

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS KELAS 8 SMP NEGERI 11 BALIKPAPAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Hilda Damayanti¹, Rahayu Sri Waskitoningtyas², Suci Yuniarti³
Universitas Balikpapan^{1,2,3}

pos-el : hildadmntii@gmail.com¹, rahayu.sri@uniba-bpn.ac.id², suci.yuniarti@uniba-bpn.ac.id³

ABSTRAK

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan siswa untuk memahami suatu teori dan konsep materi. Dalam kegiatan belajar dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus pada kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan. Pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental*. Populasi pada penelitian ini ialah kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan dengan teknik sampling yang digunakan ialah *cluster random sampling* dan mendapatkan hasil kelas 8F dan 8G sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji *Mann Whitney U* dengan berbantuan IBM SPSS Statistics 25 yang menghasilkan nilai Asym. Sig, yaitu 0,000. Karena nilai Asym Sig $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci : Model Pembelajaran Matematika, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, *Teams Games Tournament* (TGT)

ABSTRACT

The ability to understand mathematical concepts refers to students' capacity to grasp the underlying theories and principles of mathematical content. Effective learning necessitates engaging learning models that can enhance students' mathematical concept comprehension. This research aimed to investigate the impact of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' mathematical concepts and understanding of straight line equations in grade 8 at SMP Negeri 11 Balikpapan. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed. The population comprised all grade 8 students at SMP Negeri 11 Balikpapan, while the sample was selected using cluster random sampling, resulting in the inclusion of classes 8F and 8G. Data collection methods encompassed tests and observations. The data analysis technique used is the Mann Whitney U test with the help of IBM SPSS Statistics 25, which produces Asym. Sig value of 0.000. Since the Asym Sig value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected, leading to the conclusion that there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the ability to understand mathematical concepts on the material of straight line equation for grade 8 students at SMP Negeri 11 Balikpapan in the academic year 2023/2024.

Keywords : *Mathematical Learning Model, Mathematical Concept Understanding Ability, Teams Games Tournament (TGT)*

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran paling penting dan memiliki pengaruh yang sangat besar untuk kehidupan manusia. Tujuan pembelajaran di sekolah bukan hanya sebatas penyampaian ilmu pengetahuan saja, tetapi juga untuk memaksimalkan potensi diri siswa dalam membentuk sikap dan menanamkan konsep serta keterampilan dalam mengerjakan sesuatu (Rafianti et al., 2020). Pembelajaran di sekolah meliputi berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa, namun matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena banyaknya kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika (Daimah., 2023).

Belajar matematika menurut Tahir (2022) yaitu mempelajari prinsip dan konsep matematika. Atmaja (2021) mengemukakan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan landasan berpikir yang penting bagi guru dan siswa untuk membangun kondisi pembelajaran yang terarah. Pemahaman konsep menjadi dasar dalam memahami prinsip dan teori materi, siswa harus lebih dahulu memahami prinsip dan konsep yang membentuk teori, ketidakmampuan siswa dalam memahami konsep tersebut akan berakibat fatal dalam memahami teori dan prinsip materi matematika (Diana et al., 2020). Anih (2020) menyatakan bahwa yang menyebabkan lemahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa ialah siswa yang hanya menerima materi, namun kurang mampu

dalam menjelaskan suatu prinsip dan konsep yang membentuk teori.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 11 Balikpapan, didapati kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas 8F masih tergolong rendah, hal ini didapat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari hasil dokumentasi bahwa masih banyak siswa yang belum menjelaskan kembali suatu konsep dari materi, siswa belum mampu mengerjakan soal yang berbeda dari contoh, siswa belum mampu mengelompokkan objek dari suatu konsep, siswa belum mampu memahami bentuk soal yang berbentuk cerita dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dari hasil dokumentasi tersebut didapati nilai ulangan harian siswa diperoleh 22 siswa dari 37 siswa belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini juga dikarenakan siswa yang menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit, saat proses pembelajaran siswa terkesan sibuk dengan aktivitas masing-masing, seperti mengobrol dengan teman dan bermain *handphone* serta tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas 8 didapati bahwa suasana kelas, fasilitas yang kurang memadai, seperti ruang kelas yang panas dengan beberapa meja maupun kursi yang sudah rusak, serta model pembelajaran konvensional di mana berpusat pada guru mengakibatkan proses pembelajaran terkesan membosankan dan tidak menarik, hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi

pasif pada proses pembelajaran dan hanya menerima materi tanpa memahami konsep maupun teori yang diajarkan.

