

KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VIII MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Erni Anika¹, Adityawarman Hidayat², Kasman Ediputra³

^{1,2,3} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No 23 Bangkinang
Email penulis pertama: ernianika@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the used of conventional method which still dominates in every mathematics lesson that resulted in low understanding of student mathematic concept comprehension. Therefore, the researcher tried to apply Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model student mathematic concept comprehension. This research aimed at testing whether there was or not a difference on mathematic concept comprehension between students taught by using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model student mathematic concept comprehension at SMP 1 Bangkinang. This research was a Quasi-Experiment with *posttest Only Desain with Nonequivalent Group*. The subject of this research was the eighth grade students that were amount 54 students, and the object was student mathematic concept comprehension through Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model. To know the research result, liliefors was used to test the normality data, variants test was used to know the homogeneity data, and t-test was used to know the reseach finding. Based on the data analysis result, obtained by average of for experiment class 85,18 while the control class 64,03. Be seen from the comparison between t_{hitung} and t_{tabel} , where at 5% significant level indicated that t_{hitung} was higher than t_{tabel} ($7,23 > 2,01$). Thus, it could be concluded that there was a difference on mathematic concept comprehension between students taught by using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model those taught by using the conventional method at SMP 1 Bangkinang.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Mathematic Concept Comprehension*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode konvensional yang masih mendominasi dalam setiap pembelajaran Matematika yang mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep matematika siswa. Oleh sebab itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Tujuan peneliti ini adalah untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan metode konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang. Penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen dan desain yang digunakan adalah *posttest Only Desain with Nonequivalent Group*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang sebanyak 54 siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Untuk melihat hasil penelitian tersebut, digunakan uji Liliefors untuk menguji normalitas data, uji varians untuk melihat homogenitas data, kemudian digunakan rumus uji t untuk mengetahui hasil penelitian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata untuk kelas eksperimen 85,18 sedangkan kelas kontrol 64,03. Dilihat dari perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dimana pada taraf 5% menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,23 > 2,01$). Sehingga diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Pemahaman Konsep Matematika*

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat bagi kehidupan manusia. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup dan berjalan sesuai cita-cita untuk maju, bahagia dan sejahtera. Berbagai kajian dan pengalaman menunjukkan

bahwa pendidikan memberikan manfaat yang luas bagi kehidupan suatu bangsa, sehingga mampu melahirkan masyarakat terpelajar dan berakhlak mulia. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena pelajaran matematika dapat membuat peserta didik berfikir logis, rasional, kritis dan luas, pernyataan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu: Mempersiapkan anak didik agar mampu menghadapi perubahan dalam dunia yang senantiasa berubah ini, bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, dan agar anak didik mampu menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Astuti, 2017).

Pemahaman terhadap konsep merupakan kemampuan dasar untuk mencapai kemampuan matematis yang lebih tinggi seperti penalaran, koneksi, komunikasi, representasi, dan pemecahan masalah (Husna, 2014). Berdasarkan uraian tersebut jelas pemahaman konsep matematika penting untuk mempelajari matematika secara bermakna. Peserta didik harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut di dunia nyata. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih terpaku pada kemampuan menghafal, mengingat informasi tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Belajar bukanlah untuk menghafal kosakata, mengerjakan latihan soal dan tugas-tugas, tetapi peserta didik perlu dilibatkan secara aktif untuk mengaitkan pembelajaran yang diterimanya dengan konteks kehidupan nyata yang dialaminya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru bidang studi matematika SMP Negeri 1 Bangkinang, ternyata proses pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi dan belajar kelompok agar pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Namun, ternyata masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep matematika. Hal ini ditandai dengan gejala sebagian besar siswa belum mampu mengerjakan soal yang diberikan apabila soal yang diberikan dalam bentuk lain dengan menggunakan satu rumus yang sama, dan sebagian besar peserta didik belum mampu menyelesaikan soal-soal cerita, merubah soal cerita dalam bentuk matematika.

Melihat gejala-gejala di atas, maka penelitian merasa perlu mengadakan penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pemilihan model pembelajaran ini dirasa cocok untuk digunakan pada materi geometri, karena pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok dan kemudian menyelesaikan masalah dalam

games pada turnamen secara individu yang mana hasil turnamen akan mempengaruhi nilai kelompok (Putra, 2015).

Pemahaman konsep terdiri atas dua kata, yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi yang dipelajari (Murizal, 2012). Menurut Hamalik, pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan antar berbagai faktor atau unsur. Konsep merupakan asas pada pengajaran dan pembelajaran. (Zakaria, 2007: 148) Konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. (Mawaddah, 2016) Sementara itu, menurut Hamalik, suatu konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Memahami konsep berarti memahami sesuatu yang abstrak (Hendriana, 2017:4).

