911050188



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT
Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan
Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman
Konsep Matematis Dan Minat Belajar Peserta
Didik
Nama : Sabrina Mahyuni
NPM : 1911050188
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mujib, M.Pd.
NIP. 196911082000031001

Hasan Sastra Negara, M.Pd.
NIP. 2016010219841103136

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
NIP. 198402282006041004



**KEMENTERIAN AGAMA
UN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik** disusun oleh: **Sabrina Mahyuni, NPM. 1911050188**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jum'at, 01 Desember 2023, pukul 08:00-10:00 WIB**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.**

Sekretaris : **Riyama Ambarwati, M.Si.**

Penguji Utama : **Netriwati, M.Pd.**

Penguji Pendamping I : **Dr. Mujib, M.Pd.**

Penguji Pendamping II : **Hasan Sastra Negara, M.Pd.**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd.
NIP. 196308281988032002

MOTTO

مَجَّ مَعَ أَبٍ حَتَّىٰ أَبْرَحَ لَأَ لَقِيْتَهُمْ سَلَىٰ قَالَ وَإِذْ
خُفِيَٰ أَمْضَىٰ أَوْ الْبَحْرِ رِيًّا

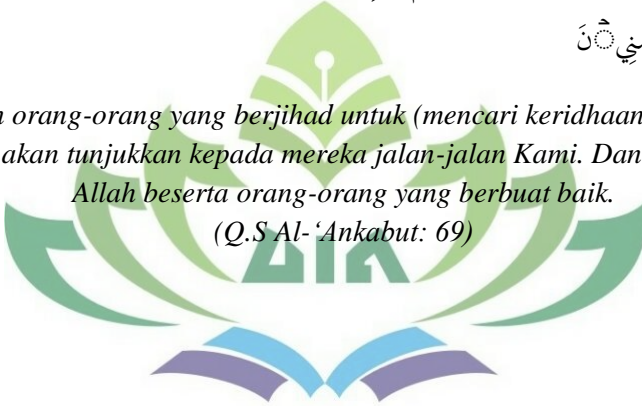
Dan (ingatlah) ketika Musa berkata kepada muridnya, "Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua laut; atau aku akan berjalan (terus sampai) bertahun-tahun."

(Q.S Al-Kahfi: 60)

لَمَعَ اللَّهُ وَإِنَّ سُبُلَنَا لَنَهْدِيْنَهُمْ فِي نَا جَاهِدُوا وَالَّذِي ن
الْمُحْسِنِيْنَ

Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik.

(Q.S Al-'Ankabut: 69)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang sampai detik ini telah memberikan banyak nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Drs. H. Suparmin dan Ibu Hj. Siti Welas Asih yang telah memberikan cinta, kasih dan sayang serta semangat yang tak henti-hentinya bapak dan ibu berikan demi masa depanku. Terimakasih tak terhingga untuk bapak dan ibuku tercinta yang telah membesarkan, merawat, dan mendidiku sampai dengan titik ini yang tak akan bisa tergantikan dengan apapun. Doa yang selalu dipanjatkan bapak dan ibu dengan tulus dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
2. Teruntuk kakak perempuanku tercinta Oka Cahyaningsih, S.S., terimakasih atas perhatian, kasih dan sayang atas persaudaraan yang sangat baik, serta dukungan yang selama ini sudah diberikan. Semoga kelak kita bisa menjadi anak-anak yang dapat membanggakan kedua orang tua kita dan tetap menjadi pribadi yang baik dan rendah hati.
3. Keluarga besar penulis baik dari keluarga bapak dan ibu yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Terimakasih telah selalu mendoakan dan menyemangati penulis agar tidak patah semangat dalam menjalani lika liku dunia perkuliahan.
4. Diriku sendiri, terimakasih sudah sabar, kuat dan ikhlas dalam menerima segala hasilnya sampai saat ini. Tetap berjuang, semangat dan selalu istiqamah di jalan Allah SWT. karena ini baru permulaan dari dunia baru dengan rintangan yang lebih besar.
5. Almamaterku Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung tercinta yang telah mendidik dan mengajarkan dengan iman dan ilmu.

RIWAYAT HIDUP



Sabrina Mahyuni lahir pada tanggal 30 Mei 2001 di Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Putri kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Drs. H. Suparmin dan Ibu Hj. Siti Welas Asih. Penulis mempunyai satu kakak perempuan yang bernama Oka Cahyaningsih, S.S.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 5 Merak Batin yang dimulai pada tahun 2008 dan diselesaikan pada tahun 2013. Pada tahun 2013 sampai 2016, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Natar. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Natar pada tahun 2016 hingga 2019.

Kemudian pada tahun 2019 penulis mendaftar sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Pada bulan Juni 2022 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata-Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Merak Batin, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Pada bulan Agustus 2022 penulis telah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. H. Mujib, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membantu dan memberikan saran dari pembuatan judul hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah baik dan sabar kepada penulis untuk membimbing dan membantu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Program Studi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu sebagai bekal dan penyusunan tugas akhir penulis .
6. Ibu Dra. Eva Yusnelita, M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Titik Ekaeni Tulisdiatmi, S.Pd., selaku Guru Matematika di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan yang telah

membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama penelitian.

8. Bapak dan Ibu Guru serta Staf SMP Negeri 1 Natar dan Peserta Didik SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan.
9. Sahabat-sahabatku, Reni Anggraini, Shofi Aulia, Leni Apridayanti, Niken Maharani, dan Fitri Agustina Dwiyantri. Terimakasih atas dukungan, semangat, motivasi, dan kebersamaan yang selalu menemani juga mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi. Semoga kita selalu menjalin hubungan baik dan tetap seperti saudara sampai kapanpun.
10. Teman-teman jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2019, khususnya kelas C (*Cerdas Class Family*) yaitu Zulfa Mufidah, Deka Verayanti, Sampurna Khotibul Ummam Aljuhri, Anifatul Diah Wulandari, Tarisa Sofia Putri, Tri Cahyanti, Langgeng Setiya Mukti, Amallia Ahsyanah, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu terimakasih atas kebersamaannya dalam penyusunan skripsi ini. Semoga kita tetap menjalin silaturahmi dengan baik dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
11. Dan semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho dan sebagai catatan amal ibadah dari Allah SWT. *Aamiin ya Rabbal 'Alamin*. Penulis menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan. Masukan dan saran-saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bandar Lampung, 21 Oktober 2023
Penulis

Sabrina Mahyuni
NPM 1911050188

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Masalah	15
D. Batasan Masalah	16
E. Rumusan Masalah	16
F. Tujuan Penelitian	17
G. Manfaat Penelitian	17
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	18
I. Sistematika Penulisan	21
BAB II LANDASAN TEORI	22
A. Kajian Teori	22
1. Model Pembelajaran TGT	22
2. Media Pembelajaran <i>Genially</i>	29
3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	39
4. Minat Belajar	46
B. Kerangka Berpikir	49
C. Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Waktu dan Tempat Penelitian	53
B. Metode Penelitian	53

C. Variabel Penelitian	54
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	55
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Pengujian Instrumen Penelitian.....	60
H. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Data	70
1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	70
2. Analisis Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	77
3. Analisis Data Hasil Penelitian	80
B. Pembahasan	89
1. Berdasarkan Kondisi Lapangan	89
2. Pembahasan Hasil Penelitian dan Hipotesis	107
BAB V PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Rekomendasi	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pra Penelitian Kelas VII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2022/2023	8
Tabel 3.1 Daftar Kelas Populasi	55
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	58
Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Angket	60
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	62
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Beda	63
Tabel 3.6 Ketentuan <i>Kolmogorov Smirnov</i>	65
Tabel 3.7 Ketentuan Uji <i>Homogeneity of Varians</i>	66
Tabel 3.8 Tabel Manova	67
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi RPP	71
Tabel 4.3 Validitas Hasil Uji Coba Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	72
Tabel 4.4 Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	73
Tabel 4.5 Uji Daya Beda Uji Coba Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	75
Tabel 4.6 Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	76
Tabel 4.7 Uji Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar	77
Tabel 4.8 Kesimpulan Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	79
Tabel 4.9 Deskripsi Data Amatan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	80
Tabel 4.10 Deskripsi Data Amatan Angket Minat Belajar	81
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	83
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar	84
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	85
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Angket Minat Belajar	85

Tabel 4.15 Uji Manova Hipotesis 1 86
Tabel 4.16 Uji Manova Hipotesis 2 dan Hipotesis 3 87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keuntungan Menggunakan <i>Genially</i>	34
Gambar 2.2 Tampilan Login Akun <i>Genially</i>	35
Gambar 2.3 Tampilan Login Akun Google ke <i>Genially</i>	36
Gambar 2.4 Tampilan Halaman Utama <i>Genially</i>	36
Gambar 2.5 Tampilan Pilihan Template <i>Genially</i>	36
Gambar 2.6 Tampilan Memulai <i>Project</i> Baru	37
Gambar 2.7 Tampilan Akhir <i>Project</i>	37
Gambar 2.8 Tampilan <i>Export Project</i>	37
Gambar 2.9 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat	49
Gambar 2.10 Tahap Kerangka Berpikir	50
Gambar 4.1 Permainan <i>Math Chef Quiz</i> pada <i>Genially</i>	97
Gambar 4.2 Permainan <i>Islamic Math Ludo</i> pada <i>Genially</i>	98
Gambar 4.3 Permainan <i>Math Pixel Quiz</i> pada <i>Genially</i>	100
Gambar 4.4 Permainan <i>Math Geniallyland Quiz</i> pada <i>Genially</i>	102



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i> Profil Sekolah	129
<i>Lampiran 2</i> Daftar Nama Responden	130
<i>Lampiran 3</i> Kisi-kisi Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	134
<i>Lampiran 4</i> Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	136
<i>Lampiran 5</i> Alternatif Jawaban Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	140
<i>Lampiran 6</i> Analisis Validitas Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	156
<i>Lampiran 7</i> Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	158
<i>Lampiran 8</i> Analisis Daya Beda Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	161
<i>Lampiran 9</i> Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	164
<i>Lampiran 10</i> Kesimpulan Uji Coba Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	166
<i>Lampiran 11</i> Kisi-kisi Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	167
<i>Lampiran 12</i> Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	168
<i>Lampiran 13</i> Analisis Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	172
<i>Lampiran 14</i> Analisis Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	176
<i>Lampiran 15</i> Kesimpulan Uji Coba Angket Minat Belajar Matematika	180
<i>Lampiran 16</i> Silabus	181
<i>Lampiran 17</i> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	184
<i>Lampiran 18</i> Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	216
<i>Lampiran 19</i> Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	218

<i>Lampiran 20</i> Alternatif Jawaban Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	220
<i>Lampiran 21</i> Kisi-kisi Angket Minat Belajar Matematika	228
<i>Lampiran 22</i> Angket Minat Belajar Matematika	229
<i>Lampiran 23</i> Data <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	232
<i>Lampiran 24</i> Data Angket Minat Belajar	235
<i>Lampiran 25</i> Data Amatan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol	263
<i>Lampiran 26</i> Data Amatan Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen 1, Kelas Eskperimen 2 dan Kelas Kontrol	264
<i>Lampiran 27</i> Uji Normalitas	265
<i>Lampiran 28</i> Uji Homogenitas	266
<i>Lampiran 29</i> Uji MANOVA	267
<i>Lampiran 30</i> Surat Balasan Izin Permohonan Pelaksanaan Pra Penelitian di SMP Negeri 1 Natar	269
<i>Lampiran 31</i> Surat Balasan Izin Permohonan Pelaksanaan Penelitian di SMP Negeri 1 Natar	270
<i>Lampiran 32</i> Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran	271
<i>Lampiran 33</i> Dokumentasi Penelitian	273

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam kerangka pendahuluan ini, penulis memaparkan beberapa istilah-istilah penting guna memperoleh gambaran yang jelas terkait judul yang diteliti oleh penulis dengan tujuan tidak adanya perbedaan pendapat selama penafsiran. Adapun judul penelitian ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Genially* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik”. Berikut beberapa istilah yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh merupakan suatu upaya yang mampu melakukan perubahan terhadap sesuatu yang lain, sehingga ada akibat yang dipengaruhinya.¹
2. Model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang sistematis yang bisa dipakai pada pendidik selama program kegiatan pengkajian berdasarkan pengalaman pembelajaran terdahulu.²
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari turnamen terkait akademik, kuis, dan adanya pemberian sistem skor kepada peserta didik. Dimana peserta didik ditempatkan dalam rombongan belajar berisi tiga hingga lima orang yang memiliki latar belakang, jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan yang saling berlainan.³ Sehingga peserta didik dapat

¹ Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia,” *Publiciana* 9, no. 1 (2016): 140–57, <https://doi.org/10.36563/Publiciana.V9I1.79>.