Pemahaman merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengerti atau memahami setelah mengetahui sesuatu (Yolanda, 2020). Hal ini berarti kepehaman siswa dapat dikatakan tercapai apabila siswa mampu mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari dengan kalimat sendiri. Lemahnya pemahaman konsep matematis mengakibatkan siswa hanya mengerjakan soal-soal yang diberikan tanpa tahu maksud dan tujuan soal tersebut dalam kehidupan sehari-hari, bahkan terkadang siswa tidak mengerti maksud dari soal tersebut. Ruqoyyah et al. (2020) menyatakan bahwa tingkat kemampuan yang diharapkan dari siswa adalah pemahaman konsep, di mana siswa harus menguasai pemahaman konsep, situasi, dan fakta yang diketahui serta mampu menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri dengan pengetahuan yang dimiliki tanpa mengubah makna, namun siswa terbiasa menghafal rumus dan konsep, sehingga siswa memiliki kesulitan pada saat situasi yang berbeda. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran matematika membutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dengan membentuk

kelompok tanpa membedakan status dengan nuansa permainan dan penguatan (Sulistio & Haryanti, 2022). Legista et al. (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar tanpa membedakan status, melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta memiliki unsur permainan yang disukai oleh siswa dan penguatan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan kelas yang efektif dengan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan secara konsisten memberikan dorongan untuk mencapai kinerja yang sukses, serta membantu memperjelas pemahaman konsep yang dipelajari (Arifin et al., 2020).

Penelitian ini ditunjang oleh penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Arifin, et al. (2020) dan Fadila, et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SD. Penelitian yang dilakukan oleh Legista, et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media badeglar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi barisan dan deret geometri di kelas X SMK Adi Luhur.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024?

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Sehingga penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024”.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, di mana data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik dengan jenis penelitian quasi experimental. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini terdapat kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi secara optimal untuk mengontrol variabel luar yang memengaruhi proses eksperimen (Sugiyono, 2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menentukan pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Posttest-Only Control Design, dengan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara acak

(Sugiyono, 2022). Sebuah *posttest* akan diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kedua kelompok. Desain penelitian digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol		O ₂

Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan. Menurut Sugiyono (2022), sampel merupakan sekelompok kecil individu yang dipilih untuk mewakili seluruh populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*.

Arikunto (Bate, 2019) menyatakan bahwa jika jumlah populasi kurang dari 100, maka jumlah sampel yang digunakan ialah jumlah populasi tersebut, namun jika terdapat jumlah populasi lebih dari 100, maka bisa diambil hanya 10%-15% atau 20%-55% dari jumlah populasi tersebut. Jumlah populasi dalam penelitian ini lebih dari 100, maka diambil hanya 15% dari jumlah populasi tersebut, yaitu 75 siswa dan diambil secara acak menggunakan kertas yang ditulis dari kelas 8A sampai 8J sehingga didapatkan kelas 8F digunakan sebagai kelas eksperimen akan menerima perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas 8G sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah teknik tes yang terdiri dari 7 soal dengan bentuk uraian dan teknik observasi yang digunakan untuk mengetahui

keberhasilan model pembelajaran yang digunakan. Pedoman observasi yang digunakan berbentuk lembar ceklis yang diisi oleh guru matematika.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif dan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan analisis statistik dengan menggunakan uji t untuk data yang berdistribusi normal dan uji *Mann Whitney U* untuk data yang tidak berdistribusi normal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024 dan berakhir pada tanggal 8 Mei 2024. Seluruh kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan menjadi populasi dalam penelitian ini. Terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan tes akhir (*posttest*) yang dilakukan setelah diberikan perlakuan. Adapun deskripsi nilai *posttest* disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Nilai *Posttest*

