

## Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui Permainan *Collect Points* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Materi Relasi dan Fungsi

Tri Nurjanah<sup>1</sup>, Martyana Prihaswati<sup>2</sup>, Eko Andy Purnomo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Semarang, Indonesia

E-mail: [martyana@unimus.ac.id](mailto:martyana@unimus.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-02	This study was based on the low level of students' conceptual understanding of relations and functions in the eighth grade of junior high school. The purpose of this study was to determine the effect of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model through a collect points game on improving students' conceptual understanding. This study used a quantitative approach with an experimental method. The results of the analysis showed that the application of the TGT model through the collect points game had a significant effect on improving students' conceptual understanding. This is evidenced by the average score of the experimental class being 80.3, while the control class scored 63.5, and based on a significance value of $0.000 < 0.05$ , $H_0$ is rejected and $H_1$ is accepted. The results of the student response questionnaire also showed an average score of 91.1, which is categorized as very good, for the use of the collect points game. Thus, it can be concluded that the TGT learning model through the collect points game is more effective than conventional learning in improving conceptual understanding of relations and functions.
<b>Keywords:</b> <i>Teams Games Tournament;</i> <i>Conceptual Understanding;</i> <i>Collect Points.</i>	
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-02	<b>Abstrak</b> Penelitian ini didasarkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi relasi dan fungsi di tingkat SMP kelas VIII. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) melalui permainan <i>collect points</i> terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model TGT melalui permainan <i>collect points</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,3 sedangkan kelas kontrol 63,5 dan berdasarkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ . Juga hasil dari angket respon siswa dengan rata-rata 91,1 dengan kategori sangat baik terhadap penggunaan permainan <i>collect points</i> . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT melalui permainan <i>collect points</i> lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi relasi dan fungsi.
<b>Kata kunci:</b> <i>Teams Games Tournament;</i> <i>Pemahaman Konsep;</i> <i>Collect Points.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membangun suatu bangsa dan memiliki peran penting untuk menyiapkan generasi masa depan (Puspitasari & Airlanda, 2021). Pendidikan bertujuan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Wasis, 2022). Pemerintah juga telah menetapkan kebijakan program wajib belajar yang tertuang dalam peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 47 tahun 2008. Untuk memastikan setiap warga negara memperoleh pendidikan minimal. Salah satu mata pelajaran penting dalam menunjang tujuan pendidikan adalah matematika.

Matematika merupakan gagasan terstruktur yang hubungannya diatur secara logis dan memiliki penalaran yang bersifat deduktif

(Madyaratri et al., 2019). Menurut Khusna & Ulfah, (2021) matematika dihadirkan pada setiap jenjang sekolah untuk melatih siswa menyelesaikan masalah. Matematika tidak terbatas pada proses berhitung saja tetapi melatih juga siswa berpikir logis dan kreatif. Namun matematika sering dianggap sulit oleh siswa sehingga menimbulkan kecemasan dan rendahnya motivasi siswa, sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan takut untuk belajar matematika (Hidayat, 2019). Dari penelitian *Program for International Student Assessment* (PISA) yang merupakan suatu bentuk evaluasi kemampuan dan pengatahan dalam bidang sains, matematika, dan Bahasa pada tahun 2022 Indonesia masih menempatkan pada peringkat 68 dari 80 negara yang mengikuti PISA (Sariyanto et al., 2025). Hasil ini menunjukkan