² Irna Purwanti Simamora, “Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Smk Kesehatan Sidimpunan Husada,” *MathEdu (Mathematic Education Journal)* 2, no. 2 (2019): 10.

³ Mohammad Umar, “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris,” *Edutrained: Jurnal*

meningkatkan pemahaman konsep matematisnya dari rombongan belajar yang dibentuk tanpa melihat perbedaan status yang mereka miliki.

4. Media pembelajaran adalah perantara pendidik dengan peserta didik yang berupa benda yang berwujud atau benda tidak berwujud, dengan tujuan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.⁴
5. Media pembelajaran *Genially* adalah media pembelajaran berupa platform pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur yang menarik seperti konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, ePosters, CV, Kuis, Gamification, dan lain sebagainya.⁵ Oleh karena itu, dengan media pembelajaran *Genially* ini dapat menjadikan peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran.
6. Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menekuni serta menguasai konsep-konsep pembelajaran matematika hingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶
7. Minat belajar adalah perasaan tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang dimiliki peserta didik dengan dibuktikan pada perubahan sikap peserta didik yang semakin giat dan bersemangat dalam belajar.⁷

Pendidikan Dan Pelatihan 5, no. 2 (2021): 145, <https://doi.org/http://doi.org/10.37730/edutrainee.v5i2.154>.

⁴ Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran*, ed. Resa Awahita (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota Ikapi, 2021), <https://books.google.co.id>.

⁵ Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (January 30, 2022): 1–10, <https://doi.org/10.46244/Metamorfosa.V10I1.1731>.

⁶ Elza Nora Yuliani, Zulfah, and Zullhendri, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 91–100.

⁷ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018): 92, <https://doi.org/10.30998/RDJE.V4I2.3380>.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara yang bermanfaat berdasarkan mutu yang ada dalam populasi serta adat istiadat ketika mengolah dan mengembangkan potensi bawaan lahir dan batin. Bagi kehidupan masyarakat, pendidikan adalah yang dibutuhkan masyarakat mutlak yang harus diwujudkan seumur hidup.⁸ Anak muda saat ini dalam menunjang pendidikan pasti berhubungan dengan perilaku, keyakinan, kemahiran serta wawasan dari berbagai sumber yang ada. Menurut Oemar Hamalik dalam Rahmat Hidayat dan Abdillah yang menyatakan bahwa pendidikan ialah salah satu langkah bagi peserta didik untuk terbiasa dalam lingkungannya sehingga bisa menjadi perubahan yang dominan dalam diri peserta didik untuk berguna di kehidupan bermasyarakat.⁹ Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Abdurrahman Saleh Abdullah dalam Rahmat Hidayat dan Abdillah yaitu pendidikan diartikan sebagai cara masyarakat dengan generasi-generasi barunya yang diarahkan menuju kemajuan yang lebih tinggi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.¹⁰

Pendidikan diartikan sebagai kegiatan pembelajaran atas tingkah laku manusia yang mengikuti harapan masyarakat. Tujuannya mengacu pada hal yang diinginkan dapat dicapai sesudah selesainya suatu tindakan. Karena pendidikan adalah karir atau aktivitas, maka harus dicapai melalui proses bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan meliputi penggambaran mutu hidup yang bermanfaat, mulia, tepat, baik, dan sempurna. Jadi tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan kepribadian masyarakat secara menyeluruh dengan memanusiakan manusia.¹¹ Dalam UU No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

⁸ A Yuristia, “Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan,” *Jurnal Uinsu* 2, no. 2 (2018): 13.

⁹ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, Dan Aplikasinya,”* ed. Candra Wijaya and Amiruddin (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019).

¹⁰ *Ibid.*, 24.

¹¹ Yuristia, “Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan,” 4.

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹²

Ilmu pendidikan merupakan ilmu untuk mengubah perilaku manusia dalam masa pendewasaannya melalui proses pelatihan serta proses belajar mengajar. Menuntut ilmu juga mempengaruhi kehidupan manusia, dengan menambahnya pengetahuan maka manusia mampu membedakan mana kegiatan yang memberikan manfaat dan mana kegiatan yang memberikan mudharat.

Dalam Alquran juga sudah dijelaskan perintah menuntut ilmu pada QS. At-Taubah, ayat 122 yang berbunyi :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ □

“Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.” (Surat At-Taubah, Ayat 122)

Ilmu pendidikan sering kali berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan manusia, adakalanya ilmu pendidikan yang digunakan sangat memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu ilmu pendidikan yang dimaksud adalah matematika. Karena semakin berkembangnya zaman, maka matematika dianggap sebagai segala induk dari perkembangan ilmu pendidikan yang lainnya. Oleh karenanya manusia diminta mampu mendominasi ilmu matematika supaya bisa memecahkan permasalahan di masa depan yang semakin pesat dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini.

Matematika merupakan konsep yang berhubungan dengan ilmu tentang logika terkait bentuk, susunan, serta besaran satu sama lain yang sesuai dengan kehidupan manusia sehari-hari. Mata

¹² Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, Dan Aplikasinya,”* 26.

pelajaran matematika merupakan ilmu membilang yang mempunyai tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan proses hitungan pada guru.¹³ Matematika adalah ilmu umum yang terkait dalam pengembangan intelektual manusia, sehingga pembelajaran matematika harus diterapkan pada semua tingkatan pendidikan dengan tujuan untuk pembekalan peserta didik dalam menyelesaikan masalahnya di kehidupan sehari-hari dengan adanya kemampuan berfikir yang masuk akal, mendalam, teratur, tajam serta inovatif.¹⁴ Menurut Siswono dalam M. Daut Siagian yang merumuskan berbagai pengertian matematika dari para ahli menyatakan bahwa: 1) matematika merupakan ilmu terakit angka dan bagian, 2) matematika ialah ilmu tentang kapasitas, 3) matematika yaitu ilmu terkait angka, bagian, kapasitas, dan keeluasaan, 4) matematika adalah ilmu tentang afiliasi, 5) matematika sebagai ilmu dengan bentuk yang konseptual, dan 6) matematika juga ilmu deduktif.¹⁵

Matematika seringkali dianggap kurang mengasyikkan dan sangat tidak menarik. Hal ini karena pelajaran matematika sulit dimengerti oleh peserta didik. Karena dalam benak peserta didik, matematika hanyalah berupa hitung-menghitung, rumus yang rumit, teori yang sulit dimengerti, pendidiknya selalu pemarah, dan belajar matematika hanya karena tuntutan orang tua saja. Dari beberapa pemikiran peserta didik tersebut bisa menjadi penyebab peserta didik kurang memahami konsep-konsep yang ada pada pelajaran matematika. Padahal dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) sudah menyatakan maksud dari pembelajaran matematika yaitu peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep setiap materi pada mata pelajaran matematika, mampu menjabarkan ulang hubungan konsep

¹³ Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim, and Ainur Rosyid, "Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Di SDN Kenari 07 Pagi," *Jurnal Abdi Paud* 1, no. 1 (December 31, 2020): 7–12, <https://doi.org/10.33369/Abdipaud.V1I1.14038>.

¹⁴ S Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2019), <https://books.google.com>.

¹⁵ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (October 1, 2016): 59, <https://doi.org/10.30743/MES.V2I1.117>.

matematika dengan ilmu pendidikan lainnya, mampu mengoperasikan konsep-konsep rumus matematika yang ada dengan lebih mudah dimengerti oleh semua orang, efisien, akurat, dan mampu menyelesaikan masalah dari setiap konsep-konsep matematika yang diberikan.¹⁶

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, dapat diartikan bahwa peserta didik diharuskan mempunyai kemampuan pemahaman konsep matematis yang tinggi. Schunk dalam Lasmiyati dan Idris Harta menyatakan bahwa “*concept learning involves identifying attributes, generalizing them to new examples and discriminating examples from nonexamples*” dengan arti bahwa pemahaman konsep meliputi aktivitas pengidentifikasian terhadap suatu ciri pada pelajaran matematika serta menggeneralisasikannya guna mendapatkan referensi-referensi yang baru, oleh karenanya bisa membedakan mana referensi atau contoh yang benar dengan yang bukan termasuk referensi atau contoh.¹⁷ Dalam pembelajaran matematika, memahami suatu konsep diperlukan beberapa perlakuan yang harus dikerjakan seperti mengetahui konsep serta ciri-ciri terkait proses dalam menciptakan hubungan yang bermakna antar konsep yang sudah diketahui dengan konsep yang dipelajari.¹⁸

Dalam QS. Al-Isra ayat 36 juga dijelaskan terkait pemahaman konsep yang berbunyi :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ
عَنْهُ مَسْئُولًا

¹⁶ Nanang Supriadi, “Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS),” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): 100, <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.20>.

¹⁷ Lasmiyati and Idris Harta, “Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP,” *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1978–4538 (2014): 161–74.

¹⁸ Ramadhani Dewi Purwanti, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Renaldi, “Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (May 14, 2016): 115–22, <https://doi.org/10.24042/AJPM.V7I1.9699>.

“Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.” (QS. Al-Isra, Ayat 36)

Berlandaskan pernyataan ayat di atas, sebagai umat manusia kita harus berperilaku sesuai dengan ilmu pengetahuan yang kita peroleh, bukan berperilaku dengan mengikuti aturan yang belum jelas ilmunya berasal dari mana, sehingga kita tidak salah dalam berperilaku. Begitu pun dalam kegiatan belajar mengajar matematika, pemahaman konsep merupakan proses awal sebelum menyelesaikan permasalahan yang disambangi, kalau kita tidak memiliki pemahaman yang akurat, maka makin sering kita menemui hambatan selama proses menguasai suatu konsep matematika.

Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) adalah salah satu penelitian yang diikuti oleh beberapa negara, yang tujuannya memberikan hasil perbandingan prestasi belajar peserta didik. TIMSS dilaksanakan setiap 4 tahun sekali dan Indonesia pernah menjadi salah satu objek penelitian TIMSS. Dalam prestasi pembelajaran matematika, Indonesia masih terletak di bawah internasional. Karena data hasil survei Indonesia di tahun 2015 mendapatkan rata-rata skor 397 pada peringkat 44 dari total peserta 49 negara, sedangkan rata-rata skor internasionalnya adalah 500.¹⁹

Selain TIMSS, Indonesia juga mengikuti skala penilaian *Programme for International Student Assesmen* (PISA) yang terakhir pada tahun 2018, dengan menempatkan Indonesia di posisi 72 dari total 78 negara yang berpartisipasi. Sehingga Indonesia memperoleh skor 379 dari skor rata-rata nya adalah 489.²⁰ Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan TIMSS dan PISA maka terbukti yaitu tingkat kemampuan pemahaman konsep peserta didik di Indonesia tergolong masih buruk terutama pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu pendidik mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Natar pada

¹⁹ Syamsul Hadi and Novaliyosi, “Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study)” (Tasikmalaya, 2019).

²⁰ Mujib Mujib, Mardiyah Mardiyah, and Suherman Suherman, “STEM: Pengaruhnya Terhadap Literasi Matematis Dan Kecerdasan Multiple Intelligences,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (March 31, 2020): 66–73, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5448>.

tanggal 19 November 2022 yaitu Ibu Titik Ekaeni Tulisdiatmi, S.Pd., diperoleh bahwa peserta didik mengalami kesulitan setiap pelajaran matematika, karena peserta didik tidak pernah bertanya kembali terkait materi yang belum dimengerti, peserta didik juga kesulitan dalam menetapkan rumus yang digunakan, sehingga peserta didik masih belum bisa memahami konsep dari rumus matematika tersebut dan hal ini berakibat buruk selama proses pemecahan masalah. Hasil belajar peserta didik pada kegiatan Pra Penelitian yang diberikan oleh penulis dengan materi Himpunan pada kelas VII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan di semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Pra Penelitian Kelas VII SMP Negeri 1 Natar Lampung
Selatan Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Nilai KKM = 69		Jumlah
		$0 \leq X < 69$	$69 \leq X < 100$	
1	VII A	16	15	31
2	VII B	17	13	30
3	VII C	17	13	30
4	VII D	20	11	31
5	VII E	18	11	29
6	VII F	20	10	30
7	VII G	22	9	31
8	VII H	17	13	30
9	VII I	18	12	30
10	VII J	23	8	31
11	VII K	19	11	30
Jumlah Nilai		207	126	333
Persentase		62,16%	37,84%	100%

Sumber : Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematika Kelas VII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan Tabel 1.1 tersebut, diketahui bahwasanya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan yaitu 69. Dari data yang tertera, peserta didik yang belum mencukupi standar penilaian KKM sebanyak 207 peserta didik dengan persentase 62,16%, sedangkan peserta didik yang memenuhi atau

lebih dari ketentuan standar penilaian KKM hanya sebanyak 126 peserta didik dengan persentase 37,84% dari total keseluruhan 333 peserta didik yang mengikuti tes pra penelitian pemahaman konsep matematis. Hal ini menunjukkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik masih tergolong sangat rendah.

