

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK SISWA

<sup>1</sup> Nur Hidayah, <sup>2</sup>Risna Mira Bella Saragih, <sup>3</sup>Siswadi

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Al Washliyah, Medan-Indonesia 20155

email: [hidayahnur61@gmail.com](mailto:hidayahnur61@gmail.com)

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian berjumlah 392 orang siswa kelas XI MAS Al Washliyah 12 Perbaungan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang, dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 36 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik acak sederhana (*simple random sampling*). Pengujian hipotesis dilakukan terhadap hasil postes kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa dengan penggunaan teknik analisis varians (ANOVA), dengan perbantuan program microsoft excel. Setelah dilakukan pengujian analisis, diperoleh pernyataan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu:  $F_A (149,95) > F_{tabel} (3,92)$ ;  $F_B (145,23) > F_{tabel} (3,92)$ ; dan  $F_{AB} (75,09) > F_{tabel} (3,92)$ . Hal tersebut secara keseluruhan memberi pengertian bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, dan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemecahan masalah matematika siswa.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), Pemahaman Konsep, Pemecahan Masalah.

**Abstract.** The purpose of this study was to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model on the ability to understand concepts and solve students' mathematical problems. The research method used was a pretest-posttest control group design. The population in the study amounted to 392 students of class XI MAS Al Washliyah 12 Perbaungan. The sample in this study consisted of an experimental class with 32 students, and a control class with 36 students. Sampling is done by simple random sampling. Hypothesis testing is carried out on the results of the ability to comprehend the concept of understanding and solving students' mathematical problems with the use of analysis techniques of variance (ANOVA), with the help of Microsoft Excel program. After testing the analysis, a statement is obtained that  $F_{count} > F_{table}$ , namely:  $F_A (149.95) > F_{table} (3.92)$ ;  $F_B (145.23) > F_{table} (3.92)$ ; and  $F_{AB} (75.09) > F_{table} (3.92)$ . This overall gives an understanding that, there is an influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model on students' understanding of mathematical concepts, and there is an influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model on students' mathematical problem solving.

**Keywords:** *Teams Games Tournament* (TGT), Understanding of concepts, Problem Solving

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran wajib pada setiap jenjang sekolah atau madrasah, baik di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Beberapa pendapat menyatakan pentingnya siswa belajar matematika, seperti yang dinyatakan Cornelius (Abdurrahman, 2012: 204), bahwa matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengelola pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Begitu juga, Soehendro (2006:146) menyatakan bahwa, mata pelajaran matematika pada jenjang SMA/MA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hal tersebut, mengacu pada kurikulum 2013 yang sedang diberlakukan, terdapat mata pelajaran matematika wajib dan matematika peminatan pada jenjang SMA/MA, dengan sejumlah kompetensi yang harus dicapai. Kompetensi tersebut (Baswedan, 2016:128) diantaranya yaitu: 1) menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, kreatif, cermat, dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak menyerah dalam memecahkan masalah; 2) memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, semangat belajar yang kontinu, pemikiran reflektif, dan ketertarikan pada matematika; 3) memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika, serta sikap kritis yang terbentuk melalui pengalaman belajar; 4) memiliki sikap terbuka, objektif, dan menghargai karya teman dalam interaksi kelompok maupun aktivitas sehari-hari; 5) memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan matematika dengan jelas; efektif; dan sebagainya.

Pada kenyataan yang ada, terdapat beberapa kekeliruan umum yang dilakukan siswa dalam pembelajaran matematika, seperti yang dinyatakan Lerner

(Abdurrahman, 2012:213) yaitu kekurangan pemahaman tentang simbol, nilai tempat, perhitungan, penggunaan proses yang keliru, dan tulisan yang dibaca. Manik dan Mukhtar (2017:95) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa sulit memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, hingga akhirnya mereka cenderung menghafalkan konsep tanpa memahami maksud dari isinya. Rohmah dan Wahyudin (2016:127) dalam penelitiannya memaparkan permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu: matematika masih dianggap sulit; matematika merupakan pelajaran yang sangat hierarkis, sehingga ketika mempelajari materi lanjutan akan memerlukan kemampuan pemahaman konsep yang baik terhadap materi sebelumnya; dan matematika disenangi siswa ketika di permulaan pembelajaran dengan pengenalan matematika yang sederhana, selanjutnya semakin sukar dan semakin kurang minat siswa. Di samping itu, Turmudi (Rohmah dan Wahyudin, 2016:128) menambahkan bahwa pembelajaran matematika masih bersifat menekankan hafalan dan mengutamakan perhitungan rutin, kurang menekankan kepada pemahaman konsep.

Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berbeda dari penelitian terdahulu, dimana penulis ini ingin mencari tahu dan melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, yang berbasis kerjasama, dan menarik terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika.

