

## EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME TEAM* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA KELAS IX SMP NEGERI 14 MERANGIN

Istiqomah<sup>1)</sup>, Hidayati Rais<sup>2)</sup>, Hasmawati<sup>3)</sup>

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Merangin  
[isti20240101@gmail.com](mailto:isti20240101@gmail.com)<sup>1)</sup>, [hidayatirais14@gmail.com](mailto:hidayatirais14@gmail.com)<sup>2)</sup>, [hasmaw73@gmail.com](mailto:hasmaw73@gmail.com)<sup>3)</sup>

### ABSTRACT

*This research aims to determine and describe students' understanding of mathematical concepts through the application of the Teaching Game Team learning model. The research population was class IX students. This research uses a quasi-experimental method with a 2x3 factorial design involving 2 sample classes. Sampling used a random sampling technique with a sample of 48 students. The data collection technique uses test questions describing the ability to understand concepts in terms of students' initial abilities. Testing hypotheses 1, 2, 3 and 4 uses the t-test formula and hypothesis 5 uses the two-way Anova technique. Based on the results of the hypothesis test, it was found that hypothesis 1 was accepted, where students' overall understanding of mathematical concepts using the teaching game team learning model was better than conventional learning. Meanwhile, Hypotheses 2, 3 and 4 are rejected, meaning that the understanding of mathematical concepts for those with high, medium and low initial abilities using the teaching game team learning model is no better or equal to conventional learning. Hypothesis 5 is rejected, so there is no interaction between the teaching game team learning model in terms of initial ability to influence understanding of mathematical concepts.*

**Keyword:** *Initial Mathematics Ability, Understanding of Mathematical Concepts, learning model Teaching Game Team*

### PENDAHULUAN

Sebuah disiplin ilmu yang cukup umum, matematika mendorong perkembangan mental dan penting dalam banyak bidang lainnya. Di Indonesia, ilmu-ilmu dasar matematika diajarkan di kelas serta di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika diperlukan untuk membantu siswa dalam memperoleh kemampuan berpikir kritis, rasional, analitis, metedis, dan kreatif serta memecahkan permasalahan di dunia nyata sesuai dengan kurikulum yang digunakan di setiap satuan pendidikan. Akan tetapi, pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh siswa karena siswa hanya mendapatkan pengetahuan pembelajaran dari guru dan penyampaian materi dengan metode ceramah sehingga pemahaman siswa terbatas.

Berdasarkan penjelasan di atas (Nuraeni & Luritawaty, 2017) mengungkapkan bahwa memperoleh pemahaman diperlukan untuk memahami ide-ide matematika yang lebih sulit. Siswa akan kesulitan memecahkan masalah matematika dengan menggunakan penalaran dan kemampuan lain yang seharusnya dapat mereka kembangkan jika mereka tidak mampu memahami konsep matematika. Kemudian menurut (Nurdin et al., 2019) Karena memahami konsep dengan benar merupakan tujuan utama pembelajaran matematika, maka setiap siswa harus mampu memahami konsep tersebut agar dapat menyelesaikan permasalahan matematika. Memahami matematika merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang utama.

Untuk mempelajari matematika, seseorang harus mampu memahami konsep-konsep matematika. Ketika siswa mengalami kesulitan dan kehilangan minat belajar karena buruknya kemampuan pemahaman konsep matematika di kelas, hal ini mempengaruhi hasil belajarnya.

Setiap individu mempunyai cara belajar yang bervariasi. Hal ini harus diperhatikan oleh guru sebelum melakukan pengajaran, karena kapasitas belajar mereka mempunyai dampak terhadap proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar matematika tergantung pada kemampuan awalnya. Siswa yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menantang sering kali menemui kendala ketika mencoba memahami materi.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 14 Merangin, peneliti melakukan tes awal menggunakan soal uraian untuk menguji kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat di lihat pada Tabel berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Skor Tes Awal Pemahaman Konsep Matematis**

No. Ind	Jumlah Keseluruhan Skor Soal		Rata-Rata Keseluruhan Skor		Rata-Rata Indikator
	1	2	1	2	
1	46	-	1,917	-	1,917
2	31	32	1,292	1,333	1,313
3	44	36	1,833	1,5	1,667
4	4	3	0,167	0,125	0,146
5	54	74	2,25	3,083	2,667
6	47	41	1,958	1,708	1,833
7	-	25	-	1,042	1,042

Berdasarkan hasil rekapitulasi indikator pemahaman konsep matematis dengan kriteria indikator bermasalah jika indikator  $\leq 50\%$  dari skor ideal adalah 4 tiap indikator yaitu 2 maka terdapat 6 indikator bermasalah dalam penelitian ini. Merujuk dari analisis siswa tersebut dapat dilihat bahwa siswa belum mampu menguasai

beberapa indikator pemahaman konsep matematis.