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik bisa disebabkan dari kurang aktifnya peserta didik selama kegiatan pembelajaran, hal ini karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan pendidik selama mengajar di kelas VII pelajaran matematika yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kooperatif paling sederhana yang menekankan terjadinya interaksi antar peserta didik untuk saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan kinerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.²¹ Namun dalam penerapannya, pendidik tidak optimal dalam menggali potensi peserta didik terkait topik yang diajarkan. Hal ini karena peserta didik sering kehilangan fokus terhadap apa yang dijelaskan pendidik karena gaya komunikasi pendidik yang kurang efektif, sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam mengingat topik yang telah disampaikan. Selanjutnya meskipun pembelajaran sudah dilakukan secara berkelompok faktanya masih banyak peserta didik yang cenderung pasif sehingga keaktifan peserta didik tidak terlaksana dengan baik. Peserta didik yang memiliki kemampuan rendah memiliki kontribusi yang kurang dalam berkelompok, hal ini menimbulkan rasa kecewa bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi karena lebih dominan dalam berkelompok. Kemudian dalam hal penyelesaian soal, peserta didik juga seringkali ragu bertanya dan masih kurang teliti dalam menjawab pertanyaan tersebut dan kesulitan dalam mengaplikasikan soal matematika.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ayu Putri Fajar dan kawan-kawan di kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari

²¹ Fikri Nur Syamsu, Intan Rahmawati, and Suyitno, "Keefektifan Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang," *International Journal of Elementary Education* 03, no. 2549–6050 (2019): 344–50, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/19450/11514>.

mendapatkan hasil pembelajaran matematika dengan tingkat pemahaman konsep matematis peserta didik kategori tinggi sejumlah 3%, kategori sedang sejumlah 10%, dan kategori rendah sejumlah 87%.²² Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis juga tidak hanya terjadi pada peserta didik di bangku sekolah, tetapi juga bisa terjadi pada mahasiswa tingkat perkuliahan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Diyah Hoiriyah kepada mahasiswa PGMI IAIN Padangsidimpuan yang menunjukkan hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis dengan benar sejumlah 33,25% dan sisanya menjawab soal tes dengan salah sejumlah 62,75%.²³

Selama kegiatan pembelajaran, penyebab kurangnya pemahaman konsep matematis peserta didik dikarenakan peserta didik kesulitan dalam memahami soal dan mengaplikasikan rumus-rumus matematika yang ada terhadap permasalahan yang diberikan, ada sebagian dari peserta didik yang cenderung malu atau takut untuk menanyakan kembali materi yang dijelaskan oleh pendidik, dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik sebelumnya selama pembelajaran, serta terdapat juga peserta didik yang sibuk sendiri dengan urusannya tanpa memperhatikan penjelasan materi dari pendidik karena metode penyampaian pendidik cenderung membosankan dan tidak ada inovasi pembelajaran apapun.

Dari sini terlihat bahwa peserta didik terkesan dipaksa belajar selama kegiatan pembelajaran matematika, padahal menurut Marpaung dalam Lasmiyati dan Idris Harta mengemukakan bahwa pemahaman konsep matematika dapat bermanfaat jikalau peserta didik sendiri yang membentuknya tanpa situasi dan kondisi yang dipaksakan.²⁴ Oleh karenanya selama kegiatan pembelajaran peserta didik harus terlibat aktif secara langsung dalam bertanya, menjawab,

²² A. P. (Ayu) Fajar et al., "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (March 12, 2018): 238, <https://doi.org/10.36709/JPM.V9I2.5872>.

²³ Diyah Hoiriyah, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa," *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 01 (June 30, 2019): 123–36, <https://doi.org/10.24952/Logaritma.V7I01.1669>.

²⁴ Lasmiyati and Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP," 164.

dan memberikan ulasan setelah materi pembelajaran diberikan pendidik, supaya peserta didik mampu membentuk sendiri konsep-konsep dan rumus-rumus matematika yang mudah dipahami. Selain itu sebaiknya peserta didik mengulas atau mengulang-ulang kembali materi matematika yang telah dipelajari, seperti yang dilakukan oleh penulis Vivi Utari dan kawan-kawan bahwasannya mengulang-ulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.²⁵

Selain kemampuan pemahaman konsep matematis, yang perlu diperhatikan adalah minat belajar yang dimiliki peserta didik. Menurut Eliot dan kawan-kawan dalam Lasmiyati dan Idris Harta adalah *“interest is similar and related to curiosity. Interest is an enduring characteristic expressed by a relationship between a person and particular activity or object”*,²⁶ yang berarti bahwa minat berkaitan erat dengan rasa keingintahuan terhadap sesuatu dan merupakan ekspresi sikap seseorang dengan suatu aktivitas atau objek khusus.

Sehingga minat diartikan sebagai rasa ketertarikan terhadap suatu hal dengan memberikan atensi yang lebih karena adanya daya pikat yang tinggi. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Umar Tirtahardjo dan La Sulo dalam Dwi Pranajaya dan kawan-kawan bahwasanya minat belajar berpusatkan terhadap doktrin jika seseorang yang secara langsung mengikuti proses kegiatan pembelajaran maka yang menunggunya di akhir adalah hasil belajar yang terdiri dari penguasaan keterampilan, penalaran yang berkembang, etika yang sudah terbentuk, bahkan menemukan jati dirinya.²⁷

²⁵ Vivi Utari, Ahmad Fauzan, and Media Rosha, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan Pmr Dalam Pokok Bahasan Prisma Dan Limas,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012): 33–38.

²⁶ Lasmiyati and Harta, “Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP,” 165.

²⁷ Dwi Pranajaya, Nurhayati, and Nindy Citroesmi Prihatingtyas, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp Negeri 8 Singkawang,” *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (December 30, 2020): 86–98, <https://doi.org/10.26737/Jerr.V3I2.2147>.

Minat belajar matematika diartikan sebagai sikap perhatian peserta didik terhadap pelajaran matematika, perasaan tertarik dan rasa keingintahuan yang tinggi terhadap matematika, sehingga minat belajar yang tinggi dapat membantu peserta didik dalam cepat menyelesaikan persoalan-persoalan matematika, timbulnya motivasi untuk mempelajari matematika meningkat, adanya perasaan hampa jika tidak mempelajari matematika bahkan sampai giat untuk mempelajari matematika.²⁸ Minat belajar sangat penting dalam diri peserta didik, karena peserta didik yang dalam hatinya tidak mempunyai minat sedikitpun untuk semangat belajar, maka timbullah perasaan depresi untuk menimba ilmu kepada Allah, padahal dalam Alquran sudah dijelaskan hadiah pencapaian yang sesuai dengan usaha yang telah diberikan oleh umatnya.

Hal ini seperti dalam QS. An-Najm ayat 39-40 berikut :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ

“dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).” (QS. An-Najm, Ayat 39-40)

Dari permasalahan sebelumnya terkait kurangnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik maka cara untuk menanggulangnya dengan menggunakan inovasi baru yaitu dengan metode atau model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Allah SWT dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعِيرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعِيرُوا ۗ مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka

²⁸ Roida Eva Flora Siagian, “Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 2, no. 2 (August 5, 2015), <https://doi.org/10.30998/Formatif.V2I2.93>.

menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-Ra’d, ayat 11)

Dari ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa pembaharuan pembelajaran sangat dianjurkan dalam Alquran. Pembaharuan yang diinginkan merupakan pembaharuan model pembelajaran yang membuat peserta didik meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematisnya. Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat Rusman dalam Neneng Mila Avivah dan kawan-kawan dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilakukan dengan grup-grup kecil beranggotakan 3 sampai 5 peserta didik dipilih secara heterogen dengan latar belakang yang berbeda-beda dengan pelaksanaan di dalam kelas secara kooperatif.²⁹ Kemudian grup yang sudah memahami konsep selanjutnya dapat mengikuti games tournament, kemudian peserta didik diarahkan untuk menafsirkan kepiawaiannya dalam bentuk gambar, grafik, dan sebagainya. Grup yang menang ada grup dengan skor perolehan tertinggi dan harus bisa mengambil kesimpulan dari permainan pembelajaran sebelumnya. Pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Devita dalam Fatkhul Arifin dan kawan-kawan menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama kegiatan pembelajaran berpengaruh sangat tinggi terhadap prestasi belajar

²⁹ Neneng Mila Avivah and Eko Fajar Suryaningrat, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika,” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 2, no. 2 (December 31, 2019): 171–77, <https://doi.org/10.20961/Shes.V2I2.38613>.

peserta didik, hal ini berdasarkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang tinggi, sedang, dan rendah.³⁰

Pernyataan yang dikemukakan oleh Muhamad dan kawan-kawan dalam Nisa Inarotul Aulia dan kawan-kawan terkait tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran TGT antara lain (1) pendidik menjelaskan materi dan peserta didik menyimak penjelasan tersebut; (2) pendidik menginformasikan maksud dan kaidah materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari; (3) pendidik memberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan guna memancing rasa ingin tahu peserta didik; (4) pendidik membagi kelompok heterogen berdasarkan nilai dari perwakilan setiap kelompok turnamen; (5) pendidik mengapresiasi kelompok yang menang dengan memberikan hadiah, guna menambah semangat belajar.³¹

Keunggulan model pembelajaran TGT menurut Slavin dalam Sri Damayanti dan kawan-kawan antara lain: (1) peserta didik memperoleh teman baru dengan dibentuknya kelompok-kelompok; (2) meningkatnya harga diri sosial peserta didik; (3) meningkatkan jiwa kompetisi dalam diri peserta didik; (4) menumbuhkan semangat peserta didik dengan menyadari hasil yang diperoleh berasal dari usaha sendiri bukan faktor keberuntungan. Sedangkan untuk kelemahannya adalah (1) memakan banyak waktu selama proses pembelajaran; (2) tidak bisa meningkatkan harga diri akademik peserta didik; (3) kegiatan pembelajaran terkadang kurang kondusif karena suasana kelas yang cenderung ramai.³²

³⁰ Fatkhul Arifin, Fadillah Ziaratul, and Rohmat Widiyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10, no. 2088–9801 (2020): 101.

³¹ Nisa Inarotul Aulia and Hany Handayani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)," *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 3, no. 3 (December 31, 2018): 116–20, <https://doi.org/10.24269/Silogisme.V3I3.1475>.

³² Sri Damayanti, Sri Damayanti, and M Tohimin Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (May 10, 2017): 242–43, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.

Untuk menunjang kelemahan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), maka penulis menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* yang diharapkan dapat mendukung model pembelajaran tersebut selama kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan upaya penyampaian pesan dengan berfokus pada minat, daya tarik, dan perasaan peserta didik. Di era modern ini sudah sewajarnya pendidikan menggunakan berbantuan teknologi yang canggih, supaya pengetahuan IPTEK pendidik dan peserta didik ikut berkembang.

Genially merupakan aplikasi pembelajaran online berbasis Website yang berisi fitur-fitur pilihan yang menarik terutama bagi anak-anak. Beberapa fitur yang disediakan aplikasi ini antara lain video, template presentasi, infografi, ePoster, Kuis, CV, Gamification, dan lain-lain.³³ Media pembelajaran ini di desain bisa meningkatkan minat peserta didik dalam belajar terutama pelajaran matematika, karena bisa bermain sambil belajar.

Keunggulan dari media pembelajaran *Genially* antara lain tersedianya fitur presentasi seperti power point, namun *Genially* diunggulkan dalam penambahan fitur template-template dengan berbagai tema, juga bisa membuat game dengan tambahan input yang bisa berasal dari media lain seperti *youtube*, *spotify*, dan masih banyak situs lainnya yang bisa diinput ke dalam media pembelajaran yang dibuat pada *Genially*. Proses akhir setelah mendesain media pembelajaran dengan *Genially* bisa diakses secara online yang berupa link media pembelajaran *Genially*.³⁴

Dilihat dari uraian diatas, serta data dan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan, maka dengan ini penulis tertarik melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model

³³ Ratniati Ratniati and Rofiqoh Hasan Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di Sman 1 Badar T.P 2021/2022,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa* 7, no. 1 (August 1, 2022): 18–27, <https://doi.org/10.32696/Jp2mipa.V7I1.1337>.

³⁴ Ni'mah, Warsiman, and Hermiati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang,” January 30, 2022, 3.

Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Genially* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik.”

