

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO  
VISUAL (YOUTUBE) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 MENGGALA KABUPATEN  
TULANG BAWANG**

Aria Silvani<sup>1</sup>, Siti Suratini Zain <sup>2</sup>, Hesti Noviyana<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[ariasilvani1@gmail.com](mailto:ariasilvani1@gmail.com)<sup>1</sup>, [sitisuratinizain@stkipgribl.ac.id](mailto:sitisuratinizain@stkipgribl.ac.id)<sup>2</sup>, [hestihestinovinovi@gmail.com](mailto:hestihestinovinovi@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan pada penelitian yang berlangsung yakni kurang maksimalnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Menggala. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis bedanya rerata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang menerapkan model kooperatif pembelajaran tipe TGT (brigades Games Tournament) menggunakan media audio visual( Youtube) dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas VIII semester 1 SMPN 1 Menggala tahun pelajaran 2022/2023. Metode eksperimen yakni metode yang digunakan dalam penelitian. Semua anggota siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Menggala, sedangkan sampel diambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen berjumlah 32 siswa, dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa iala populasi yang dipergunakan. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilakukan pengukurannya lewat tes tes berwujud essay dengan jumlah 5 pertanyaan. Penggunaan uji t ialah untuk pengujian hipotesisnya. Melalui hasil pengujian hipotesis mempergunakan rumus statistik didapat nilai  $t_{hit} = ,61$ . Ditinjau dari tabel distribusi t di taraf signifikan 5 diperoleh  $t_{daf} = ,67$ . Dengan demikian karena  $t_{hit} > t_{daf}$  dengan nilai  $,61 > ,67$  maka rerata keahlian dipecahkannya Masalah matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe brigades Games Tournament( TGT) melibatkan media audio visual( Youtube) lebih tinggi dibanding rerata kemampuan pemecahan Masalah matematika siswa yang menerapkan model konvensional di kelas VIII semester ganjil SMPN1 Menggala tahun pelajaran 2022/2023 atau bisa dijelaskan “ Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe brigades Games Tournament( TGT) menggunakan media audio visual( Youtube) atas kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Menggala tahun pelajaran 2022/2023 ”.

**Kata kunci:** Teams Games Tournament (TGT), (Youtube), masalah matematika.

**Abstract:** The problem in this study is the lack of maximum mathematical problem solving ability of eighth grade students of SMP Negeri 1 Menggala. The purpose of this study was to analyze the average difference in students' mathematical problem solving abilities using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model using audio-visual media (Youtube) and those using conventional learning models for class VIII odd semester students of SMP Negeri 1 Menggala in the academic year. 2022/2023. This research is using experimental method. The population in this study were all students of class VIII SMP Negeri 1 Menggala, while the samples were taken as many as 2 classes, namely class

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)  
Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap Kemampuan  
Pemecahan Masalah Matematika Siswa**

*VIII D as the experimental class with 32 students, and class VIII C as the control class with 32 students. Students' mathematical problem solving ability is measured by a test in the form of an essay as many as 5 questions. Hypothesis testing using t-test. From the results of hypothesis testing using statistical formulas, the value of  $t_{hit} = 3.61$  is obtained. From the t distribution table at a significant level of 5%, it is obtained  $t_{daf} = 1.67$ . Thus, because  $t_{hit} > t_{daf}$  with a value of  $3.61 > 1.67$ , the average mathematical problem-solving ability of students using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model using audio-visual media (Youtube) is higher than the average ability. solving mathematical problems of students using conventional models in class VIII odd semester SMP Negeri 1 Menggala for the academic year 2022/2023 or it can be said "There is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model using audio visual media (Youtube) on mathematical problem solving abilities VIII grade students of SMP Negeri 1 Menggala for the academic year 2022/2023".*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), (Youtube), math problems.*

## **PENDAHULUAN**

Pada kehidupan serta kemajuan seluruh manusia tidak dipungkir bahwa pendidikanlah yang mempunyai peran yang tinggi. Pada kehidupan tiap orang sebuah kekuatan yang amat dinamis yakni pendidikan dapat memberikan pengaruh pada berkembangnya moral, jiwa, daya, fisik, maupun dapat dikatakan pendidikan ialah sebuah peihal yang kuat serta dimamis yang memberikan pengaruh atas kehidupan, kepribadian, kemampuan seseorang pada saat bersosial serta komunikasi antar sesame, dan juga keterkaitannya dengan Sang Pencipta. Ketika melakukan persiapan para siswa lewat adanya aktivitas-aktivitas membimbing, kegiatan belajar mengajar, serta pelatihan dalam hal peranan yang ia lakukan di masa selanjutnya, pendidikan menjadi usaha sadar untuk mewujudkannya.