Metode dan sumber pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengatasi hal ini, karena dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Tujuan dari model pembelajaran *Teaching Game Team* adalah untuk meningkatkan pengetahuan dasar matematika siswa. Salah satu metode untuk meningkatkan belajar siswa adalah Model Pembelajaran *Teaching Game Team*. Sistem pembelajaran *Teaching Game Team* yang mengedepankan pembelajaran mandiri dengan meminta kelompok siswa saling bertanya secara bergantian, termasuk dalam model pembelajaran kooperatif. (Purwanto, 2011).

Berdasarkan pengertian *teaching game team* di atas diperoleh kesimpulan bahwa *teaching game team* merupakan model pembelajaran kelompok kecil dimana siswa belajar sendiri dan bergantian mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain. Ketika menggunakan model pembelajaran *teaching game team* untuk mengoptimalkan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pemahaman siswa terhadap konsep matematika, guru juga harus mempertimbangkan pengalaman belajar individu siswa dan pengetahuan individu berdasarkan kemampuan awalnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ditinjau dari kemampuan awal siswa secara keseluruhan, pemahaman konsep matematika melalui penggunaan model pembelajaran *Teaching Game Team* lebih unggul atau sama dengan metode pembelajaran konvensional. siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin, serta mengetahui ada tidaknya hubungan antara model pembelajaran *Teaching Game Team* dengan kemampuan awal siswa dalam mengembangkan pemahaman mata pelajaran matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan desain Kuasai Eksperimen (*Quasai eksperimental design*) dengan

*nonequivalent control group design*. Kelompok penelitian terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang memakai model pembelajaran tanpa memakai model pembelajaran *teaching game team*, dan kelas eksperimen yang memakai model pembelajaran *teaching game team*.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP N 14 Merangin yang terdiri dari tiga kelas dan seluruhnya berjumlah 72 siswa. Teknik pengambilan *probability sampling* digunakan untuk melakukan pengambilan sampel. Kelas IX A diperlakukan sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teaching game team*, sedangkan kelas IX C mendapat pembelajaran konvensional sebagai kontrol. Kedua kelas tersebut dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan awal: tinggi, sedang, dan rendah.

Soal esai penilaian pemahaman konsep matematis digunakan sebagai instrumen dalam proses pengumpulan data. Instrumen tersebut awalnya di uji coba di luar kelas sampel sebelum digunakan. Setelah diterimanya hasil tes, dilakukan uji validitas, uji kemampuan membedakan soal, uji indeks kesukaran soal, uji kriteria penerimaan soal, dan pada akhirnya uji reliabilitas soal. diadakan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disiapkan untuk digunakan atau digunakan dalam penelitian ini setelah telah dinilai.

Melakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji F (uji Hartley) sebelum melanjutkan ke uji hipotesis. Selanjutnya uji t digunakan untuk menguji hipotesis 1, 2, dan 3, serta aplikasi komputer IBM SPSS *Statistics* 21 digunakan untuk menguji hipotesis 4 dengan menggunakan metode uji anova dua arah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam menentukan hasil penelitian adalah melakukan analisis data untuk mengklasifikasikan pemahaman

konsep matematika siswa secara keseluruhan menjadi tinggi, sedang, atau buruk. Tabel berikut memberikan gambaran pemahaman konsep matematika yang dikumpulkan dari seluruh siswa pada tingkat tinggi, sedang, dan rendah:

**Tabel 2. Hasil tes pemahaman konsep matematis kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Kelas	Kmp. Awal	N	Skor Tes Akhir			
			$\bar{x}$	S	$X_{max}$	$X_{min}$
Eksp	Keseluruhan	24	53,13	4,684	64	49
	Tinggi	8	62,75	0,886	64	62
	Sedang	11	57,91	2,844	61	54
	Rendah	5	51,20	1,304	52	49
Kontrol	Keseluruhan	24	55	4,809	64	44
	Tinggi	2	63	1,414	64	62
	Sedang	15	56,73	2,017	61	54
	Rendah	7	49	2,828	52	44

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tes keseluruhan pengetahuan konsep matematika kelas eksperimen memiliki rerata sebesar 53,13, lebih rendah dibandingkan rata-rata keseluruhan kelas kontrol sebesar 55. Selanjutnya, nilai standar deviasi kedua kelas menunjukkan bahwa nilai variasi kedua kelas adalah sama. menjadi lebih dekat satu sama lain. Selain itu, kelas eksperimen mempunyai skor minimal 49, lebih tinggi dari skor minimal kelas kontrol sebesar 44. Nilai maksimal kedua kelas adalah 64. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa di kelas eksperimen tidak unggul dan tidak sama dengan siswa kelompok kontrol.