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan sehingga menimbulkan perasaan bosan kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
2. Penggunaan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar belum dimanfaatkan secara lebih maksimal.
3. Peserta didik mengalami kendala dalam memahami konsep-konsep pada pembelajaran matematika.
4. Peserta didik kurang berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat selama pembelajaran matematika.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Natar Lampung Selatan.
2. Model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media pembelajaran *Genially*.
3. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan yang diukur adalah kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang sudah penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap minat belajar?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap minat belajar.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dipaparkan dalam dua bentuk, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan kelimuan dalam bidang pendidikan matematika terutama untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik

menggunakan media pembelajaran berbantuan *genially* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan semangat dan minat belajarnya selama kegiatan pembelajaran, serta mampu menguasai konsep-konsep pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan *genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik sebagai inspirasi atau petunjuk dalam menentukan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *genially* serta memacu pada kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah untuk memberikan informasi mengenai pentingnya pemanfaatan sarana dan prasarana selama pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dan prestasi sekolah.
- d. Bagi penulis dapat memperoleh pengalaman yang menjadikan penulis lebih siap untuk menjadi pendidik matematika yang profesional serta penulis dapat mengembangkan diri dengan menuangkan ide dan gagasan yang dimiliki untuk mengatasi permasalahan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan *genially*.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai sumber referensi yang relevan terkait dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan

genially terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilangsungkan oleh Annisah Kurniati, Nurul Jannah, dan Depi Fitriani pada tahun 2021 yang bertema “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Pemahaman Konsep Matematis berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa”³⁵ menunjukkan adanya pengaruh pemahaman konsep matematis diantara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang belajar langsung berdasarkan kemandirian belajar peserta didik. Persamaan penelitian dari Annisah Kurniati dan kawan-kawan adalah meneliti dan membahas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. Kemudian perbedaannya adalah berdasarkan kemandirian belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilangsungkan oleh Miftahul Fadliah Buhun, Agus Purwadi, Moh. Fery Fauzi pada tahun 2019 yang bertema “The Influence Of *Teams Games Tournament* (TGT) Toward Students’ Interest In Arabic Language Learning”³⁶ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan yang termasuk dalam kategori kuat dengan penggunaan model pembelajaran tipe TGT terhadap minat belajar bahasa Arab di MTS Negeri Banggai Kepulauan, Sulawesi Tengah. Persamaan penelitian dari Miftahul Fadliah Buhun dan kawan-kawan adalah meneliti dan membahas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar peserta didik. Kemudian

³⁵ Annisah Kurniati, Nurul Jannah, and Depi Fitriani, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa,” *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 4, no. 1 (March 25, 2021): 51–62, <https://doi.org/10.24014/Juring.V4I1.11334>.

³⁶ Moh. Fery Fauzi, Miftahul Fadliah Buhun, and Agus Purwadi, “The Influence of *Teams Games Tournament* (TGT) toward Students’ Interest in Arabic Language Learning,” *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (November 19, 2019): 135–48, <https://doi.org/10.22219/Jiz.V2I2.9986>.

- perbedaannya adalah minat belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa arab.
3. Penelitian yang dilangsungkan oleh I Gd. Gunarta pada tahun 2018 yang bertema “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA”³⁷ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*. Persamaan penelitian dari I Gd. Gunarta adalah meneliti dan membahas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian perbedaannya, adalah berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar ipa peserta didik.
 4. Penelitian yang dilangsungkan oleh Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati pada tahun 2022 yang bertemakan “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang”³⁸ menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Malang dengan persentase rata-rata sebesar 17,94% pada pembelajaran daring bahasa indonesia melalui media pembelajaran *Genially*. Persamaan penelitian dari Nurlaily Khoirun Ni'mah dan kawan-kawan adalah meneliti minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Genially*. Kemudian perbedaannya adalah pada pembelajaran bahasa indonesia kelas X SMA.

³⁷ I Gd Gunarta, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (August 15, 2018): 112–20, <https://doi.org/10.23887/JP2.V1I2.19338>.

³⁸ Ni'mah, Warsiman, and Hermiati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang,” January 30, 2022.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Genially* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik” adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas beberapa sub bab yang terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas beberapa sub bab yang terdiri dari macam-macam teori yang digunakan selama penelitian, pengajuan hipotesis juga kerangka berpikir.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas beberapa sub bab yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, variabel penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian serta teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas beberapa sub bab yang terdiri dari deksripsi data dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan kemudian pembahasan hasil penelitian yang sudah dianalisis.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini membahas kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian skripsi yang telah dilaksanakan dan terdapat beberapa rekomendasi bagi pembaca.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut pendapat Soekanto dalam Irna Purwanti Simamora menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang sistematis yang bisa dipakai pada pendidik selama program kegiatan pengkajian berdasarkan pengalaman pembelajaran terdahulu. Lain halnya menurut Hutagalung dalam Irna Purwanti Simamora, beliau mengatakan bahwa model pembelajaran sebagai sarana guna memperoleh rencana pembelajaran yang diinginkan saat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, tidak membosankan, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Sedangkan menurut Istarani dalam Irna Purwanti Simamora menyatakan model pembelajaran merupakan rangkaian pembelajaran yang mencakup semua fasilitas yang digunakan oleh guru selama program pembelajaran dengan langsung dan tidak langsung.³⁹

Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut, bisa disimpulkan tentang model pembelajaran didefinisikan sebagai rancangan proses pengkajian dengan diterapkan oleh pendidik selama proses pengajaran dengan langsung serta tidak langsung, dengan tujuannya untuk membuat situasi pembelajaran begitu aktif, kreatif, juga membangkitkan semangat belajar peserta didik, supaya maksud dari pembelajaran dengan yang sudah ditentukan

³⁹ Simamora, "Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Smk Kesehatan Sidimpun Husada."

sebelumnya bisa diraih dengan mudah secara efektif dan efisien.

Hal ini juga tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجِدْهُمْ يَأْتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl, Ayat 125)

Dari ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa jika pembelajaran yang dilaksanakan dengan maksud untuk mencapai tujuan secara lebih maksimal maka pendidik harus memperhitungkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik supaya pembelajaran yang berlangsung dapat terlaksanakan dengan baik.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat, kreativitas, dan pemahaman konsep peserta didik semasa prosedur pembelajaran terjadi. Maka dari itu, model pembelajaran juga tepat guna mencapai tujuan program pembelajaran merupakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut pendapat Rusman dalam Amanda Purwandari dan kawan-kawan menyatakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan membentuk peserta didik dalam beberapa grup belajar yang terdiri dari 5-6 anggota

dengan perbedaan suku, ras, jenis kelamin, dan kemampuan yang berbeda-beda.⁴⁰

Hal ini juga didukung pernyataan menurut Kurniasih dalam Ai Solihah bahwasanya model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah dipraktikkan karena mengikutsertakan setiap kegiatan peserta didik tanpa memandang perbedaan status dengan menggunakan setiap peran peserta didik selaku tutor sebaya dan berisi berbagai permainan.⁴¹ Dari diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran, diharapkan mampu menghilangkan rasa takut peserta didik terkait pelajaran matematika dengan meningkatnya minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan yang terdapat dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu lebih mengoptimalkan pemberian waktu dan penugasan selama pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga lebih memprioritaskan toleransi atas perbedaan setiap individu.

⁴⁰ Amanda Purwandari and Dyah Tri Wahyuningtyas, "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (October 20, 2017): 164, <https://doi.org/10.23887/JISD.V1I3.11717>.

⁴¹ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (August 5, 2016): 47, <https://doi.org/10.30998/SAP.V1I1.1010>.

- 3) Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan keaktifan dari peserta didik.
- 4) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa digunakan untuk melatih peserta didik bersosialisasi terhadap orang lain.
- 5) Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik.

Selain dari beberapa kelebihan di atas, terdapat kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), antara lain :

- 1) Pendidik seringkali merasa kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademis yang heterogen. Hal ini bisa diselesaikan jika pendidik berlaku sebagai pemimpin yang teliti dalam membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Peserta didik terlalu memakan banyak waktu dalam kegiatan berdiskusi bersama. Hal ini bisa diselesaikan jika pendidik mendominasi setiap materi yang sedang dipelajari.
- 3) Peserta didik dengan intelektual yang tinggi adakalanya mengalami masalah dalam menyampaikan kembali materi yang dijelaskan kepada teman sebayanya. Hal ini bisa diselesaikan dengan cara pendidik membimbing ulang peserta didik dengan kemampuan intelektual yang tinggi supaya mampu membagikan pengetahuan yang ada kepada peserta didik lainnya.⁴²

⁴² Muhammad Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (July 10, 2019): 117, <https://doi.org/10.21093/TWT.V6I2.2063>.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Aris Shoimin yang menyatakan terkait langkah-langkah dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:⁴³

1) Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada tahapan awal, pendidik menyampaikan materi dengan mempresentasikannya di kelas beserta tujuan pembelajaran, materi inti, dan beberapa penjelasan singkat terkait LKPD yang diberikan kepada peserta didik. Kemudian peserta didik wajib memperhatikan penyampaian materi yang dijelaskan oleh pendidik, supaya peserta didik mengetahui peraturan ketika berdiskusi, bermain, dan turnamen sehingga memperoleh skor yang maksimal.

2) Diskusi pembelajaran kelompok (*teams*)

Pendidik membagi peserta didik sesuai dengan kriterianya masing-masing. Dengan membentuk 4 sampai 5 peserta didik dalam setiap kelompok yang dibentuk. Hal ini bertujuan supaya peserta didik secara optimal memahami setiap materi yang diberikan dengan berkelompok tersebut. Kelompok yang telah dibentuk selanjutnya diberikan penugasan seperti membahas suatu masalah, membandingkan jawaban terhadap teman sekelompoknya, memeriksa semua jawaban yang ada, serta memperbaiki jikalau adanya kesalahan konsep pada setiap jawaban.

Kegiatan berdiskusi saat belajar pun sudah dianjurkan dalam QS. Al-Ma'idah ayat 2, yaitu :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

⁴³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, ed. Rose KR (Yogyakarta: Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), 205.

”....dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.” (QS. Al-Ma’idah, ayat 2)

Dari ayat tersebut sudah terlihat jelas bahwa manusia diciptakan untuk saling bekerja sama supaya saling meringankan beban yang dimiliki dan terhindar dari perbuatan yang tercela. Hal ini sesuai dengan langkah berdiskusi bersama dalam kelompok yang terdiri dari beberapa peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

3) Permainan (*games*)

Permainan yang dimaksud terdiri dari soal-soal terkait materi pelajaran dengan tujuan menguji wawasan peserta didik setelah berdiskusi dalam kelompok. Adakalanya bentuk soal berupa nomor dengan materi yang tidak terlalu rumit, yang kemudian soal-soal tersebut dijawab oleh peserta didik berdasarkan nomor yang diperoleh.

4) Pertandingan (*tournament*)

Pelaksanaan *tournament* dilakukan setelah pendidik menyampaikan presentasinya atau setelah semua kelompok telah usai mengerjakan lembar soal yang biasanya dilaksanakan pada akhir pekan. Selanjutnya pendidik mengelompokkan peserta didik berdasarkan skor yang diperoleh, peserta didik yang memiliki skor tertinggi dikelompokkan dalam meja I, peserta didik dengan skor sedang dikelompokkan dalam dalam meja II dan meja III, serta peserta didik yang memiliki skor rendah dikelompokkan dalam meja IV.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah selesainya semua kegiatan, maka pendidik mengumumkan prestasi perolehan skor dari

setiap kelompok yang kemudian diberikan penghargaan bagi masing-masing kelompok.

Menurut Sutirman dalam Ai Sholihah yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:⁴⁴

1) Presentasi materi

Pembelajaran dimulai dengan apersepsi, motivasi, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, dan materi yang secara langsung disampaikan oleh pendidik. Bisa dilakukan dengan ceramah atau langsung menggunakan media pembelajaran yang digunakan guna mendukung materi yang disampaikan.

2) Pembentukan kelompok

Kemudian pendidik membentuk kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik dengan perbedaan prestasi, suku, jenis kelamin, dan sebagainya. Dari kelompok yang sudah terbentuk selanjutnya diberikan materi atau lembar tugas untuk didiskusikan bersama dalam kelompok tersebut.

3) Turnamen

Kegiatan selanjutnya bertujuan untuk mengukur tingkatan materi yang dikuasai peserta didik dengan melakukan turnamen perlombaan seperti cerdas cermat dengan perwakilannya dari setiap kelompok. Pertanyaan yang diajukan bisa berupa lisan atau berbentuk kartu soal acak. Kemudian pendidik merangking prestasi sementara dari setiap peserta didik dalam kelompoknya hingga menempatkannya dalam kelompok yang sama sesuai rangking yang diperoleh. Dalam turnamen ini, peserta didik bisa berpindah meja sesuai dengan prestasi yang didapatkan.

⁴⁴ Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," 48.

4) Penghargaan kelompok

Penghargaan dikategorikan menjadi dua dengan skor nilai tertinggi yaitu berdasarkan individu masing-masing peserta didik dan berdasarkan kelompoknya. Skor kelompok diperoleh dari rata-rata perolehan skor setiap anggota kelompok.