Peneritian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika oleh siswa.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menetapkan bentuk desain eksperimen penelitian, yaitu *True-Experimental Design* tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang diilustrasikan oleh Lestari dan Yudhanegara (2015:127) berikut ini:

**Tabel 1 Pretest-Posttest Control Group Design**

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| A | O | X | O |
| A | O | C | O |

Keterangan:

A = pengambilan sampel secara acak (random)

X = perlakuan yang diberikan

C = kontrol terhadap perlakuan

O = pretes/postes

Lebih lanjut Lestari dan Yudhanegara (2015:126) menyatakan bahwa pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan X, sebagai kontrol terhadap perlakuan (C). Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok

eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok diberi tes akhir (postes). Berdasarkan hal tersebut, perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan postes yang diberikan adalah tes yang memuat indikator kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika.

Dengan demikian, dapat dikembangkan desain penelitian sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Pengembangan Desain Penelitian**

| No. | Kemampuan    | Siswa  | Model Kooperatif TGT |
|-----|--------------|--------|----------------------|
| 1   | Pemahaman    | Tinggi | TGT PK Tinggi        |
|     | Konsep (PK)  | Rendah | TGT PK Rendah        |
| 2   | Pemecahan    | Tinggi | TGT PM Tinggi        |
|     | Masalah (PM) | Rendah | TGT PM Rendah        |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan keterangan sebagai berikut:

1. TGT terhadap Pemahaman Konsep (PK) dikatakan tinggi ( $> 3,92$ ), dengan pengertian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempengaruhi siswa dalam memahami konsep matematika. Sebaliknya, TGT terhadap Pemahaman Konsep (PK) dikatakan rendah ( $\leq 3,92$ ), dengan pengertian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak mempengaruhi siswa dalam memahami konsep matematika.
2. TGT terhadap Pemecahan Masalah (PM) dikatakan tinggi ( $> 3,92$ ), dengan pengertian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempengaruhi siswa dalam memecahkan masalah matematika. Sebaliknya, TGT terhadap Pemecahan Masalah (PM) dikatakan rendah ( $\leq 3,92$ ), dengan pengertian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak mempengaruhi siswa dalam memecahkan masalah matematika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di kelas XI dengan jumlah populasi 392 siswa, terdiri dari tiga belas kelas sampel, dan terpilih kelas XI AG-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, serta kelas XI AG-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang.

Adapun proses penelitian yaitu didahului dengan pemberian pretes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kepada kelas eksperimen, dan model pembelajaran langsung kepada kelas kontrol, serta diakhiri dengan pemberian postes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya hasil pretes dan postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dipaparkan dalam bentuk deskripsi data.

### 1. Pengujian Persyaratan Analisis

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa pengujian persyaratan analisis, diantaranya pengujian pengujian statistik dasar, pengujian normalitas, dan pengujian homogenitas data, dengan berbantuan aplikasi program *Microsoft Excel 2013*.

#### a. Pengujian Statistik Dasar

Pengujian statistik dasar dilakukan untuk mengetahui varians, dan standar deviasi dari postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan terlebih dahulu membuat tabel ringkasan data sebagai berikut:

**Tabel 3 Ringkasan Pengujian Statistik Dasar Data Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Kemampuan | Kelas      | n  | $\sum X$ | $\bar{X}$ | $\sum X^2$ | $(\sum X)^2$ |
|-----------|------------|----|----------|-----------|------------|--------------|
| Pemahaman | Eksperimen | 32 | 2156     | 67,4      | 147056     | 4648336      |
| Konsep    | Kontrol    | 34 | 2164     | 59,9      | 133128     | 4682896      |
| Pemecahan | Eksperimen | 32 | 1946,67  | 60,8      | 129955,56  | 3789524,09   |
| Masalah   | Kontrol    | 34 | 590,00   | 17,0      | 13877,78   | 348100,00    |

Dengan memperhatikan tabel ringkasan data tersebut, dapat dicari, dihitung, dan diketahui varians, dan standar deviasi postes kemampuan pemahaman pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta dapat diketahui varians, dan standar deviasi postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun hasil pengujian statistik dasar untuk mengetahui varians dan standar deviasi postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta untuk mengetahui varians dan standar deviasi postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai rumus yang telah ditetapkan sebagai teknik analisis data, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Data Varians dan Standar Deviasi Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| No. | Data                  | Varians | Standar Deviasi |
|-----|-----------------------|---------|-----------------|
| 1.  | Postes KPK Eksperimen | 57,92   | 7,61            |
| 2.  | Postes KPK Kontrol    | 87,07   | 9,33            |
| 3.  | Postes KPM Eksperimen | 372,04  | 19,29           |
| 4.  | Postes KPM Kontrol    | 120,24  | 10,97           |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen memperoleh varians 57,92 dan standar deviasi 7,61. Sedangkan postes kemampuan pemahaman konsep kelas kontrol memperoleh varians 87,07 dan standar deviasi 9,33. Selanjutnya postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen memperoleh varians 372,04 dan standar deviasi 19,29. Sedangkan postes kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol memperoleh varians 120,24 dan standar deviasi 10,97.