rendahnya kemampuan siswa di Indonesia dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal-soal non rutin. Padahal, pemahaman konsep merupakan dasar dalam mempelajari matematika (Hulu et al., 2023). Faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep ini berasal dari faktor internal siswa maupun eksternal (Diana et al., 2020) Faktor internal berasal dari dalam diri siswa. Faktor eksternal dapat berasal dari Guru yang memberikan metode pembelajaran yang kurang efektif (Kardana, 2022). Pemilihan metode pembelajaran sangat diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Dari hasil pengamatan, observasi dan wawancara dengan guru bidang matematika SMP Empu Tantular Semarang, menunjukkan hasil ulangan siswa kelas VIII SMP Empu Tantular nilai siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM yakni 75 dengan persentase ketuntasan nilai sebanyak 48%. Rata-rata kesalahan siswa dalam menjawab soal umumnya disebabkan karena kesulitan menentukan konsep yang tepat untuk menyelesaikan soal, rendahnya motivasi dan ketidaksiapan menghadapi variasi soal yang diberikan guru. tidak hanya itu ditemukan juga beberapa kelemahan yaitu: pembelajaran masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah yang mengakibatkan siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak terbiasa berdiskusi atau bekerja kelompok. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa terutama pada materi relasi dan fungsi.

Penerapan model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu tipe yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membeda-bedakan antar setiap siswa. TGT juga memiliki keunggulan yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat *Tournament* yang akan melatih siswa mengerjakan soal tersebut. Kegiatan belajar dalam bentuk permainan yang dirancang ini memungkinkan suasana belajar siswa santai dan menyenangkan, tak hanya itu permainan dirancang agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih, sekaligus mengasah kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun ruang. Siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan secara

sehat dan keterlibatan belajar (Setiawan et al., 2021).

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam TGT adalah *collect points*, yaitu permainan berbasis kartu berisi soal dengan tingkat kesulitan dan poin yang berbeda. Permainan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, dan berkompetisi untuk mengumpulkan poin terbanyak.

Penelitian penggunaan model TGT telah banyak dilakukan salah satunya oleh (Damayanti et al., 2024) yang membuktikan adanya pengaruh model TGT terhadap kemampuan pemahaman konsep, serta penelitian yang dilakukan oleh (Anika et al., 2018) yang menunjukkan hasil kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 85,18 sedangkan kelas kontrol 64,03 yang membuktikan adanya pengaruh positif model pembelajaran TGT terhadap pemahaman konsep siswa namun dalam penelitian yang telah dilakukan tidak menggunakan permainan *collect points* dan mengangkat materi relasi dan fungsi.

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik: pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* pada materi relasi dan fungsi terhadap pemahaman konsep pada kelas VIII di SMP Empu Tantular dengan hipotesis yang digunakan  $H_0$ : tidak terdapat pengaruh antara motivasi dan antusias siswa terhadap pemahaman konsep,  $H_1$ : Adanya pengaruh antara motivasi dan antusias siswa terhadap pemahaman konsep.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif yang terdapat 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen *true experimental desain* dengan bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *posttest-only control group design*. Menurut Sugiyono (2019) dalam (Yurisma et al., 2022) *posttest-only control group design* adalah desain eksperimen yang memilih subjek secara acak ke dalam dua kelompok yaitu eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kontrol (yang tidak diberikan perlakuan). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Empu Tantular Kota Semarang. Waktu penelitian semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Empu Tantular kelas VIII sebanyak 46 siswa, sedangkan sampel adalah bagian karakteristik dan jumlah yang dimiliki anggota populasi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa

kelas VIII SMP Empu Tantular kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang akan mendapatkan pembelajaran menggunakan TGT dengan media game *collect points* yang telah dirancang dadi sesuaikan dengan materi relasi dan fungsi yang telah disetujui atau divalidasi dosen pembimbing dan guru matematika untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model TGT melainkan dengan ceramah.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran selesai diberikan posttest yang sama untuk mengukur pemahaman konsep materi. Analisis data menggunakan uji *independent sample t test*.

Dengan hipotesis:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).  
 $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  (adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).  
Kriteria keputusan: jika nilai sig < 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Setelah menguji dengan *independent sample t test* dilanjutkan dengan uji linear untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara motivasi dan antusiasme dengan pemahaman konsep. dengan hipotesis:  
 $H_0: \beta = 0$  (persamaan regresi tidak linear).  
 $H_1: \beta \neq 0$  (persamaan regresi linear).  
Kriteria keputusan: jika nilai sig > 0,05 maka terima  $H_1$  tolak  $H_0$ .