Dari beberapa penjelasan terkait langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, maka penulis menyimpulkan untuk menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Aris Shoimin, hal ini dikarenakan langkah-langkah yang digunakan lebih terperinci sehingga peserta didik mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematisnya dengan baik.

2. Media Pembelajaran *Genially*

a. Media Pembelajaran

Selain dari materi yang disampaikan oleh pendidik, ada hal lain yang perlu digunakan untuk mendukung penyampaian materi tersebut guna mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, yaitu digunakannya media selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat ahli yaitu Hamka mengatakan bahwasanya media pembelajaran merupakan perantara pendidik dengan peserta didik yang berupa benda yang berwujud atau benda tidak berwujud, dengan tujuan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.⁴⁵ Lain halnya menurut Tafonao yang menyatakan media pembelajaran sebagai semua hal yang mampu menyampaikan amanat sang pengantar kepada penerima, oleh karenanya bisa meningkatkan perasaan, perhatian,

⁴⁵ Fadhillah, *Media Pembelajaran*, 13.

pikiran, serta minat belajar peserta didik.⁴⁶ Sehingga media pembelajaran ini bertujuan untuk memanifestasikan suatu teknik pembelajaran kepada penerima pada sistem pendidikan.

Menurut Sanaky dalam Rohani menyebutkan bahwa fungsi dari penggunaan media dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Membantu pendidik dalam menyampaikan rincian urutan pembelajaran dengan baik.
- 2) Meningkatkan kepercayaan diri pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kualitas pembelajaran.
- 4) Membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang damai tanpa adanya paksaan.
- 6) Membantu peserta didik untuk fokus dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik.⁴⁷

Selanjutnya manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Membantu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi karena peserta didik berinteraksi langsung dengan obyek yang menjadi bahan materi.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ketika komunikasi verbal dirasa belum cukup.
- 3) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat lebih mudah tercapai karena konsep pembelajaran yang bersifat abstrak bisa lebih mudah dimengerti dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk konkrit.

⁴⁶ Ibid., 14.

⁴⁷ Rohani, *Media Pembelajaran* (Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, 2019), [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf).

- 4) Untuk menghilangkan suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi dapat menarik minat belajar peserta didik.
- 5) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang interaktif.⁴⁸

b. Pengertian Media Pembelajaran *Genially*

Genially merupakan aplikasi pembelajaran online berbasis Website yang difasilitasi dengan sederhana dan sangat intuitif. Sama halnya dengan aplikasi *Canva*, bahwa *Genially* dioperasikan sesederhana itu hanya dengan seret dan lepas. Namun potensi *Genially* jauh lebih interaktif karena animasinya. Metode pendaftarannya pun cukup mudah, bisa menggunakan akun *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, *Google*, dan lain-lain yang sudah ada. Terdapat dua versi yang ditawarkan, untuk versi gratisnya dapat membantu kita mengembangkan kreasi tak terbatas dan menerima visualisasi yang tak terbatas juga, namun untuk versi berbayar memungkinkan kita bisa menggunakan fungsi tambahan lain seperti kontrol privasi, tampilan saat offline, template premium, pembuatan folder baru, dan mengunggah logo buatan sendiri.⁴⁹

Menurut Gonzales dalam Norma Isabel Mejía-Tigre dan kawan-kawan, *Genially* yaitu platform berbasis online dengan berbagai opsi konten interaktif melalui desain presentasi yang beranimasi dan menarik seperti: peta, video, poster, infografis, yang bisa digabungkan dengan teks, foto, gambar, ataupun audio tambahan. Dalam lingkup pendidikan, slide presentasi ini didesain dengan maksud supaya peserta didik ikut berpartisipasi

⁴⁸ Ibid., 20.

⁴⁹ Margarita González del Hierro, *Genially* (Spanyol: Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional., 2019), 3, https://doi.org/104438/2695-4176_OTTE_2019_847-19-121-5.

secara aktif dan dinamis selama proses pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.⁵⁰

Pernyataan Gonzales didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Baena dalam Norma Isabel Mejía-Tigre dan kawan-kawan bahwasanya *Genially* merupakan platform yang dibentuk berdasarkan tiga pilar fundamental yaitu:

- 1) Pengguna, dimaksudkan untuk lingkup pendidikan karena manfaatnya yang luas, juga untuk perusahaan komersial dan desain yang biasanya digunakan dalam media iklan mereka.
- 2) Persaingan, sebelumnya memang sudah ada beberapa platform yang bisa mendesain presentasi, oleh karenanya *Genially* berupaya untuk terus meng-update dirinya supaya memiliki akses yang lebih baik ke platformnya.
- 3) Visi mitra, hal ini sangat penting guna terus mengembangkan *Genially* sehingga bisa memenuhi tujuan desain dari objek pembelajaran virtual yang telah dibuatnya.⁵¹

Dengan *Genially* maka kita bisa mengembangkan ide kreatif dari materi yang kita buat dengan lebih menarik, seperti buku interaktif yang membantu kita berkomunikasi, mengajar, dan melibatkan peserta didik. Terdapat pula template gratis yang ditawarkan dengan varian yang beragam, sehingga memudahkan kita dalam berkreasi membuat gambar interaktif yang menarik menjadi alat visual intuitif yang membantu kita berkomunikasi secara efektif. Karena beberapa fitur yang disediakan aplikasi ini antara lain video, template

⁵⁰ Norma Isabel Mejía Tigre et al., “Genially Como Estrategia Para Mejorar La Comprensión Lectora En Educación Básica,” *Cienciamatria Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología* 6, no. 2542–3029 (2020): 520–42.

⁵¹ *Ibid.*, 528.

presentasi, infografi, ePoster, Kuis, CV, Gamification, dan lain-lain.

Berikut beberapa link pembelajaran *Genially* yang dapat digunakan penulis selama kegiatan pembelajaran:

- 1) <https://view.genial.ly/64fa2c41981e3300193e5f18/interactive-content-p1-math-chef-quiz-materi-and-game>
- 2) <https://view.genial.ly/6501ed8cdd65ae0011287f8/interactive-content-p2-islamic-math-ludo-materi-and-game>
- 3) <https://view.genial.ly/64fa2d47f18216001932532b/interactive-content-p3-math-pixel-quiz-materi-and-game>
- 4) <https://view.genial.ly/650a58fb86f81a0010425264/presentation-p4-math-geniallyland-quiz-materi-and-game>

c. Kelebihan dan Kelemahan *Genially*

Menurut Margarita González del Hierro dalam bukunya yang berjudul "*Genially*" menyatakan bahwa potensi atau kelebihan dari *Genially* ini antara lain:

- 1) *Interactividad*, karena mudahnya kita dalam menjelajahi berbagai informasi berkat adanya tag, jendela informasi, dan koneksi antara halaman dokumen dan link, maka bisa menarik minat belajar peserta didik dengan mengubah informasi menjadi konten pembelajaran yang harus dieksplorasi.
- 2) *Storytelling*, membantu pendidik dalam menceritakan kisah dalam mengajar karena adanya sumber daya grafis yang ditampilkan dalam konten pembelajaran. Seperti keragaman ikon, gambar, peta, elemen interkatif, kemudian gambar yang bisa langsung diunggah dari sumbernya seperti *Pixabay*, *Giphy gifs*, peta dari *Google*, kuis dari *Playbuzz*, Video *YouTube*, *Google Form*, *Typeforms*, dan lain sebagainya yang membantu mengontekstualisasikan pembelajaran,

memaksimalkan hafalan, berpikir kritis dan kreativitas, serta menciptakan metafora visual.

- 3) *Animación*, efek visual dari elemen animasi yang diberikan dalam *Genially* dapat memperkaya kelas pembelajaran dan mengubah konten yang statis menjadi kreasi animasi fantastis.
- 4) *Gamificación*, gamifikasi ini melibatkan elemen yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam mengeksplorasi dan menemukan sesuatu. Sehingga bisa meningkatkan minat, konsentrasi, pemahaman konsep, dan pemecahan masalah peserta didik.⁵²

Namun, pendapat yang dikemukakan oleh Fernandez dalam Norma Isabel Mejía-Tigre dan kawan-kawan terkait keuntungan menggunakan *Genially* yaitu: antarmuka yang intuitif, memungkinkan kerja berkolaboratif, penyimpanan online secara otomatis, kompatibel disemua perangkat, modifikasi secara online pada saat yang sama, sistem pembaruan konstan, hasil yang dibuat bisa disesuaikan dengan apapun.⁵³



Gambar 2.1
Keuntungan Menggunakan *Genially*

⁵² Hierro, *Genially*, 3–5.

⁵³ Tigre et al., “Genially Como Estrategia Para Mejorar La Comprensión Lectora En Educación Básica,” 527.

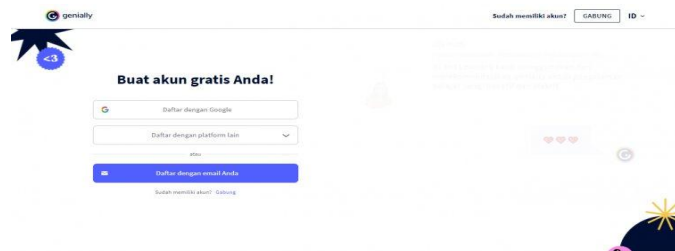
Selain dari kelebihan yang ditampilkan pada platform *Genially*, ternyata masih terdapat kelemahan dari penggunaan platform media pembelajaran *Genially*, antara lain:

- 1) Penerapan bahasa yang sudah disediakan *Genially* hanya ada tiga bahasa yaitu Inggris, Spanyol, Prancis. Sehingga jika tidak bisa menguasai salah satu dari ketiga bahasa tersebut maka sulit dalam mengoperasikan *Genially*.
- 2) Proses mendesain di *Genially* diwajibkan harus terhubung dengan koneksi internet secara *online*, sehingga tidak bisa lanjut mendesain ketika koneksi internet terputus atau *offline*.
- 3) Bagi kreator yang ingin mendesain di *Genially* memiliki keterbatasan dalam menggunakan fitur yang tersedia di platform *Genially* jika menggunakan akun gratis, sehingga hanya bisa menggunakan fitur yang sudah disediakan secara gratis saja. Jika ingin menggunakan semua fitur di *Genially* maka harus mengubahnya menjadi akun premium atau berbayar.

d. Langkah-langkah Pengoperasian *Genially*

Berikut langkah-langkah pembuatan produk dalam website *genially* antara lain:

- 1) Membuka aplikasi web browser lalu kunjungi alamat <https://genial.ly/> kemudian pilih daftar atau *sign up* bisa menggunakan akun google, email, facebook, dan lain-lain.



Gambar 2.2
Tampilan Login Akun *Genially*

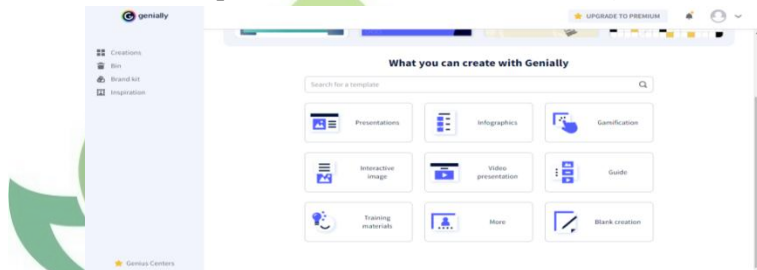
- 2) Kemudian sebagai contoh *sign up* dengan akun google yang digunakan.



Gambar 2.3

Tampilan Login Akun Google ke *Genially*

- 3) Kemudian ikuti langkah-langkah selanjutnya hingga menampilkan menu halaman utama dari *genially*.



Gambar 2.4

Tampilan Halaman Utama *Genially*

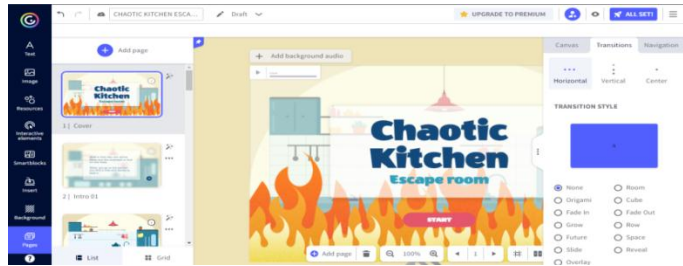
- 4) Selanjutnya pilih berbagai macam template yang digunakan.