Pembentukan generasi penerus bangsa yang bisa menyelesaikan tantangan, masalah yang luas ataupun juga pada penguasaan pribadinya sendiri ialah wujud lain dalam peran penting pendidikan. Istilah lainnya bahwasanya proses lahirnya generasi penerus kita yang memiliki keahlian *problem solving* yang unggul pada segala perihal ialah salah satu tujuan adanya pendidikan. Segala permasalahan hidup yang akan kita hadapi merupakan salah satu bentuk pengingatnya. Dikarenakan perihal tersebut, agar poin di atas tercapai maka wajarlah apabila terdapat penekanan pada hal keahlian untuk memecahkan permasalahan pada tujuan pembelajaran saat ini. Tanpa kecuali pada kegiatan belajar mengajar (KBM) matematika. Layaknya yang diamanatkan pada kurikulum dalam tujuan pembelajaran matematika, sampai pada kurikulum yang digunakan saat ini yakni kurikulum merdeka terdapat penitik beratan pada keahlian memecahkan permasalahan matematika yang menjadi tujuannya.

Polya (1973) menerangkan bahwasanya kegiatan yang berusaha untuk pencarian jalan keluar dari sebuah perihal yang sukar, tercapainya sebuah tujuan yang tidak segera bisa diraih yakni definisi dari pemecahan. Dikarenakan perihal tersebut, keahlian dalam

memecahkan permasalahan peserta didik patutlah dilakukan perkembangan secara benar pada kegiatan belajar mengajar (KBM). Pentingnya keahlian dalam memecahkan permasalahan tidak sejalan dengan fakta yang ada. Diketahui bahwa masih tergolong rendah keahlian dalam memecahkan permasalahan. Rendahnya kemampuan ini, bisa ditinjau dari capaian nilai peserta didik dalam KBM matematika. Seperti yang terjadi di siswa kelas VIII SMPN 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang. Fakta ini ditemukan saat pra penelitian.

Kemampuan memecahkan permasalahan matematika, merupakan wujud hasil yang salah satunya diketahui setelah siswa belajar matematika kurang maksimal ditunjukkan dengan capaian hasil uji kompetensi siswa. Berikut gambaran hasil tes siswa yang diperoleh dari guru matematika kelas VIII yang menunjukkan hasil tergolong rendah ditinjau dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) seperti yang terlihat di Tabel 1 berikut:

**Tabel**  
**Ketuntasan Pemecahan masalah matematika**

| <b>RentangNilai</b> | <b>Kriteria</b> | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|---------------------|-----------------|------------------|-------------------|
| $\geq 70$           | Tuntas          | 11               | 34,38%            |
| $< 70$              | Tidak Tuntas    | 21               | 65,62%            |
| $\Sigma$            |                 | <b>32</b>        | <b>100,00%</b>    |

Pada tabel di atas menampakkan ketuntasan belajar siswa dimengerti bahwa untuk peserta didik yang ketercapaian ketuntasan belajar totalnya 11 orang (34,38%) serta peserta didik yang tidak mendapat ketuntasan belajar 21 orang siswa (65,62%). Siswa disebut tuntas belajar ketika memperoleh skor  $\geq 70$ . Hasil ini tentu menjadi salah satu indikasi kurangnya dalam pemaksimalan keahlian dalam memecahkan sebuah permasalahan matematika siswa. Hal ini didukung saat pembelajaran di kelas, dimana siswa kesulitan guna menuntaskan matematika berupa non rutin ataupun rutin.

Berdasarkan kondisi di atas, perlu solusi yang dirasa bisa menanggulangi permasalahan itu. Diterapkannya TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran menggunakan Youtube sebagai media visualnya dirasa menjadi salah satu solusi.