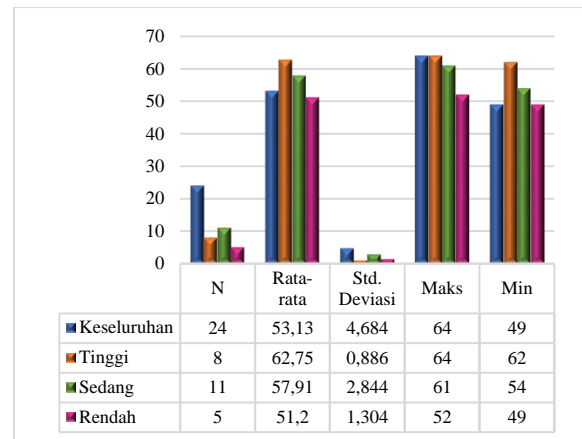
Berdasarkan kemampuan awal tinggi, terdapat 8 orang dengan rata-rata 62,75 di kelas eksperimen. Sementara 2 orang kelas kontrol yang memiliki kemampuan awal tinggi mempunyai rata-rata 63. Selanjutnya simpangan baku kelas eksperimen sebesar 0,886, sedangkan simpangan baku kelas kontrol sebesar 1,414. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai kelas eksperimen lebih tepat dan valid, sedangkan sebaran nilai kelas kontrol lebih luas.. Selanjutnya nilai maksimum kedua kelas adalah 64, sedangkan nilai minimum kedua kelas adalah 62. Berdasarkan argumen tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas

eksperimen yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam memahami pemahaman konsep matematis lebih baik dibandingkan siswa pada kelompok kontrol.

Berdasarkan kemampuan awal, rata-rata nilai 11 siswa pada kelas eksperimen adalah 57,91. Sedangkan kelas kontrol lebih banyak yang memperoleh kemampuan awal sedang yaitu 15 orang dengan rata-rata lebih rendah yaitu 56,73. Kemudian nilai standar deviasi kedua kelas menunjukkan bahwa nilai variasi keduanya makin sama. Selanjutnya nilai maksimum kedua kelas adalah 61, sedangkan nilai minimum kedua kelas adalah 54. Berdasarkan logika yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki pemahaman konsep matematika yang lebih dalam dibandingkan siswa pada kelompok kontrol.

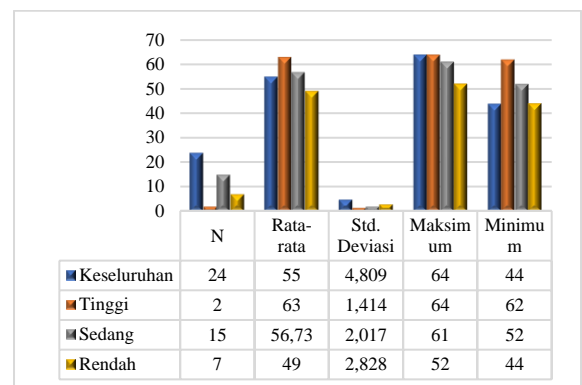
Terdapat 5 siswa di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 51,20 berdasarkan kemampuan awal. Sebaliknya, kemampuan awal kelompok kontrol dengan jumlah 7 orang dengan rata-rata lebih rendah yaitu 49. Standart deviasi kelas eksperimen adalah 1,304 sedangkan standar deviasi kelas kontrol 2,828, hal ini menunjukkan bahwa nilai sebaran kelas eksperimen lebih memusat dan semakin valid sedangkan nilai sebaran kelas kontrol menyebar. Selain itu, kelas eksperimen mempunyai nilai minimal 49, lebih besar dibandingkan nilai minimal kelas kontrol yaitu 44. Sementara nilai maksimal kedua kelas adalah 52. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang berbakat rendah pada kelas eksperimen lebih memahami konsep kemampuan awal matematis dibandingkan siswa pada kelompok kontrol.

Gambar 1 memberikan gambaran keseluruhan data kelas eksperimen, meliputi nilai tinggi, sedang, dan rendah.