Gambar 2.5

Tampilan Pilihan Template *Genially*

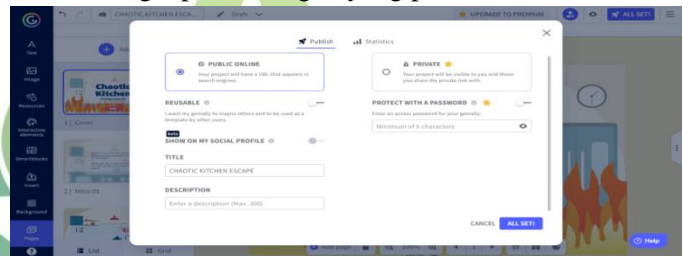
- 5) Ubahlah isi template yang disesuaikan dengan materi yang diinginkan.



Gambar 2.6

Tampilan Memulai *Project Baru*

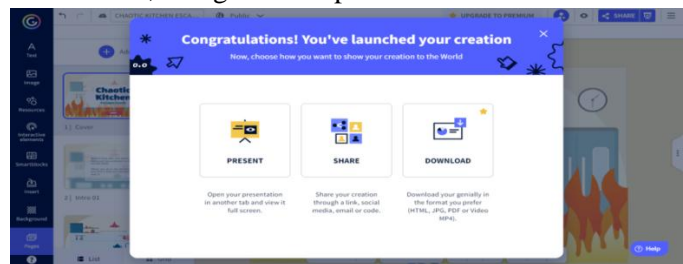
- 6) Jika sudah selesai proses pembuatan lalu pilih *all set* dan lengkapi keterangan yang perlu diisi.



Gambar 2.7

Tampilan Akhir *Project*

- 7) Selanjutnya *project* yang sudah dibuat bisa dilihat kembali, dibagikan ataupun didownload.



Gambar 2.8

Tampilan *Export Project*

e. Langkah-langkah Pembelajaran TGT Berbantuan *Genially*

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Fase 1 : Persiapan (komponen penyajian kelas)

- a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.
- c. Pendidik membentuk peserta didik dengan beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 peserta didik heterogen dengan keragaman jenis kelamin dan kemampuan akademiknya.

2) Kegiatan Inti

Fase 2 :

- a. Pendidik menerangkan materi singkat kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran *Genially*.
- b. Pendidik memberikan permainan matematis berbantuan *Genially* yang bisa didiskusikan dan dimainkan bersama anggota kelompok peserta didik guna memperdalam pengetahuan materi yang telah diperoleh sehingga mendapatkan skor tambahan bagi masing-masing kelompok (komponen diskusi kelompok dan *games*).

Fase 3 : Evaluasi

- a. Pendidik membentuk kembali kelompok baru untuk pelaksanaan pertandingan (komponen *tournament*).
- b. Pada meja turnamen 1 terdiri dari perwakilan peserta didik berkemampuan tinggi dari setiap kelompok sebelumnya. Pada meja turnamen 2 dan 3 terdiri dari perwakilan peserta didik berkemampuan sedang dari setiap kelompok sebelumnya. Pada meja turnamen 4 terdiri dari

perwakilan peserta didik berkemampuan rendah dari setiap kelompok sebelumnya.

- c. Pendidik memberikan pertanyaan yang berbeda yang terdapat dalam media pembelajaran berbantuan *Genially* dimasing-masing meja turnamen untuk dikerjakan oleh peserta didik
- d. Masing-masing peserta didik dalam meja turnamen memperoleh skor tambahan yang nantinya disumbangkan kepada skor kelompok sebelumnya.
- e. Pemenang ditentukan dari perolehan total skor gabungan tertinggi dari skor individu dalam turnamen dan skor kelompok permainan sebelumnya.

3) Penutup

- a. Pendidik memberikan penghargaan kepada setiap kelompok, untuk kelompok yang menang memperoleh penghargaan yang berbeda dari kelompok lainnya (komponen *team recognition*).
- b. Peserta didik memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dan pendidik mengonfirmasi kembali kesimpulan pembelajaran yang telah disampaikan oleh peserta didik.
- c. Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan salam.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman

Kemampuan pemahaman adalah hal yang paling penting dikuasai oleh peserta didik untuk proses berpikir tingkat tinggi. Menurut Delvin dalam Angra Meta Ruswana menyatakan bahwa kemampuan pemahaman yaitu kemampuan yang memiliki unsur penting dalam penguasaan materi pada setiap kegiatan belajar mengajar

di seluruh jenjang pendidikan dari bangku sekolah hingga bangku perkuliahan.⁵⁴ Hal ini didukung dengan pendapat yang disampaikan oleh Purwanto dalam Putri Diana, dan kawan-kawan bahwasanya kemampuan pemahaman adalah kemampuan yang membutuhkan responden memahami maksud dari suatu konsep, keadaan, dan fakta yang diketahuinya. Oleh sebab itu, responden bukan hanya menghafal secara verbalitas, namun paham terkait konsep dari permasalahan yang ditanyakan.⁵⁵

Kemudian menurut Copeland dalam Angra Meta Ruswana mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman terdiri dari dua jenis, yaitu: 1) *Knowing how to*, yang artinya kemampuan pemahaman dalam proses menyelesaikan suatu masalah secara rutin; 2) *Knowing*, yang artinya peserta didik secara sadar menyelesaikan suatu proses permasalahan yang ada.⁵⁶

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya terkait pengertian kemampuan pemahaman, maka dari itu dapat ditanggapi dengan kemampuan pemahaman merupakan kemampuan tingkat tinggi dalam menguasai materi pembelajaran dengan tidak hanya menghafal atau membaca tetapi mampu menjelaskan kembali konsep-konsep yang telah diperoleh menggunakan kalimat sendiri.

b. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman dari suatu konsep yaitu awalan dari memahami suatu teori dan prinsip, sehingga

⁵⁴ Angra Meta Ruswana, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (August 19, 2019): 293–99, <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V3I2.111>.

⁵⁵ Putri Diana, Indiana Marethi, and Aan Subhan Pamungkas, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 2548–8163 (2020): 24–32.

⁵⁶ Ruswana, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer," 295.

peserta didik terlebih dahulu memahami suatu konsep sebelum membuat teori dan prinsip tersebut, karena jika peserta didik tidak memahami suatu konsep maka sangat fatal ketika diberikan suatu permasalahan untuk diselesaikan.⁵⁷ Pendapat lainnya dikemukakan oleh Duffin dan Simpson dalam Darmawan Harefa, dan kawan-kawan terkait kemampuan pemahaman konsep yang diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam: 1) Menyampaikan kembali suatu konsep; 2) Memanfaatkan konsep dalam situasi yang berbeda; 3) Mengembangkan pernyataan dari konsep yang sudah ada.⁵⁸

Pentingnya kemampuan pemahaman konsep bagi peserta didik antara lain: 1) Membantu menekan permasalahan lingkungan; 2) Memudahkan kita dalam proses pengidentifikasian dari objek-objek yang ada di sekitar; 3) Membantu dalam menekuni suatu hal baru yang lebih luas dan lebih modern; 4) Menunjukkan kita terhadap kegiatan instrumental; 5) Dengan memahami suatu konsep kegiatan pembelajaran dapat lebih mudah; 6) Membantu kita untuk mendalami dua hal yang berlainan pada kelas yang sama.⁵⁹

Dari beberapa pendapat sebelumnya terkait pengertian kemampuan pemahaman konsep, maka dari itu dapat ditanggapi dengan kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik guna membantu menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti

⁵⁷ Diana, Marethi, and Pamungkas, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik," 25.

⁵⁸ Darmawan Harefa et al., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (January 1, 2022): 325–32, <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.1.325-332.2022>.

⁵⁹ Diana, Marethi, and Pamungkas, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik," 25.

memahami suatu konsep dan menyatakan ulang konsep yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

c. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep

Indikator dari kemampuan pemahaman berguna untuk menunjukkan proses penilaian dari konsep yang sedang dipelajari. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) mengungkapkan bahwa indikator kemampuan pemahaman konsep antara lain:

- 1) Mengartikan suatu konsep secara lisan dan tulisan.
- 2) Mengetahui mana yang contoh dan bukan contoh.
- 3) Memakai acuan, grafik, lambang dalam menyajikan suatu konsep.
- 4) Mengonversikan suatu argumen ke dalam bentuk lainnya.
- 5) Mengetahui berbagai definisi dan penafsiran konsep.
- 6) Mengetahui ciri-ciri konsep dan persyaratan dalam membuktikan suatu konsep.
- 7) Menganalogikan dan menyeleksi konsep-konsep yang ada.⁶⁰

Kemudian menurut Heruman dalam Nining Setiani, dan kawan-kawan menyebutkan bahwa indikator pemahaman konsep terdiri dari:

- 1) Menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari.
- 2) Menggabungkan objek-objek sesuai dengan memenuhi atau tidaknya syarat dari terbentuknya konsep tersebut.
- 3) Mempraktikkan konsep sebagai algoritma.
- 4) Mengalokasikan contoh dan non contoh dari konsep.⁶¹

⁶⁰ Harefa et al., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," 327.

⁶¹ Nining Setiani, Yenita Roza, and Maimunah, "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang Pada Siswa SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (July 30, 2022): 2286–97, <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6I2.1476>.

d. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menyatakan kembali sebuah konsep yang telah mereka pelajari baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, sehingga hal ini penting dikuasai oleh peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika.

Hal tersebut seperti yang terdapat dalam Alquran Surah Al-Isra' Ayat 36, yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

“Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.” (QS. Al-Isra', ayat 36)

Dari ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa ketika seseorang hendak melakukan sesuatu maka perlu memahami segala hal yang berhubungan dengan sesuatu tersebut supaya lebih jelas ilmunya. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memahami suatu konsep pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika, supaya bisa mudah dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Menurut Karim dan Nurrahmah dalam Hardika Saputra menyebutkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan ketika memahami suatu konsep, memisahkan beberapa konsep yang berbeda, dan memberikan pendapat yang bermakna dalam situasi atau masalah-masalah secara umum.⁶² Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Kilpatrick dan kawan-kawan dalam Murnaka dan Dewi yang menyatakan bahwa pemahaman konsep matematis

⁶² Hardika Saputra, “Kemampuan Pemahaman Matematis,” *Research and Development Journal of Education* 1, no. 2 (2022): 8.

diartikan sebagai kemampuan peserta didik ketika memahami suatu konsep, perhitungan, dan hubungan dalam matematika.⁶³

Selanjutnya menurut Hutagalung dalam Hardika Saputra berpendapat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis ialah kemampuan peserta didik dalam menjelaskan ulang konsep matematika menggunakan kalimat sendiri, mengelompokkan obyek-obyek matematika, menggunakan konsep dengan algoritma, menafsirkan suatu konsep, menghubungkan dengan berbagai macam konsep.⁶⁴ Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematis sangat penting dikuasai peserta didik, hal ini tercantum dalam Kurikulum Matematika Sekolah Menengah yang menyebutkan bahwa tujuan mengajarkan matematika supaya pengetahuan yang diberikan pendidik tersampaikan kepada peserta didik. Karena jikalau peserta didik tidak mempunyai kemampuan pemahaman konsep dalam matematika, maka manfaat dari pengetahuan serta keterampilan matematisnya dapat terhambat.⁶⁵

e. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Dalam Kurikulum KTSP 2006 dalam Hardika Saputra telah dijelaskan bahwa indikator kemampuan pemahaman konsep matematis terdiri dari:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- 3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsep.

⁶³ Nerru Pranuta Murnaka and Sri Ratna Dewi, "Penerapan Metode Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis," *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang* 2, no. 2 (July 2, 2018): 163–71, <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.637>.

⁶⁴ Saputra, "Kemampuan Pemahaman Matematis," 5.

⁶⁵ Ibid.

- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.⁶⁶

Kemudian menurut Nuraeni dalam Emy Sohilit menjelaskan bahwa indikator kemampuan pemahaman konsep matematis yaitu:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsepnya.
- 4) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 5) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.⁶⁷

Dari beberapa indikator di atas, maka penulis dapat menerapkan indikator kemampuan pemahaman konsep matematis menurut Nuraeni dalam Emy Sohilit. Berikut indikator kemampuan pemahaman matematis dalam penelitian ini:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsepnya.
- 4) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 5) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

⁶⁶ Ibid., 6.

⁶⁷ Emy Sohilit, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 1st ed. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021).

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto dalam Naeklan Simbolon terkait minat yang diartikan sebagai perasaan suka atau ketertarikan seseorang terhadap hal tertentu dengan tidak adanya paksaan dari pihak manapun. Sehingga seseorang tersebut terlibat secara langsung untuk melakukan suatu kegiatan dengan perasaan yang bahagia.⁶⁸ Pernyataan ini didukung dengan yang disebutkan oleh Nisa dan kawan-kawan dalam Rizki dan Rahmat bahwasanya salah satu alat untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya adalah minat yang dimiliki peserta didik.⁶⁹ Hardjana dalam Naeklan Simbolon juga berpendapat bahwa minat adalah hasrat yang dimiliki seseorang karena keperluan yang dirasa penting terhadap hal-hal tertentu sehingga semangat untuk menyelesaikan keperluannya tersebut.⁷⁰

Pengertian belajar menurut Uno dalam Naeklan Simbolon ialah usaha seseorang dalam transformasi perilaku yang dimiliki terhadap pengalaman yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Hal ini bisa diartikan sebagai transformasi perilaku seseorang terhadap kegiatan psikis dan mental antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.⁷¹ Pendapat tersebut sejalan dengan Gagne dalam Erlando Doni Sirait yang menyebutkan bahwa belajar merupakan keadaan seseorang dalam menstimulus pikirannya sedemikian rupa sehingga perilakunya mengalami perubahan dari

⁶⁸ Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 1, no. 2 (September 4, 2014), <https://doi.org/10.24114/Esjpgsd.V1I2.1323>.