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* juga model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibat aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Langkah-langkah (sintaks) dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament ada 4 yaitu:

Penyajian Materi

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada penyajian materi adalah:

- a. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru memberikan motivasi.
- d. Guru menyajikan materi pokok pembelajaran.

Belajar Bersama Kelompok

Sebelum siswa belajar bersama kelompok, guru membuat kelompok siswa heterogen (latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda) kemudian diberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan. Pembagian kelompok dan kemudian persiapan meja turnamen sesuai dengan banyak kelompok. Guru membagi LKS, kemudian siswa mengerjakan LKS yang dibagikan.

Melakukan Turnamen

Pelaksanaan turnamen, setiap peserta didik mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu. Peserta didik bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga dari nilai tersebut diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Peserta didik pada tiap meja turnamen diberikan gelar *excellent*, *superior*, *very good*, *good*, *fair* sesuai dengan skor yang diperolehnya. Bumping, pada turnamen kedua dan seterusnya dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa *superior* dalam kelompok yang sama, begitu pula untuk meja

turnamen yang lainnya diisi oleh peserta didik dengan gelar yang sama. Perhitungan skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual.

Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan penghargaan terhadap pemenang kelompok ataupun individual.

Pemahaman Konsep

Pemahaman Konsep Matematika diterjemahkan dari istilah *mathematical concept understanding* merupakan kemampuan matematika yang sangat penting dan harus dimiliki peserta didik dalam belajar matematika. Menurut Wiharno Pemahaman Konsep Matematika merupakan kemampuan yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran matematika terutama untuk memperoleh pengetahuan matematika yang bermakna (Hendriana, 2017: 2).

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hapalan. Pemahaman konsep merupakan komperhensi yang ditunjukkan peserta didik dalam memahami konsep dalam melakukan prosedur (algoritma) secara akurat, efisien dan tepat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan berpikir dalam melakukan prosedur secara akurat, efisien dan tepat dengan bahasa mereka dan cara mereka sendiri dari apa yang telah mereka pelajari atau mereka serap dari pembelajaran. Dengan memahami konsep dan struktur akan mempermudah penerima informasi yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik. Dengan kata lain pemahaman konsep yaitu memahami sesuatu, kemampuan mengerti, dan juga mampu mengubah informasi ke dalam bentuk yang bermakna dengan kata-kata sendiri.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2014 yang termuat dalam kurikulum 2013 indikator Pemahaman Konsep yaitu:

- a. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- b. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c. Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- d. Menerapkan konsep secara logis.
- e. Memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari.
- f. Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya)

Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun di luar matematika.

- g. Mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis. Jenis penelitian ini adalah *Quasi*

Eksperimen (semi eksperimen). Desain yang digunakan adalah *posttest Only Desain with Nonequivalent Group*. Dalam pelaksanaannya kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan, dalam arti pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	-	X	O ₁
Kontrol	-	-	O ₂

Sumber : Sugiyono (2012: 79)

Keterangan :

X = Pembelajaran dengan Model *TGT (Teams Games Tournament)*

- = Pembelajaran konvensional atau tidak ada perlakuan

O₁ = *Post test* kelas eksperimen

O₂ = *Post test* kelas kontrol

Adapun instrument pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan saat pertama kali melihat lingkungan sekolah dan untuk mengobservasi peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

3. Tes

Tes dipergunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep matematis siswa

Analisis data dalam penelitian ini adalah

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kelas yang diteliti homogen atau tidak.

3. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian dengan uji-t. Jika data berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka pengujian dengan uji-t'. Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian dengan uji statistik non-parametrik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan pada kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini terdiri dari enam pertemuan dengan lima kali pelaksanaan pembelajaran dan satu kali ulangan harian (*posttest*) yang mana pengambilan data *posttest* atau nilai ulangan harian dilakukan pada pertemuan terakhir pada materi pokok bangun ruang sisi datar.

Setelah siswa belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pemahaman konsep siswa meningkat. Hal itu terlihat pada perbedaan nilai siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen menjawab *posttest* benar soal pemahaman konsep berdasarkan indikator-indikatornya meningkat.

Adapun deskripsi data hasil *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diperoleh dideskripsikan menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}), yang disajikan pada table 2

Tabel 2

Hasil *Posttest* Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
N	27	27
$\sum x$	2300	1729
\bar{x}	85,18	64,03
x_{maks}	100	79
x_{min}	71	42
Skor Ideal	100	100

Pada tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu 85,18 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional yaitu 64,03.