Selanjutnya menguji penelitian dengan uji regresi sederhana digunakan untuk menghitung pengaruh antara motivasi dengan pemahaman konsep serta antusias dengan pemahaman konsep. Hipotesisnya:  $H_0$ : Tidak terjadi hubungan linear.  $H_1$ : Terjadi hubungan linear. Kriteria keputusan: Apabila nilai sig < 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Setelah melakukan uji persamaan regresi sederhana dilakukan uji regresi linear ganda untuk mengetahui pengaruh antara motivasi dan antusias terhadap kemampuan pemahaman konsep sekaligus.

Dengan hipotesis:

$H_0$ : Tidak adanya pengaruh antara motivasi dan antusias siswa terhadap pemahaman konsep.  
 $H_1$ : Adanya pengaruh antara motivasi dan antusias siswa terhadap pemahaman konsep.  
Kriteria keputusan: jika nilai sig < 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament*

(TGT) melalui permainan *collect points* pemahaman konsep siswa pada materi relasi dan fungsi kelas VIII SMP Empu Tantular. Untuk mengetahui adanya pengaruh pemahaman konsep dari model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* pada materi relasi dan fungsi dapat diketahui hasilnya melalui uji *independent sample t test* dengan taraf signifikan 0,05 dan uji regresi linear ganda. Berikut hasil uji *independent sample t test* pemahaman konsep dari penelitian ini tertera pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji *Independent Sample T Test* Pemahaman Konsep

No.	Kelas	Mean	Sig.
1.	Eksperimen	80,3	0,000
2.	Kontrol	63,5	0,000

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai sig hitung dalam kelas eksperimen  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan sig hitung pada kelas kontrol  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . Hasil rata-rata untuk kelas eksperimen 80,3 lebih besar dari pada hasil rata-rata kelas kontrol 63,5. Terdapat perbedaan rata-rata antara penerapan pembelajaran kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 16,8. Peningkatan nilai kelas eksperimen menandakan bahwa aktifitas permainan berbasis kompetisi dan kolaborasi dalam TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, mendorong keterlibatan aktif serta memperkuat kontruksi konsep materi relasi dan fungsi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT melalui permainan collect points memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII SMP Empu Tantular khususnya materi relasi dan fungsi.

**Tabel 2.** Linear

Variabel	F	sig.
Motivasi	1,043	0,454
Antusias	1,667	0,115

Dilihat dari tabel 2 mendapatkan hasil pada motivasi nilai sig ( $0,454$ ) > ( $0,05$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada bagian antusias nilai sig ( $0,115$ ) > ( $0,05$ ), hasilnya menerima  $H_1$  dan menolak  $H_0$ . Dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi linear sehingga dapat dilanjutkan untuk pengujian persamaan regresi untuk mengetahui

pengaruh motivasi dan antusias terhadap pemahaman konsep.

**Tabel 3.** Uji Persamaan Regresi Sederhana Pemahaman Konsep

Variabel	t	sig.
Motivasi belajar dan pemahaman konsep	2,490	0,017
Antusias belajar dan pemahaman konsep	2,664	0,011

Dari tabel 3 diperoleh nilai sig pada motivasi belajar dan pemahaman konsep sebesar  $(0,017) < (0,05)$ , hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat dipastikan terdapat hubungan linear yang signifikan antara motivasi belajar dengan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya pada variabel antusias dan pemahaman konsep nilai sig sebesar  $(0,011) < (0,05)$ , dengan demikian menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ . Dengan demikian terjadi hubungan linear antara antusias belajar dengan pemahaman konsep. Kedua variabel motivasi dan antusiasme memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan pemahaman konsep, kedua variabel ini berperan sebagai faktor internal yang memperkuat mental dan fokus belajar dalam proses kontruksi pengetahuan. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan antusias terhadap pemahaman konsep tersebut maka dilakukan uji regresi ganda.