⁶⁹ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6–11.

⁷⁰ Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," 16.

⁷¹ *Ibid.*, 15.

sebelum melakukan kegiatan hingga setelah melakukan kegiatan tersebut.⁷²

Sehingga minat belajar yang disampaikan oleh Guilford dalam Rizki dan Rahmat merupakan usaha-usaha yang dimiliki peserta didik ketika menempuh pembelajaran dengan perasaan sadar, tenang, disiplin, yang mengakibatkan peserta didik aktif dan bahagia dalam proses pelaksanaannya.⁷³ Minat belajar diartikan sebagai gejala yang ditampilkan seseorang dalam hal psikologi misalnya semangat, kemauan, perasaan senang dalam merubah perilaku dari berbagai macam aktivitas seperti menelusuri informasi dan pengalaman, atau ketertarikan peserta didik dalam belajar yang diperlihatkan dengan keaktifan, kehadiran, dan semangatnya dalam memperoleh ilmu pengetahuan.⁷⁴

Pentingnya minat belajar bagi peserta didik telah dijelaskan oleh Hurlock dalam Rizki dan Rahmat antara lain: 1) Minat belajar yang dimiliki peserta didik sangat berpengaruh dalam membentuk dan membulatkan cita-cita mereka seperti seseorang yang memiliki kegemaran dalam pelajaran matematika memungkinkan bahwa orang tersebut bercita-cita sebagai ahli matematika; 2) Minat belajar bertugas sebagai penyemangat terutama bagi peserta didik yang berminat atau gemar dalam matematika pasti dapat semangat dalam mencari ilmu pengetahuan tentang matematika; 3) Minat belajar peserta didik mampu meningkatkan prestasi belajarnya terutama jika yang diminati adalah pelajaran matematika; 4) Minat belajar peserta didik dapat menghasilkan

⁷² Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 6, no. 1 (April 30, 2016), <https://doi.org/10.30998/Formatif.V6I1.750>.

⁷³ Friantini and Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," 7.

⁷⁴ Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," 38.

kebanggaan tersendiri sehingga peserta didik dapat terus mencari aktivitas terkait dengan minatnya.⁷⁵

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan salah satu usaha yang harus dimiliki peserta didik yang dilakukan secara sadar dan tertarik dengan terlibat aktif langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran serta semangat dalam mencari ilmu pengetahuan yang diminati supaya meraih prestasi yang diinginkan.

b. Indikator Minat Belajar

Pendapat yang disampaikan Sumarmo dalam Asih dan Adi Ihsan Imami terkait indikator minat belajar antara lain:

- 1) Adanya rasa senang.
- 2) Mempunyai daya tarik.
- 3) Memperhatikan suatu hal.
- 4) Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Rajin belajar dan menyelesaikan persoalan yang dibagikan.
- 6) Tekun serta disiplin dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memiliki jadwal belajar.⁷⁶

Kemudian menurut Septi Kurnia, Saleh Hidayat, dan Sri Wardhani menjelaskan bahwa indikator minat belajar meliputi:

- 1) Perasaan senang,
- 2) Ketertarikan,
- 3) Perhatian,
- 4) Keterlibatan.⁷⁷

⁷⁵ Friantini and Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," 7.

⁷⁶ Asih and Adi Ihsan Imami, "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 4, no. 4 (July 11, 2021): 800, <https://doi.org/10.22460/JPMI.V4I4.P799-808>.

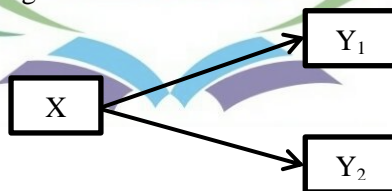
⁷⁷ Septi Kurnia, Saleh Hidayat, and Sri Wardhani, "Analisis Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Sma Negeri Purwodadi

Dari beberapa indikator di atas, maka penulis menerapkan indikator minat belajar menurut Septi Kurnia, Saleh Hidayat, dan Sri Wardhani dalam penelitian ini, hal ini karena keempat indikator tersebut sudah mewakili minat belajar yang dimiliki peserta didik.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kerangka yang berupa argumentasi-argumentasi logis yang saling terhubung dengan berlandaskan pada teori-teori dari permasalahan penelitian yang menggunakan berbagai jenis teknik analisis yang diterapkan, serta rasional dan kritis terkait hubungan antar variabel penelitian.⁷⁸

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang terdiri dari satu variabel bebas dilambangkan dengan (X) yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially*, kemudian variabel terikat dilambangkan dengan (Y) yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik (Y_1) dan minat belajar peserta didik (Y_2). Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat ditetapkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.9

Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Keterangan:

X : Model pembelajaran (TGT) menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially*

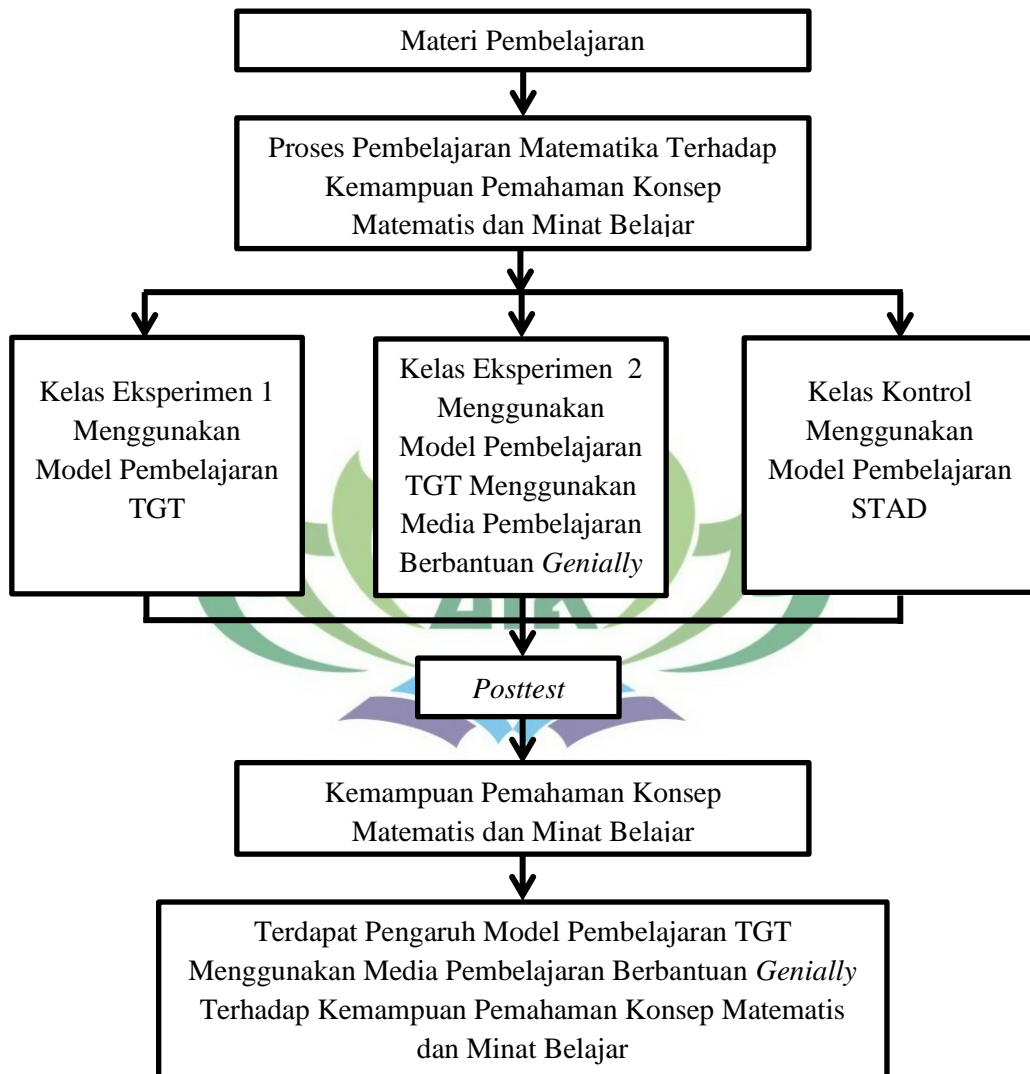
Kabupaten Musi Rawas,” *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 07, no. 04 (2021): 70–76.

⁷⁸ Kinkin Suartini, “Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Pemahaman Mahasiswa Dalam Membuat Kerangka Berpikir Pada Penyusunan Proposal Penelitian,” *Edusains* 5, no. 1 (2013): 89–100.

Y_1 : Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik

Y_2 : Minat belajar peserta didik

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.10
Tahap Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau kesimpulan sementara yang masih berupa teoritis dan belum teruji kebenarannya dalam permasalahan penelitian, sehingga perlu diuji terlebih dahulu berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh selama proses pengumpulan data penelitian.⁷⁹ Dalam hal ini, maka penulis merumuskan hipotesis seperti berikut:

1. Hipotesis Penelitian

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar.
- b. Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.
- c. Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap minat belajar.

2. Hipotesis Statistik

- a. $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$
(Tidak terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar).
 $H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$
(Terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar).
- b. $H_{0A} : \alpha_1 = \alpha_2$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$
(Tidak terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran

⁷⁹ Tjetjep Samsuri, "Kajian Teori, Kerangka Konsep Dan Hipotesis Dalam Penelitian" (Sumatera Barat, 2003), http://repository.unp.ac.id/1656/1/Tjetjep_Samsuri_209_03.pdf. diunduh pada 20 Februari 2023.

berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis)

$H_{1A} : \alpha_1 \neq \alpha_2$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$

(Terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis)

c. $H_{0B} : \beta_1 = \beta_2$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$

(Tidak terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap minat belajar).

$H_{1B} : \beta_1 \neq \beta_2$ untuk $i = 1, 2, 3$ dan $j = 1, 2, 3$

(Terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap minat belajar).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan penulis terkait pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar diperoleh bahwa:

1. Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* dapat membantu peserta didik untuk membentuk sendiri suatu konsep atau rumus yang mudah dipahami dan mengaplikasikannya dalam permasalahan matematika, serta meningkatkan motivasi dan minat belajarnya karena adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih rileks untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar.
2. Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Hal ini karena model pembelajaran TGT dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematis dimana peserta didik mampu menyatakan kembali suatu konsep, mengklasifikasi suatu objek tertentu, menggunakan prosedur operasi matematika, dan mengaplikasikannya dalam permasalahan matematika.
3. Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki pengaruh terhadap minat belajar. Model pembelajaran TGT sangat sesuai dengan harapan peserta didik, dimana peserta didik cenderung suka dengan bermain dan dalam model pembelajaran ini ada kegiatan permainan turnamen juga pemberian hadiah sehingga hal ini lah yang membuat peserta

didik semakin berminat untuk berkompetisi selama kegiatan pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan, analisis, dan kesimpulan hasil penelitian, sehingga penulis memiliki beberapa rekomendasi yang diberikan seperti berikut:

1. Bagi pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* selama proses pembelajaran supaya peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari. Model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematisnya, karena dalam pembelajarannya peserta didik diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah melalui diskusi kelompok dan berkompetisi menyelesaikan kuis pada kegiatan turnamen. Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika juga dapat ditumbuhkan melalui pemberian penghargaan di akhir turnamen pada setiap kelompok peserta didik.
2. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung sarana dan prasarana yang digunakan pendidik dalam pembelajaran seperti ketersediaan listrik pada setiap kelas dan ketersediaan wifi yang menyeluruh di lingkungan sekolah, serta diharapkan dapat membimbing pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran yang penulis gunakan yaitu model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially*.
3. Bagi penulis selanjutnya diharapkan dapat lebih memperhatikan waktu yang disediakan di sekolah sebelum menyusun permasalahan pada LKPD. Kemudian lebih mengutamakan pemahaman materi sebelum diberikan LKPD dan permainan kepada peserta didik supaya peserta

didik benar-benar paham dengan materi yang diajarkan, serta lebih tegas dalam mengatur peserta didik selama proses pembelajaran karena peserta didik seringkali mengabaikan arahan yang diberikan peneliti. Dalam proses pengisian angket minat belajar diharapkan penulis selanjutnya dapat lebih meyakinkan peserta didik untuk mengisi angket berdasarkan kondisi yang sebenarnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, Rezeki. "Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (Rte) Pada Siswa Kelas Xi Sman 4 Bantimurung." *Dinamika* 8, no. 1 (September 13, 2017): 11–17.
- Apriani, Ani. "Uji Multivariate Analysis Of Variance (Manova) Untuk Mengetahui Pengaruh Pemekaran Wilayah Terhadap Perkembangan Luas Area Terbangun Permukiman (Studi Kasus Di Kota Kotamobagu Sulawesi Utara)." *ReTH* 2, no. 2 (2015).
- Arifin, Fatkhul, Fadillah Ziaratul, and Rohmat Widiyanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10, no. 2088–9801 (2020): 98–105.
- Armadani, Nadia, R A Rica Wijayanti, and Nur Aini. "Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) Dan Media E-Komika Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (May 22, 2022): 4533–39. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4I3.2747>.
- As'ari, Ruli. "Pengetahuan Dan Sikap Masyarakat Dalam Melestarikan Lingkungan Hubungannya Dengan Perilaku Menjaga Kelestarian Kawasan Bukit Sepuluh Ribu Di Kota Tasikmalaya." *GeoEco* 4, no. 1 (May 3, 2018): 11. <https://doi.org/10.20961/GE.V4I1.19166>.
- Asih, and Adi Ihsan Imami. "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 4, no. 4 (July 11, 2021): 799–808. <https://doi.org/10.22460/JPMI.V4I4.P799-808>.
- Avivah, Neneng Mila, and Eko Fajar Suryaningrat. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 2, no. 2 (December 31, 2019): 171–77. <https://doi.org/10.20961/Shes.V2I2.38613>.