Sebelum pengujian hipotesis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu data hasil *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji persyaratan analisis adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas nilai *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji lilifors pada taraf significant $0.05 = \alpha$ hasilnya dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3

Uji Normalitas Data *Posttest* Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
L_{hitung}	0,0596	0,142
L_{tabel}	0,161	0,161
Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas nilai tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol dilakukan uji-F, yaitu membagi variansi terbesar dengan variansi terkecil. Hasil perhitungan uji homogenitas pada data kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4

Uji Homogenitas *Posttest* Kemampuan Pemahaman Kosep Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pemahaman Konsep	Kelas	Variansi (S^2)	F_{hitung}	F_{tabel}
	Eksperimen	80,310		
Kontrol	142,037			

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$.

Berdasarkan uji persyaratan analisis diperoleh bahwa kelompok data kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen akan digunakan uji-t. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5
Hasil Perhitungan untuk Uji Hipotesis

Statistik	Pemahaman Konsep	
	Eksperimen (A1)	Kontrol (A2)
N	27	27
\bar{x}	85,18	64,03
S^2	8,96	11,91
t_{hitung}	7,23	
t_{tabel}	2,00	

Nilai dengan diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,231$. Bahwa yaitu $7,231 > 2,01$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a terima artinya Terdapat pengaruh signifikan kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang. Dengan demikian keputusan yang diambil adalah terdapat pengaruh signifikan kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang. Hal ini menguatkan kembali pada hasil penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Dahlia (2018) menyatakan terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan t_o tentang pemahaman konsep matematika siswa pada pokok bahasan prisma dan limas ini dapat dinyatakan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu 85,18 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 64,03. Berarti pemahaman konsep matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih baik dari pada siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan melihat perbedaan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu Apakah terdapat pengaruh signifikan kemampuan pemahaman konsep matematika antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif, karena ada kerjasama dalam kelompok, pembelajaran kooperatif tipe

TGT ini membagi siswa secara bervariasi, 4 – 6 orang siswa dalam satu kelompok, seluruh anggota kelompok terlibat saling kerjasama dalam menyelesaikan tugas, serta terdapat unsur permainan dalam bentuk lomba akademik, siswa dilatih untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerjasama. Dengan adanya lomba akademik inilah yang menjadi daya tarik siswa untuk belajar (Ahmat, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan Pemahaman Konsep Matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Bangkinang. Hasil dari perhitungan tes “t” diperoleh $t_{hitung} = 7,23$, dengan $df = 52$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,01$. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,18 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64,03. Berarti nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Dengan demikian terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan Pemahaman Konsep Matematika siswa SMP Negeri 1 Bangkinang. Sedangkan rata-rata aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa adalah 90,1% dan rata-rata aktivitas siswa belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebesar 78,6 % di SMP Negeri 1 Bangkinang.

SARAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru matematika yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk menyesuaikan kembali dengan materi yang akan diajarkan, karena ada materi yang kurang sesuai jika digunakan model ini.
2. Kepada guru matematika yang ingin menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran, hendaknya terlebih dahulu memahami langkah-langkah kerja dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)
3. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) akan lebih efektif jika waktu pelajaran lebih lama, sehingga tercapai semua langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

4. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), sebaiknya guru memperhatikan keaktifan siswa, selalu memotivasi siswa, agar tiap siswa aktif dalam proses pembelajaran.
5. Pada saat melakukan *posttest* pada kelas Eksperimen dan Kontrol sebaiknya dilakukan pada waktu yang bersamaan. Sehingga tidak terjadi indikasi soal bocor dari kelas lain.
6. Penelitian ini hanya terbatas pada kemampuan Pemahaman Konsep Matematika siswa oleh karena itu disarankan bagi peneliti lain yang ingin meneliti dapat meneliti objek lain dari siswa misalnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, kemampuan penalaran matematis siswa, kemampuan komunikasi matematis siswa dan koneksi matematis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, & Nurhidayah, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), hlm. 13-24
- Husna, F. E., Dwina, F., & Murni, D. (2014). Penerapan Strategi React Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X Sman 1 Batang Anai. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), hlm. 26-30
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Software Cabri 3d di Tinjau dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), hlm. 143-153
- Murizal, A., Yarman, & Yerizon. (2012). Pemahaman Konsep Matematis Dan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), hlm. 19-23
- Hendriana, H., dkk. (2017). *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: Aditama.
- Mawaddah, S. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Ri Nomor 58 Tahun 2014. (N.D.).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.