#### b. Pengujian Normalitas Data

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Liliefors*, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan distribusi normal.

Postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen, setelah dilakukan pengujian normalitas data sesuai langkah-langkah pengujian yang telah ditetapkan sebelumnya, diperoleh hasil  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,0670 < 0,1566$  yang berarti data postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Postes kemampuan pemahaman konsep kelas kontrol, setelah dilakukan pengujian normalitas diperoleh  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,1450 < 0,1477$  yang berarti data postes kemampuan pemahaman konsep kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen, setelah dilakukan pengujian normalitas diperoleh  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,1121 < 0,1566$  yang berarti data postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Postes kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol, setelah dilakukan pengujian normalitas diperoleh  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,1408 < 0,1477$  yang berarti data postes kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### c. Pengujian Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F terhadap data postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah dilakukan pengujian homogenitas data didapati bahwa  $F_{\text{hitung}} = 1,50 < F_{\text{tabel}} = 1,84$ , yang berarti bahwa kedua data postes kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah dilakukan pengujian homogenitas data didapati bahwa  $F_{\text{hitung}} = 0,32 < F_{\text{tabel}} = 1,84$ , yang berarti bahwa kedua data postes kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

## 2. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data postes kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik uji analisis varians (ANOVA) dua jalur, dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan sebelumnya.

Postes kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan teknik

analisis varians dua jalur, diperoleh hasil pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Teknik ANOVA**

| Jumlah Variasi   | Jumlah Kuadrat (JK) | dk  | Rata-rata Kuadrat (RK) | F      |
|------------------|---------------------|-----|------------------------|--------|
| <b>Faktor A</b>  | 23384,40            | 1   | 23384,40               | 149,95 |
| <b>Faktor B</b>  | 22648,25            | 1   | 22648,25               | 145,23 |
| <b>Faktor AB</b> | 11710,69            | 1   | 11709,69               | 75,09  |
| <b>Inter</b>     | 20584,722           | 132 |                        |        |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh pernyataan bahwa,  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ , yaitu:  $F_A (149,95) > F_{\text{tabel}} (3,92)$ ;  $F_B (145,23) > F_{\text{tabel}} (3,92)$ ; dan  $F_{AB} (75,09) > F_{\text{tabel}} (3,92)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, dan terdapat perbedaan yang berarti antara pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa, dengan pengaruh model pembelajaran langsung terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendasi untuk langkah selanjutnya.

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data postes kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh keterangan bahwa kelas eksperimen terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika memperoleh jumlah nilai 2136; dan rata-rata nilai 67,38. Sedangkan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, memperoleh jumlah nilai 1947; dan rata-rata nilai 60,83. Kelas kontrol terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika memperoleh jumlah nilai 2036; dan rata-rata nilai 59,88. Sedangkan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika, memperoleh jumlah nilai 577; dan rata-rata nilai 16,96.

Setelah dianalisis menggunakan teknik ANOVA dua jalur, diperoleh keterangan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, dan terdapat perbedaan yang berarti antara pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa, dengan pengaruh model pembelajaran langsung terhadap kemampuan

pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa.

Memperhatikan keterangan tersebut, dapat dikatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa, dengan beberapa karakteristik, yaitu model kooperatif tipe TGT mendominasi siswa melakukan permainan dan turnamen yang menumbuhkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, dan menumbuhkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika, serta mendominasi siswa dalam aktivitas kelompok dan kerjasama, yang membantu siswa dalam memahami konsep dan memecahkan masalah matematika.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang penulis sarankan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kepada guru dan calon guru, hendaknya memilih dan memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, agar kemampuan bermatematika siswa dapat tumbuh dan berkembang.
2. Kepada siswa, hendaknya selalu rajin belajar untuk menumbuhkan serta mengasah kemampuan siswa, secara khusus kemampuan bermatematika siswa, seperti pemahaman konsep dan pemecahan masalah.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian yang memfokuskan kepada kemampuan bermatematika siswa lainnya, seperti penalaran matematika, komunikasi matematika, berpikir kreatif dan berpikir kritis, agar penelitian dalam bidang pembelajaran matematika lebih bervariasi dan lebih menambah khazanah wawasan ilmu pengetahuan matematika.
4. Kepada sekolah, hendaknya terus mendukung kegiatan belajar mengajar, secara khusus matematika, dengan penyediaan fasilitas dan sumber pembelajaran yang memadai, agar kualitas pembelajaran matematika dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baswedan, Anies. 2016. Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lestari, Karunia Eka, dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai

dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis). Bandung: Refika Aditama.

- Manik, Mariani dan Mukhtar. 2017. *Jurnal Inspiratif: Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibata*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Rohmah, Emay Aenu, dan Wahyudin. 2016. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soehendro. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.