Dari uraian di atas, yang melatarbelakangi diadakan penelitian yang berjudul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media audio visual (Youtube) atas kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII semester gasal SMPN 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang Tahun pelajaran 2022/2023.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**

Sebuah keberlangsungan maupun usaha seseorang untuk memberi respon ataupun menyelesaikan rintangan hingga halangan pada saat sebuah metode serta jawaban

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**

belum ada kejelasan ialah definisi dari pemecahan masalah, akan tetapi keahlian memecahkan permasalahan ialah cakupannya individu dalam melakukan penerapan ilmu yang sudah didapat sebelumnya yang dituangkan pada keadaan yang belum dikenali (Whardani, 2005: 93). Robert L. Solso dalam Mawaddah (2015: 13) menyatakan, sebuah proses berpikir yang memiliki arah dengan kelangsungan keterlibatan guna melakukan penentuan penyelesaian atau penanggulangann guna sebuah permasalahan yang mempunyai spesifikasi ialah definisi dari pemecahan masalah, sedangkan Polya dalam Indarwati (2014: 57) memaparkan segala tindakan berusaha guna mengalami penemuan solusi dari sebuah kesukaran serta tercapainya tujuan yang tidaklah dengan segera dapat diperoleh ketercapaiannya ialah yang disebut pemecahan permasalahan. Kesumawati dalam Mawaddah (2015:21), menyatakan “kemampuan melakukan pengidentifikasian aspek-aspek yang dikenali, ditanyakan, serta cukupnya aspek yang dibutuhkan, bisa melakukan penyusunan serta pembuatan model matematika, bisa melakukan pemilihan dan pengembangan skema pemecahan, bisa memberi penjelasan serta mampu melakukan pemeriksaan diperolehnya kebenaran sebuah jawaban ialah arti dari kemampuan pemecahan.

### **2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Lavin (2015: 163) memberikan pendapat bahwa model kooperatif yang menerapkan turnamen akademik serta memakai sebuah kuis, peserta didik akan mewakili kelompoknya sendiri untuk berlomba dengan perwakilan peserta kelompok lainnya yang prestasi akademik sebelumnya setara ialah yang dimaksud dengan model TGT. Penerapan model kooperatif TGT dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sikap mengargai antar anggota kelompok dan menambah rasa percaya diri. Pembelajaran yang diikuti peserta didik akan tersa lebih bersemangat, karena dijanjikan sebuah penghargaan oleh guru. Dalam TGT terdapat turnamen akademik, dimana peserta didik akan melakukan perlombaan menjadi wakil dari timnya dan bertanding dengan wakil peserta kelompok lainnya yang mempunyai keahlian akademik selaras dengan sebelumnya.

Tipe TGT yang terdapat pada pembelajaran kooperatif mempunyai lima komponen utama menurut Shoimin (2014: 204-205), meliputi:

- a. Tahap penyajian kelas, dimulainya pembelajaran guru melakukan pemaparan materi yang dilaksanakan dengan pengajaran secara langsung.
- b. Tahap belajar dalam kelompok (*teams*), kelompok belajar biasanya berjumlah 4-5 anggota yang dipilih secara heterogen dengan melihat etnik, ras, jenis kelamin, serta kinerja akademiknya.
- c. Tahap permainan (*games*), permainan atau game dapat berupa beberapa pertanyaan sederhana yang disusun guna mengetahui seberapa ilmu yang didapatkan peserta didik ketikan guru menyampaikan materi dan dalam kegiatan diskusi.
- d. Pertandingan (*tournament*), lumrahnya perlombaan dilaksanakan pada minggu terakhir maupun sesudah guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas dan guru telah meminta siswa untuk melakukan pengerjaan LK (Lembar Kerja).

- e. Pemberian apresiasi kelompok berupa penghargaan (*team recognition*), setelah kegiatan game dan turnamen berlangsung dan skor kelompok sudah di hitung.

### **3. Media Audio Visual**

Pembelajaran terdapat media yang bisa digolongkan dalam 4 golongan media yaitu visual, audio, audiovisual, serta multimedia (Asyhar, 2011: 44-45). Di bawah ini pemaparannya, yakni.

