

ABSTRAK

DINA ZHAFIRA. Pengembangan Media Pembelajaran *Bamboozle* berbasis Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2025.

Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa membutuhkan suasana belajar yang mendukung. Penelitian ini menjawab tantangan dalam pendidikan matematika dengan mengembangkan media pembelajaran yang disebut *Bamboozle*. *Bamboozle* adalah platform pembelajaran berbasis online. *Bamboozle* dimainkan dalam mode turnamen dan menggunakan papan tombol sebagai kuis. Penelitian ini mengintegrasikan *Bamboozle* ke dalam model pembelajaran kooperatif-*Team Game Tournament* (TGT)-dan diterapkan di kelas VIII MTsN 1 Medan, dengan fokus pada topik relasi dan fungsi. Penelitian ini menggunakan model 4-D. Pertama, mengidentifikasi kebutuhan (*Define*), membuat rancangan media (*Design*), diperbaiki dengan bantuan ahli (*Develop*), dan diuji dalam uji coba kecil (*Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai valid dari segi konten (3,95), konstruk (3,91), dan media (3,92). Peningkatan kemampuan pemahaman siswa dari 8,06 menjadi 47,42 dan motivasi dari 51,83 menjadi 71,9 termasuk dalam kategori sedang berdasarkan analisis N-gain. Selain itu, ditemukan persentase respon positif di atas 95% untuk hampir semua indikator yang menunjukkan keefektifannya. Media ini juga terbukti praktis, dengan siswa dan guru menyatakan kemudahan penggunaan dan kesesuaiannya dengan waktu belajar di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa *Bamboozle* memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis dan motivasi siswa dalam belajar.

Kata kunci: Kemampuan Pemahaman Konsep, Media Pembelajaran, *Bamboozle*, Model Kooperatif, 4-D, *Team Game Tournament*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

DINA ZHAFIRA. Development of *Bamboozle* Learning Media based on Team Game Tournament Type Cooperative Model to Improve Mathematical Concept Understanding Ability and Student Learning Motivation. Thesis. Medan: Postgraduate Mathematics Education Study Program, Medan State University. 2025.

Encouraging students' concept understanding ability and motivation requires a supportive classroom learning atmosphere. This study addresses this challenge in mathematics education by developing learning media called *Bamboozle*. *Bamboozle* is an online-based learning platform. It was played in tournament mode and employs a keypad as quizzes. This research was integrated *Bamboozle* into a cooperative learning model—Team Game Tournament (TGT)—and applied to Grade VIII MTsN 1 Medan, focusing on the topic of relations and functions. This study used the 4-D model. First, identified the needs (Define), made media draft (Design), improved with expert help (Develop), and tested in a small trial (Disseminate). The results indicate that the media achieved valid scores in terms of content (3,95), construct (3,91), and media itself (3,92). The increase in students' understanding ability from 8,06 to 47,42 and motivation from 51.83 to 71.9, falls within the medium category based on the N-gain analysis. Furthermore, the percentage of positive response above 95% for almost all indicators, indicating its effectiveness. Additionally, the media was found to be practical, with students and teachers reporting ease of use and suitability with class time. These findings suggest that *Bamboozle* has the potential to enhance students concept understanding ability and motivation in learning mathematics, particularly when appropriate classroom preparation is ensured.

Keywords: Concept Understanding Ability, Learning Media, *Bamboozle*, Cooperative Model, 4-D, Team Game Tournament, Learning Motivation

