

## ABSTRAK

Pratama, Andryan Bayu. 2024. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIFIN Menggunakan Model Segitiga dan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas VII MTs. Putra-Putri Simo Tahun Ajaran 2024/2025*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Pembimbing: (1) Dr. Zaenal ARIFIN, S.Pd., M.Pd., (2) Arezqi Tunggal Asmana, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *ARIFIN*, Model Segitiga, Pemahaman Konsep Segitiga, Permainan Ular Tangga, Segitiga

Model Pembelajaran *ARIFIN* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif pada setiap tahapannya dan melatih siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka melalui serangkaian tahapan meliputi: aksi, refleksi, interaksi, formalisasi, interkoneksi, dan narasi. Peneliti juga menggunakan media pembelajaran agar dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami konsep Segitiga. Media pembelajaran yang digunakan adalah Model Segitiga Dan Permainan Ular Tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep Segitiga siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran *ARIFIN* menggunakan Model Segitiga dengan Permainan Ular Tangga dan kemampuan pemahaman konsep Segitiga siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional dalam pembelajaran Segitiga di kelas VII MTs. Putra-Putri Simo. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest* dan *Posttest* control group design. Subjek penelitian ini sebanyak 52 siswa yang terdiri dari 26 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol yang diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling* pada kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tulis dan selanjutnya di analisis dengan uji t-test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikan (sig 2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep Segitiga siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *ARIFIN* menggunakan Model Segitiga dengan Permainan Ular Tangga dan kemampuan pemahaman konsep siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada topik Segitiga.