Kelompok	Ma ks.	Min	Nilai i Idea 1	Rata -rata	Std. Dev
Eksperimen	92	55	100	75,2 2	8,56 1
Kontrol	79	42	100	60,7 4	8,58 2

Berdasarkan tabel 2 deskripsi hasil *posttest* dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 92 dan kelas kontrol adalah 79, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 55 dan kelas kontrol adalah 42, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,22 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 60,74. Pengamatan yang dilakukan oleh guru matematika melalui pedoman observasi mengenai keterlaksanaan modul ajar yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

menunjukkan persentase pada pertemuan pertama adalah 89%, persentase keterlaksanaan pada pertemuan kedua adalah 83%, sedangkan persentase keterlaksanaan pada pertemuan ketiga dan keempat adalah 94%, sehingga rata-rata persentase dari keempat pertemuan yang telah dilakukan adalah 90%.

Dilakukan uji prasyarat setelah mendapatkan hasil tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics 25*.

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics 25*.

Pada kelas eksperimen nilai Asym. Sig sebesar 0,044. Berdasarkan nilai Asym. Sig $0,044 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Pada kelas kontrol didapatkan nilai uji *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai Asym. Sig sebesar 0,200. Berdasarkan nilai Asym. Sig $0,200 > 0,05$, maka didapatkan bahwa H_0 diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal, sehingga tidak dilanjutkan menggunakan uji homogenitas. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik, yaitu uji *Mann Whitney U*.

Uji hipotesis yang digunakan ialah uji *Mann Whitney U* dengan bantuan

IBM SPSS *Statistics* 25 dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

α	Asym. Sig	Kesimpulan
0,05	0,000	Karena H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024.

Pada tabel diperoleh nilai Asym. Sig sebesar 0,000 di mana nilai Asym. Sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi persamaan garis lurus kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan.

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi persamaan garis lurus menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Kurniati et al. (2021) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif pada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan siswa dituntut untuk lebih aktif dalam bekerja secara

kelompok serta berusaha menjadi tutor sebaya bagi teman satu kelompok sehingga siswa mampu menjelaskan kembali materi yang dipelajari dengan bahasa sendiri selain itu siswa mampu menerapkan konsep materi pada permasalahan yang diberikan dalam bentuk algoritma dan menyajikannya dalam representasi matematika.

Kegiatan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga terdapat permainan dan pertandingan yang membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh peneliti dan siswa menjadi pasif. Oleh karena itu, nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Ulfia, et al. (2019) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat berperan penting agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif. Model pembelajaran yang digunakan harus menarik dan mampu mendorong keterlibatan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi persamaan garis lurus pada kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anih, E. (2020). Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp-It Alamy Subang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 Nomor 2 Desember 2020), 221–228.
<https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3534>.
- Anih, E., & Nurlaela. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament Untuk Pencapaian Kemampuan Konsep Matematika Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, VI(1), 102–111.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.116>.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98.
<https://doi.org/10.18592/aladzka.pgmi.v10i2.3873>.
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Metakognisi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(7), 2048–2056.
<https://doi.org/10.31604/jips.v8i7.2021.2048-2056>
- Batee, M. M. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Di Toko Kaos Nias Gunungsitoli. *Jesyia (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 2(2), 313–324.
<https://doi.org/10.36778/jesyia.v2i2.108>.
- Daimah, U. S., & . S. (2023). Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0. *Sepren*, 4(02), 131–139.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v4i02.888>.
- 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>.
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1474–1481.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>.
- Legista, A., Shofia, H., Pasaribu, M. B., Agustina, M. D., Juin, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas X SMK Adi Luhur. *Konstanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 349–360.
<https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i1.2466>.
- Rafianti, I., Iskandar, K., & Haniyah, L. (2020). Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 97.
<https://doi.org/10.31331/medive.sve>.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Tahir, H. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendekatan Problem Posing Pada Siswa Kelas VIII MTS Ponpes Alkhairaat Pagueat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 449. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.449-460.2022>.
- Ruqoyyah, Siti., Sukma Murni., & Linda (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika dengan VBA Mifrosoft Excel. Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijmsme.v2i1.4220>.
- Yolanda, Dilla Desvi. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*. Jakarta Timur: Guepedia.