**Gambar 1. Diagram Batang Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen**

Gambar 2 di bawah ini memberikan gambaran tinggi, sedang, dan rendah dari seluruh data kelas kontrol:



**Gambar 2. Diagram Batang Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematis Kelas Kontrol**

Pengujian prasyarat analisis dimulai dengan menjalankan uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal. Kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan mempunyai distribusi normal dengan tingkat kemampuan awal tinggi, sedang, dan rendah, sesuai dengan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan untuk menilai hasil uji normalitas data.

Setelah dipastikan data berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah data hasil ujian akhir pemahaman matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang

homogen. Berdasarkan analisis data, kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan dikategorikan tinggi, sedang, dan rendah, atau variasinya homogen, berdasarkan uji homogenitas dengan menggunakan uji F.

Hasil uji analisis persyaratan menunjukkan bahwa kemampuan awal kelompok tinggi, sedang, dan rendah serta kelompok secara keseluruhan adalah homogen dengan varian yang homogen dan berdistribusi normal. Selanjutnya digunakan anova dua arah untuk menguji hipotesis 5, dan uji t digunakan untuk menguji hipotesis 1, 2, 3, dan 4. Tabel berikut menampilkan temuan uji hipotesis tersebut:

**Tabel 3. Hipotesis 1 secara keseluruhan**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen Kontrol	2,285	1,679	H <sub>1</sub> diterima

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $2,285 > 1,679$  maka H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak, hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin yang menggunakan model pembelajaran *teaching game team* dalam memahami konsep matematis lebih efektif dibandingkan yang menggunakan metode tradisional (tradisional).

**Tabel 4. Hipotesis 2 ditinjau dari kemampuan awal tinggi**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen Kontrol	-2,941	1,560	H <sub>1</sub> ditolak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-2,941 < 1,560$  maka H<sub>1</sub> ditolak, hal ini menunjukkan bahwa pada siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin, pemahaman konsep matematis yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *teaching game team* tidak lebih baik atau sama dengan pembelajaran tradisional (konvensional).

**Tabel 5. Hipotesis 3 ditinjau dari kemampuan awal sedang**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen Kontrol	1,242	1,711	H <sub>1</sub> ditolak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $1,242 < 1,711$  maka H<sub>1</sub> ditolak, hal ini menunjukkan bahwa pada siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin, pemahaman konsep matematis yang memiliki kemampuan awal sedang dengan menggunakan model pembelajaran *teaching game team* tidak lebih baik atau sama dengan pembelajaran tradisional (konvensional).

**Tabel 6. Hipotesis 4 ditinjau dari kemampuan awal rendah**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen Kontrol	1,605	1,812	H <sub>1</sub> ditolak

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $1,605 < 1,812$  maka H<sub>1</sub> ditolak, hal ini menunjukkan bahwa pada siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin, pemahaman konsep matematis yang memiliki kemampuan awal rendah dengan menggunakan model pembelajaran *teaching game team* tidak lebih baik atau sama dengan pembelajaran tradisional (konvensional).

**Tabel 7. Hipotesis 4 ditinjau dari kemampuan awal rendah**

Sumber varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan
Interaksi (model*kmp awal)	0,657	4,07	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $0,657 < 4,07$  yang artinya H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak. Oleh karena itu, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *teaching game team* ditinjau dari kemampuan awalnya terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin.

Berlandaskan penarikan kesimpulan di atas, dikarenakan  $H_0$  diterima maka tidak perlu melakukan tindakan analisis lebih lanjut.

Sebagai metode alternatif untuk meningkatkan pembelajaran siswa, pertimbangan model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Teaching Game Team*. Siswa akan bekerja dalam kelompok kecil, saling mendukung pembelajaran melalui pertanyaan yang diajukan dalam kelompok, dan mendorong pertumbuhan individu sebagai hasil dari strategi pengajaran ini.

Dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak berdasarkan analisis data yang dikumpulkan untuk menjawab hipotesis 1 yaitu membandingkan model pembelajaran *teaching game team* dan pembelajaran konvensional dalam membantu siswa memahami konsep matematika. Artinya model pembelajaran *teaching game team* lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional dalam membantu siswa memahami konsep matematika siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Apriani dan Najih Anwar (2023) penggunaan model pembelajaran *teaching game team* dapat meningkatkan maharah kalam dalam bahasa arab pada siklus II. Penelitian pada siklus II ini peningkatan maharah kalam siswa meningkat mencapai 85% dari indikator keberhasilan yang ditetapkan dan terbukti mencapai keberhasilan.