- Cahyono, Anang Sugeng. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia." *Publiciana* 9, no. 1 (2016): 140–57. <https://doi.org/10.36563/Publiciana.V9I1.79>.
- Damayanti, Sri, Sri Damayanti, and M Tohimin Apriyanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (May 10, 2017): 235–44. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.
- Diana, Putri, Indiana Marethi, and Aan Subhan Pamungkas. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 2548–8163 (2020): 24–32.
- Elsa, Widya Asri. "Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dengan Strategi Heuristik Krulik Rudnick Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Dan Self Confidence." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Erawati, Ni Ketut. "Analisis Tes Penilaian Pencapaian Kompetensi Pada Mahasiswa Kebidanan." *Jurnal Penjakora* 5, no. 2 (2018): 111–20. <https://doi.org/10.23887/Penjakora.V5I2.17287>.
- Fabil, Irwan Koto, and Endang Widi Winarni. "Analisis Persentase Jenjang Kognitif Dan Kualitas Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SDN Pendopo Kabupaten Empat Lawang Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (September 22, 2022): 198–205. <https://doi.org/10.33369/Kapedas.V1I2.23293>.
- Fadhillah, Septy Nur. *Media Pembelajaran*. Edited by Resa Awahita. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota Ikapi, 2021. <https://books.google.co.id>.
- Fajar, A. P. (Ayu), K. (Kodirun) Kodirun, S. (Suhar) Suhar, and L. (La) Arapu. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari." *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (March 12, 2018): 229–39. <https://doi.org/10.36709/JPM.V9I2.5872>.
- Fauzi, Moh. Fery, Miftahul Fadliyah Buhun, and Agus Purwadi. "The

- Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning." *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (November 19, 2019): 135–48. <https://doi.org/10.22219/IJZ.V2I2.9986>.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6–11.
- Gunarta, I Gd. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (August 15, 2018): 112–20. <https://doi.org/10.23887/JP2.V1I2.19338>.
- Guru, Admin Karya. "Tutorial Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian." karya guru center, 2014. <https://karyaguru.com/2014/02/11/tutorial-uji-reliabilitas-instrumen-penelitian/>.
- Hadi, Syamsul, and Novaliyosi. "Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study)." Tasikmalaya, 2019.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Kaminudin Telambanua, Indah Permata Sari Lase, Mastawati Ndruru, and Lies Dian Marsa Ndraha. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (January 1, 2022): 325–32. <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.1.325-332.2022>.
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, Dan Aplikasinya"*. Edited by Candra Wijaya and Amiruddin. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Hierro, Margarita González del. *Genially*. Spanyol: Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional., 2019. https://doi.org/104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5.

- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. 1st, cet. 4 ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Hoiriyah, Diyah. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa." *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 01 (June 30, 2019): 123–36. <https://doi.org/10.24952/Logaritma.V7I01.1669>.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018): 86–97. <https://doi.org/10.30998/RDJE.V4I2.3380>.
- Inarotul Aulia, Nisa, and Hany Handayani. "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Mellalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)." *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 3, no. 3 (December 31, 2018): 116–20. <https://doi.org/10.24269/Silogisme.V3I3.1475>.
- Irawan, Deddy. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Melalui Pembelajaran Model 4k Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas Vii." Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Iskandar, Akbar, and Muhammad Rizal. "Analisis Kualitas Soal Di Perguruan Tinggi Berbasis Aplikasi Tap." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 21, no. 2 (2017): 12–23.
- Jurnal, Logo, Ardilah Muluki, and Patta Bundu. "Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mi Radhiatul Adawiyah." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 3, 2020): 86–96. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V4I1.23335>.
- Kadir. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. 1st ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Kurnia, Septi, Saleh Hidayat, and Sri Wardhani. "Analisis Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Sma Negeri Purwodadi Kabupaten Musi Rawas." *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 07, no. 04 (2021): 70–76.

- Kurniati, Annisah, Nurul Jannah, and Depi Fitriani. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa." *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 4, no. 1 (March 25, 2021): 51–62. <https://doi.org/10.24014/Juring.V4I1.11334>.
- Lasmiyati, and Idris Harta. "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP." *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1978–4538 (2014): 161–74.
- Madyantika, Tian, Edy Arizona, and Lisa Ernawatiningsih. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi, Kompetensi Sumber Daya Manusia, Tingkat Pendidikan, Dan Partisipasi Pengguna Terhadap Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi Pada Lembaga Perkreditan Desa (Lpd) Di Kecamatan Tembuku." *Kumpulan Hasil Riset Mahasiswa Akuntansi* 4, no. 3 (December 1, 2022): 123–33.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Abdul Halim, and Ainur Rosyid. "Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Di SDN Kenari 07 Pagi." *Jurnal Abdi Paud* 1, no. 1 (December 31, 2020): 7–12. <https://doi.org/10.33369/Abdipaud.V1I1.14038>.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. 3rd ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- Mashuri, S. *Media Pembelajaran Matematika. Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2019. <https://books.google.com>.
- Mujib, Mujib, Mardiyah Mardiyah, and Suherman Suherman. "STEM: Pengaruhnya Terhadap Literasi Matematis Dan Kecerdasan Multiple Intelligences." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (March 31, 2020): 66–73. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5448>.
- Muldayanti, N. D. "Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 1 (April 1, 2013): 12–17.

<https://doi.org/10.15294/JPII.V2I1.2504>.

- Murnaka, Nerru Pranuta, and Sri Ratna Dewi. "Penerapan Metode Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang* 2, no. 2 (July 2, 2018): 163–71. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.637>.
- Ni'mah, Nurlaily Khoirun, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (January 30, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.46244/Metamorfosa.V10I1.1731>.
- . "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (January 30, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.46244/Metamorfosa.V10I1.1731>.
- Oktavia, Ida. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Pemahaman Konsep Matematika." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 01 (2015): 16–30.
- P, Christ August Trinity, Johari Manik, and Frainskoy Rio Naibaho. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Pasar Pangururan Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 01 (2023): 238–51.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2018.
- Pranajaya, Dwi, Nurhayati, and Nindy Citroesmi Prihatingtyas. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp Negeri 8 Singkawang." *Journal of Educational Review and*

Research 3, no. 2 (December 30, 2020): 86–98.
<https://doi.org/10.26737/Jerr.V3I2.2147>.

- Purwandari, Amanda, and Dyah Tri Wahyuningtyas. “Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorengo 02.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (October 20, 2017): 163–70. <https://doi.org/10.23887/JISD.V1I3.11717>.
- Purwanti, Ramadhani Dewi, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Renaldi. “Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (May 14, 2016): 115–22. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V7I1.9699>.
- Ratniati, Ratniati, and Rofiqoh Hasan Harahap. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di Sman 1 Badar T.P 2021/2022.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa* 7, no. 1 (August 1, 2022): 18–27. <https://doi.org/10.32696/Jp2mipa.V7I1.1337>.
- Rofiq, Muhammad Ainur, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh. “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan.” *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (July 10, 2019): 109–29. <https://doi.org/10.21093/TWT.V6I2.2063>.
- Rohani. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, 2019. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf).
- Ruswana, Angra Meta. “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (August 19, 2019): 293–99. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V3I2.111>.
- Samsuri, Tjetjep. “Kajian Teori, Kerangka Konsep Dan Hipotesis Dalam Penelitian.” Sumatera Barat, 2003. http://repository.unp.ac.id/1656/1/Tjetjep_Samsuri_209_03.pdf.

- Saputra, Hardika. "Kemampuan Pemahaman Matematis." *Research and Development Journal of Education* 1, no. 2 (2022): 8.
- Saputri, Rizka Dwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Diskursus Multy Representation (Dmr) Dengan Pendekatan Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Confidence." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Sari, Karlina. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Pada Model Knisley Materi Peluang Di Smpn 1 Juwana." Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Setiani, Nining, Yenita Roza, and Maimunah. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang Pada Siswa SMP." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (July 30, 2022): 2286–97. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6I2.1476>.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Edited by Rose KR. Yogyakarta: Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014.
- Siagian, Muhammad Daut. "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika." *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (October 1, 2016): 58–67. <https://doi.org/10.30743/MES.V2I1.117>.
- Siagian, Roida Eva Flora. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 2, no. 2 (August 5, 2015). <https://doi.org/10.30998/Formatif.V2I2.93>.
- Simamora, Irna Purwanti. "Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Smk Kesehatan Sidimpun Husada." *MathEdu (Mathematic Education Journal)* 2, no. 2 (2019): 10.
- Simarmata, Nenny Ika Putri, Abdurrozzaq Hasibuan, Imam Rofiki, Sukarman Purba, Tasnim Tasnim, Efbertias Sitorus, Hery Pandapotan Silitonga, et al. *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Edited by Ronal Watrianthos. 1st ed. Medan: Yayasan

Kita Menulis, 2021.

Simbolon, Naeklan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 1, no. 2 (September 4, 2014). <https://doi.org/10.24114/Esjpsgd.V1I2.1323>.

Sirait, Erlando Doni. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 6, no. 1 (April 30, 2016). <https://doi.org/10.30998/Formatif.V6I1.750>.

Sohilait, Emy. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. 1st ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.

Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (August 5, 2016). <https://doi.org/10.30998/SAP.V1I1.1010>.

Suartini, Kinkin. "Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Pemahaman Mahasiswa Dalam Membuat Kerangka Berpikir Pada Penyusunan Proposal Penelitian." *Edusains* 5, no. 1 (2013): 89–100.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Supardi. *Statistik Penelitian Pendidikan*. 1st, cet 1 ed. Depok: Rajawali Pers, 2017.

Supriadi, Nanang. "Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS)." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): 99–110. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.20>.

Susanti, Fina. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Science, Technology, Engineering And Mathematics Dengan Metode Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Syamsu, Fikri Nur, Intan Rahmawati, and Suyitno. "Keefektifan

- Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang.” *International Journal of Elementary Education* 03, no. 2549–6050 (2019): 344–50. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/19450/11514>.
- Tigre, Norma Isabel Mejía, Darwin Gabriel García Herrera, Juan Carlos Erazo Álvarez, and Ivonne Narváez Zurita. “Genially Como Estrategia Para Mejorar La Comprensión Lectora En Educación Básica.” *Cienciamatria Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología* 6, no. 2542–3029 (2020): 520–42.
- Umar, Mohammad. “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris.” *Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 5, no. 2 (2021): 145. <https://doi.org/http://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>.
- Vivi Utari, Ahmad Fauzan, and Media Rosha. “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan Pmr Dalam Pokok Bahasan Prisma Dan Limas.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012): 33–38.
- Widiyana, Desti. “Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, And Satisfaction) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kkpi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Pedan.” *Jurnal Hasil Riset* 2, no. 2 (2013): 8.
- Wulandari, Innayah. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI.” *Journal Papeda* 4, no. 1 (2022): 17–23.
- Yuliani, Elza Nora, Zulfah, and Zuhendri. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Koopearatif Tipe Group Investigation.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 91–100.
- Yuristia, A. “Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan.” *Jurnal Uinsu* 2, no. 2 (2018): 13.