1. Media Visual

Indera penglihatan siswalah yang hanya terlibat dalam penggunaan media ini. Dipergunakannya media visual, siswa amat mempunyai ketergantungan dalam kemampuan penglihatan saja dalam pengalaman belajarnya.

2. Media Audio

Indera pendengaran saja adalah hal yang diandalkan dalam penggunaan media audio, sehingga yang diperoleh juga hanya pendengaran saja yang diandalkan dalam pemerolehan pengalaman belajarnya.

3. Media audio visual

Pendengaran serta penglihatan secara bersamaan ialah indera yang terlibat dalam proses pembelajaran apabila mempergunakan media ini.

4. Multimedia. Media ini mampu menggabungkan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran yang terintegrasi.

Youtube kini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, youtube menampilkan video pembelajaran yang dapat diklasifikasikan sebagai media audiovisual (Asyhar, 2011: 73). Video yang bersumber dari youtube adalah suatu media perantara yang efektif digunakan dalam membantu penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran. Video juga dapat diartikan sebagai bahan ajar bukan cetak yang mempunyai informasi sangat luas serta tuntas karena dapat langsung tersampaikan ke peserta didik.

Berdasarkan uraian yang diterangkan, bisa diambil simpulan bahwasanya media untuk belajar mengajar yang dapat menyajikan suara serta gambar bergerak dalam waktu yang sama serta mampu memperlihatkan peristiwa seperti keadaan yang sebenarnya dalam tampilan menarik ialah definisi dari media audio visual. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media youtube yang berbentuk video pembelajaran.

### **METODELOGI PENELITIAN**

Metode eksperimen ialah metode yang diterapkan dalam penelitian yang berlangsung. Pembelajaran TGT menggunakan Youtube sebagai media visualnya ialah model seru metode yang diterapkan pada kelas VIII C SMPN 1 Menggala Kab. Tulang Bawang dan melangsungkan model konvensional di kelas VIII D SMPN 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang. Tempat pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah pada SMPN 1 Menggala Kab. Tulang Bawang dengan alamat pada Jl. Suay Umpu No. 308

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**

Menggala Kabupaten Tulang Bawang. Waktu yang digunakan peneliti semester gasal tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik tes ialah teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan dengan penjelasan dengan wujud pertanyaan essay serta haruslah diberi jawaban oleh peserta didik guna tahu seberapa mana mereka mampu dalam pemecahan masalah. Adapun tes essai sebanyak 5 butir soal ialah perangkat tes yang dipilih. Setelah diperoleh skor siswa berdasarkan pedoman penskoran di atas, selanjutnya konversi yang digunakan dalam diperoleh penilaian terakhir, ialah:

$$(\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100)$$

Maka dari itu, nilai terakhir peserta didik menuju pada interval  $0 \leq x \leq 100$ . Nilai yang diperoleh siswa selanjutnya diklasifikasikan pada tabel golongan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan pengecuan pendapat dari Arikunto dalam Ariani, dkk (2017: 28) sebagai berikut:

**Tabel**  
**Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**

| Nilai Siswa | Kategori Pilihan |
|-------------|------------------|
| 81-100      | Sangat Tinggi    |
| 61-80       | Tinggi           |
| 41-60       | Cukup            |
| 21-40       | Kurang           |
| 0-20        | Sangat Kurang    |

**Tabel**  
**Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Alat Ukur**

| No soal | Nilai $r_{xy}$ | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ | Ket.                |
|---------|----------------|--------------|-------------|---------------------|
| 1       | 0,88           | 9,74         | 2,05        | Valid/Sangat tinggi |
| 2       | 0,76           | 6,23         | 2,05        | Valid/Sangat Tinggi |
| 3       | 0,82           | 7,48         | 2,05        | Valid/Tinggi        |
| 4       | 0,82           | 7,70         | 2,05        | Valid/Tinggi        |
| 5       | 0,88           | 9,72         | 2,05        | Valid/Tinggi        |