**Tabel 4.** Hasil Uji Persamaan Regresi Ganda Pemahaman Konsep

ANOVA <sup>a</sup>			
Model	Mean Square	F	Sig.
Regression residual total	636,796 98,878	6,440	0,004

**Tabel 5.** Coefficients<sup>a</sup>

Model	t	Sig.
(Constant)	0,696	0,490
Motivasi	2,263	0,029
Antusias	2,446	0,019

Dari data tabel 4 diatas tabel **ANOVA<sup>a</sup>** diperoleh nilai Sig  $(0,004) < (0,05)$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel bebas (Motivasi dan Antusias) dengan variabel terikat (Pemahaman Konsep). Selanjutnya pada tabel **Coefficients<sup>a</sup>** baris motivasi, diperoleh nilai t hitung 2,263 dan Sig =  $(0,029) < (0,05)$ , dan pada baris antusias, diperoleh nilai t hitung 2,446 dan Sig=0,019. Nilai sig  $(0,019) < (0,05)$ ,

dengan demikian  $H_0$  ditolak. Pada baris *Constant*, diperoleh nilai Sig =  $0,490 > (0,05)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ . Jadi persamaan adalah linear atau Y mempunyai hubungan linier terhadap X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub>. Dengan kata lain kedua variabel tersebut bersama-sama secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep yang secara teoristik temuan ini sejalan dengan pendekatan kognitif dan afektif dalam pembelajaran yang menyatakan pemahaman konsep tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif saja tetapi juga oleh kondisi internal seperti motivasi dan emosi positif seperti antusiasme.

## B. Pembahasan

Pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* lebih baik pemahamannya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol (kelas yang tidak diberi perlakuan). Kedua kelas tersebut diberi *posttest* untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni penyajian kelas, pada tahap ini guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya guru menyajikan informasi kepada siswa dengan mendemonstrasikan pengetahuan berupa penjelasan singkat materi yang akan dipelajari. Selama guru menjelaskan didepan siswa harus bersungguh-sungguh memperhatikan dan memahami materi relasi dan fungsi. Langkah selanjutnya yakni mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili percampuran dari keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, ras atau etnik, agama, dan jenis kelamin. Permainan dimulai dari perwakilan kelompok untuk mengambil soal dan mengerjakannya. Disisi lain soal tersebut dapat dijawab oleh kelompok lain untuk memperebutkan poin seperti dalam kompetisi. Kelompok dengan poin tertinggi akan mendapatkan secara simbolis. Penggunaan poin, kompetisi antar kelompok dan penghargaan berfungsi sebagai

reinforcer yang memperkuat respon belajar siswa, dalam permainan collect points siswa mengalami keberhasilan saat mampu menjawab dan memperoleh poin bagi kelompoknya kondisi ini menumbuhkan motivasi intrisik yang akan memperdalam pemahaman konsep.

Test individual, tahap tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep siswa pada materi relasi dan fungsi setelah belajar bersama melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dimana hasilnya mengalami peningkatan dari hasil siswa di kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan  $p$ -value  $0,001 < 0,05$  (Bela et al., 2024). Pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk pembelajaran di kelas karena membuat suasana belajar bermain dan menyenangkan dengan bimbingan guru (Syukurti, 2020).

Selama pembelajaran berlangsung antusias siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen dengan mendapatkan hasil 72,8 karena adanya perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil 69,2. Perbedaan ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan berdampak pada keterlibatan emosional siswa. Setelah melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, guru memberikan angket pada siswa. Dapat dilihat pada hasil kelas eksperimen dengan hasil rata-rata angket sebesar 91,1. Hasil tersebut berkategorikan sangat baik. Sedangkan berdasarkan lembar angket yang diberikan pada kelas kontrol memiliki hasil dengan rata-rata 87,9 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen hasilnya lebih baik daripada kelas kontrol yakni  $91,1 > 87,9$  yang menunjukkan siswa menilai pengalaman belajar dengan TGT lebih bermakna, menarik dan memudahkan mereka memahami materi.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* pada materi relasi dan fungsi terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,3. Sedangkan hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 63,5, hasil regresi dalam penelitian ini