Hipotesis ke 2, 3 dan 4, yang membedakan model pembelajaran *teaching game team* dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep matematis ditinjau dari kemampuan awal tinggi, sedang dan rendah menolak  $H_1$ , artinya siswa kelas IX SMP Negeri 14 Merangin memahami konsep matematika yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan model pembelajaran *teaching game team* tidak lebih baik atau sama dengan pembelajaran konvensional.

Siswa pada kelas eksperimen dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah masih kesulitan mengikuti paradigma pembelajaran *teaching game team*. Siswa kesulitan memahami atau menguasai materi dengan menggunakan model pembelajaran *teaching game team*, mereka tidak mampu mengidentifikasi konsep materi yang dipelajarinya, mereka belum mampu mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *teaching game team*, khususnya pada saat menguji hasil diskusi kelompok dan mereka tidak mampu memahami alur internal pengerjaan detail model pembelajaran *teaching game team*.

Banyak faktor, yang mencakup sifat intrinsik siswa dan kondisi ekstrinsik guru, mungkin berpotensi terlibat dalam kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika. faktor ekstrinsik yang tidak dapat dikendalikan oleh siswa, seperti strategi atau prosedur belajar. Sebaliknya, komponen internal siswa berasal dari sikap dan keyakinannya terhadap matematika. (Diana et al., 2020). Hal ini sesuai dengan kelemahan pembelajaran model *teaching game team* menurut (Purwanto, 2011) yaitu pengetahuan siswa dalam satu regu tidak merata, kerja sama dalam kelompok tidak baik, perlengkapan personil pengajar yang tidak lengkap untuk membantu pembelajaran yang sempurna, sehingga kelemahan ini mengakibatkan model pembelajaran *teaching game team* tidak lebih unggul dibandingkan pembelajaran tradisional (konvensional). Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anwar & Apriani, 2018) penggunaan model pembelajaran *teaching game team* tidak dapat meningkatkan maharah kalam dalam bahasa arab pada siklus I. Penelitian pada siklus I siswa masih bingung melakukan tahapan model pembelajaran *teaching game team* dan waktu yang dihabiskan untuk belajar sangat sedikit, sehingga hasil percakapan menjadi kurang ideal.. Pembelajaran *teaching game team* pada siklus I masih belum berhasil.

Sedangkan dalam kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional atau ceramah menurut (Yulianty, 2019) “pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tunggal yang hanya menekankan pada model ceramah”. Dalam pembelajaran ini siswa sudah terbiasa belajar menggunakan model ceramah sehingga mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru dan menjawab soal pemahaman konsep matematis.

Pada hipotesis kelima,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil perhitungan didapatkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $0,657 < 4,07$  yang artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Jadi tidak ada interaksi antara model pembelajaran *teaching game team* ditinjau dari kemampuan awal dalam mempengaruhi pemahaman konsep matematis.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sholikhah & Hw, 2016) dengan judul “Eksperimentasi Pembelajaran dengan Model NHT dan TGT terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kemampuan Awal pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa belum ada interaksi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan awal hasil belajar matematika, seperti *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Teams Game Tournament* (TGT).

Kombinasi faktor-faktor yang mempengaruhi variabel independen disebut interaksi. Ketika dua atau lebih hal yang saling mempengaruhi atau bergantung mempunyai pengaruh yang sama satu sama lain, maka terjadilah interaksi. Dalam hal ini, analisis tindakan tambahan tidak diperlukan jika kedua faktor terbukti dapat diabaikan (terima hipotesis nol) (Irianto, 2020).

## SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa model

pembelajaran *teaching game team* memberikan pemahaman konsep matematika secara keseluruhan lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran tradisional (konvensional). Sementara itu, tidak lebih baik atau sama dengan serta tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *teaching game team* dan kemampuan awal dalam hal mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa kelas. Selain itu, pemahaman konsep matematika ditinjau dari kemampuan awal tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan model ini tidak unggul dan tidak setara dengan pembelajaran konvensional. SMP Negeri 14 Merangin IX.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini serta kepada SMP Negeri 14 Merangin yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N., & Apriani. (2018). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Theaching Game Team (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo*.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Irianto, A. (2020). *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya* (6th ed.). Prenadamedia Group.
- Nuraeni, R., & Luritawaty, I. P. (2017). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Antara Yang Menggunakan Pembelajaran Inside-Outside- Circle Dengan

- Konvensional. *Mosharafa*, 6(3), 441–450. <http://e-mosharafa.org/>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Purwanto, R. (2011). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*.
- Sholikhah, F. U., & Hw, S. (2016). Eksperimentasi Pembelajaran Dengan Model Nht Dan Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Colomadu. *KNPMP I*, 337–344.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04(01), 60–65. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>