Sumber: Pengolahan data

$$t_{tabel} = t(0,975)(28)$$

Didasarkan tabel tersebut, jika  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan katagori koefisien korelasi berada di variabel yaitu 0,600 – 0,800 bagi pertanyaan no. 1 s.d. no. 5. Kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui keberartian uji validitas, dengan nilai  $t_{tabel} = 2,05$  dapat

dilihat dari no. 1 s.d. no. 5 bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang menyebabkan pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid dengan katagori tinggi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Didasarkan hasil penelitian yang telah dilalui yakni di kelas VIII semester gasal SMPN 1 Menggala Kab. Tulang Bawang TA. 2022/2023, diperoleh bahwa rerata keahlian pemecahan Masalah matematika peserta didik yang mempergunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran kooperatifnya serta mempergunakan Youtube sebagai media audio visualnya lebih tinggi dibandingkan rerata kemampuan dipecahkannya permasalahan matematika peserta didik yang dipergunakannya konvensional dalam model pembelajarannya. Adanya pembeda inilah diakibatkan karena terdapatnya ketidaksamaan suasana belajar diantara dua kelas itu.

Kelas VIII C yang merupakan kelas kontrol peneliti hanya menjelaskan materi memakai buku pegangan peserta didik serta menyajikan pelatihan untuk peserta didik, aktivitas itu yang berjalan seperti pembelajaran biasanya yang digunakan oleh guru. Pembelajaran terkesan memberikan kebosanan serta menjadikan peserta didik tidak aktif pada saat KBM serta keadaan pada ruang kelas. Kegiatan pemecahan masalah menggunakan sumber pada buku pegangan siswa dan diskusi kelas menggunakan buku tersebut. Sebagian siswa merasa binggung dan menunggu bantuan guru. Jelas kondisi pembelajaran ini belum mengeksplor kemampuan siswa dengan maksimal.

Tidak sama halnya dengan kelas eksperimen yakni kelas VIII D yang digunakan untuk penelitian. TGT (*Teams Games Tournament*) ialah model KBM bertipe kooperatif yang dipilih serta juga Youtube sebagai media audio visualnya. Selanjutnya peserta didik diberikan bantuan untuk memberi definisi serta melakukan pengorganisian permasalahan yang memiliki keterkaitan dengan tugas belajar yang disajikan. Melakukan identifikasi, menyederhanakan, membuat hipotesa, melakukan pengkolektifan data, melaksanakan pembuktian hipotesis, hingga menarik simpulan dalam diskusi kelompok heterogen (*problem state*) ialah urutan beberapa submasalah yang harus dibuat peserta didik. Siswa juga dibimbing guna tercapainya hasil yang diharapkan yang dilalui untuk melakukan pemilihan skema yang berdampak besar dalam dipecahkannya tujuan maupun permasalahan yang digapai (*goals state*). Peserta didik diberikan fasilitas guna melaksanakan perenungan ataupun penilaian dengan proses bertanya dan menjawab atas penyidikan yang dilalui serta cara-cara yang peserta didik terapkan. Ketika berlangsungnya hal-hal tersebut fasilitator ialah bagian yang dilakukan oleh peneliti. Pengarahan peserta didik supaya dapat memberi simpulan materi yang sudah dipelajari oleh mereka dan diinginkan bahwasanya peserta didik dapat melakukan dalam kehidupan sehari-harinya dapat melaksanakan implentasi ialah hal yang dilakukan oleh peneliti.

Peserta didik yang mempunyai kebiasaan dalam penuntasan/pemecahan pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah ialah keutamaan dipergunakannya model pembelajaran ini. Lebih aktifnya peserta didik ketika KBM serta melakukan pengungkapan ide yang sering terjadi adalah contoh partisipasi yang dilakukan peserta

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**

didik. Peluang yang lebih banyak ketika melakukan pemanfaatan keterampilan serta ilmu ialah hal yang didapatkan peserta didik. Peserta didik yang rendah kemampuannya bisa memberi respon masalah melalui metode yang ia dapat secara pribadi. Pengalaman dalam melakukan penemuan hal ketika memberi jawaban atas soal lewat kelompok dengan diskusi banyak didapat oleh peserta didik.