menunjukkan nilai signifikan signifikansi  $0,490 > 0,05$  yang berarti hasil pemahaman konsep  $0,490$  lebih besar dari  $0,05$  dengan demikian adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII SMP Empu Tantular pada materi relasi dan fungsi. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Damayanti et al., 2024) diperoleh nilai Asym. Sig, yaitu  $0,000$  (*Uji Mann Whitney U*). nilai Asym Sig  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu penelitian juga telah dilakukan Yenny Royani & Jajang Bayu K, (2022) pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep dibuktikan dengan terdapat peningkatan siswa pada rata-rata hasil responden aspek sikap sebesar 71% dengan kriteria baik dan rata-rata sebesar 26% pada hasil tiap butir soal pemahaman konsep matematika siswa, dapat disimpulkan penelitian berhasil karena dalam pelaksanaannya mengalami peningkatan pemahaman konsep.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini, menguatkan bahwa TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika terutama materi relasi dan fungsi yang menuntut kemampuan pemahaman konsep.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII pada materi relasi dan fungsi. Diperoleh bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* terdapat pengaruh pemahaman konsep hal ini dibuktikan dengan nilai sig. dalam kelas eksperimen  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . dan sig. pada kelas kontrol sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas yang mendapatkan perlakuan TGT menunjukkan hasil yang lebih tinggi sehingga penggunaan model TGT dengan permainan *collect points*

dapat menjadi alternatif sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa khususnya materi relasi dan fungsi.

## B. Saran

Diharapkan Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan *collect points* dapat dijadikan strategi khusus untuk materi yang menuntut pemahaman konsep, dalam penyiapan soal dan poin disarankan dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan jangkauan siswa, pemberian dorongan atau umpan balik sangat diperlukan. Ketika menggunakan model TGT ini agar siswa yang kurang percaya diri dapat termotivasi mengikuti pembelajaran

## DAFTAR RUJUKAN

- Anika, E., Hidayat, A., & Ediputra, K. (2018). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VIII MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT. 2(2), 101–110.  
<https://doi.org/10.31004/cendikia.v2i2.53>
- Bela, S., Rohman, & Erviana, R. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5, 278–286.
- Damayanti, H., Waskitonigtyas, R. S., & Yuniarti, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS KELAS 8 SMP NEGERI 11 BALIKPAPAN TAHUN. De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2), 114–121.
- 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>
- Hidayat, M. A. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. 809–817.
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendoifa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. Educativo: Jurnal Pendidikan, 2(1), 152–159.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>
- Kardana, I. G. K. (2022). MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMEN SISWA SMP NEGERI 4 MENDOYO KABUPATEN JEMBRANA. Suluh Pendidikan (Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan), 20(1), 21–29.
- Khusna, H., & Ulfah, S. (2021). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Kemampuan Pemodelan Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kontekstual. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 10(1), 153–164.
- Madayaratri, D. Y., Wardono, & Prasetyo, A. P. B. (2019). Kemampuan literasi matematika siswa pada pembelajaran problem based learning dengan tinjauan gaya belajar. Prisma, Prosicing Seminar Nasional Matematika, 2, 648–658.
- Puspitasari, R. Y., & Airlanda, G. S. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), 1094–1103.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.78>
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Gamses Tournament (TGT). EduBase : Journal of Basic Education, 3(1), 11–20.
- Sariyanto, S., Suprayitno, I. J., & Sulistyaningsih, D. (2025). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN FIND OUT GURUADIPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS BERBANTUAN APLIKASI SCRATCH. HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 42–56.  
<https://doi.org/10.31100/histogram.v9i1.4218>

- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT ( Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131-137.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 31-37.
- Wasis, S. (2022). PENTINGNYA PENERAPAN MERDEKA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD). *Jurnal Pedagogy*, 9(1), 1-14.
- Yurisma, I. O., Lian, B., & Kurniawan, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 591-601.