Dari kelas eksperimen yang menerapkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran model pembelajaran kooperatifnya serta memanfaatkan Youtube sebagai Media Audio Visual menampilkan pembelajaran yang memberikan keharusan tiap siswanya melakukan keaktifan ketika KBM matematika yang berlangsung serta memberikan kebiasaan untuk terlatih ketika pemecahan permasalahan. Melalui proses KBM yang dipusatkan peserta didik di kelas VIII D yang menjadi kelas eksperimen ini peserta didik terbiasa pula serta berani dalam hal mengutarakan pemikirannya serta memberikan sanggahan pernyataan peserta didik lainnya, dalam hal penyimpulan permasalahan peserta didik juga terbiasa, juga ketika mengambil suatu simpulan dari permasalahan serta hasil yang dikaji dalam permasalahan yang dengan mandiri ditelaah oleh mereka. Tentu pembelajaran ini mengaktifkan siswa setelah sekian lama siswa belajar dalam jaringan.

Ditinjau dari terlaksananya KBM pada kelas eksperimen terpantau pula bahwasanya pengamatan secara mandiri menghasilkan pengetahuan diperoleh oleh peserta didik, kemandirian dalam menyelidiki, melalui melakukan pekerjaan secara individu lewat aktivitas masalah. Kemudian pengetahuan lainnya lewat jalur teman yang memberikan jawaban atas soal ketika KBM serta proses tanya jawab atau pemberian tambahan untuk teman yang lain ketika dilaksanakannya diskusi dalam kelas VIII D juga diperoleh oleh peserta didik. Oleh karenanya, bisa didapatkan keterangan bahwasanya diterapkannya model tersebut memberikan pengasahan serta berkembangnya keahlian analisa peserta didik lewat sistem penuntasan permasalahan. Bekal untuk mandiri dan berani ketika belajar yang amat dibutuhkan untuk peserta didik jenjang SMP juga diberikan dengan adanya model pembelajaran yang dilakukan.

Rerata kemampuan pemecahan permasalahan matematika siswa kelas eksperimen yang melaksanakan penerapan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran kooperatifnya memakai Media Audio Visual (Youtube) lebih tinggi dibanding rerata keahlian pemecahan Masalah matematika peserta didik yakni 75,675, sementara itu peserta didik yang diberikan penerapan model konvensional lebih rendah dibanding rerata keahlian pemecahan Masalah matematika siswa yakni 65,50 ialah hasil penelitian yang ditunjukkan. Diberikan dukungan pula dengan hasil penghitungan statistik yang diperoleh  $t_{hit} = 3,61$  melalui peninjauan kriteria uji dengan kategori 5% didapatkan  $t_{daf} = 1,67$ , yang mana melalui kriteria uji  $t_{hit} > t_{daf}$  tidak terpenuhi yang menyebabkan  $H_0$  ditolak, yang artinya  $H_a$  diterima berarti “rerata keterampilan pemecahan permasalahan matematika peserta didik yang mempergunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran kooperatifnya juga menerapkan Youtube sebagai Media Audio Visual lebih tinggi dibanding rerata kemampuan



pemecahan Masalah matematika siswa yang menerapkan model konvensional terhadap siswa kelas VIII semester gasal SMPN 1 Menggala Kab. Tulang Bawang TA 2022/2023”.

Didasarkan pembahasan yang peneliti paparkan di kedua kelas tersebut, didapat simpulan bahwasanya “Ada pengaruh tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai model pembelajaran kooperatifnya menggunakan Media Audio Visual (Youtube) atas kemampuan pemecahan Masalah matematika siswa kelas VIII semester ganjil SMPN 1 Menggala Kabupaten Tulang Bawang tahun ajaran 2022/2023”.

## SIMPULAN

Berdasar dari hasil pengujian hipotesis serta pembahasan, oleh karenanya bisa diperoleh kesimpulan ialah “rerata kemampuan pemecahan Masalah matematika siswa yang menggunakan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi model kooperatif pembelajarannya mempergunakan Media Audio Visual (Youtube) lebih tinggi dibanding rerata keahlian pemecahan Masalah matematika peserta didik yang mempergunakan model konvensional pada kelas VIII semester 1 SMPN 1 Menggala Kab. Tulang Bawang T.A. 2022/2023”. Hasil perhitungan statistik diperoleh  $t_{hit} = 3,61$  melalui tinjauan kategori uji dengan taraf 5% dihasilkan  $t_{daf} = 1,67$ , yang mana dengan kategori uji  $t_{hit} > t_{daf}$  tidak terpenuhi menyebabkan  $H_0$  ditolak, yang artinya  $H_a$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Polya, George. (1973). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method (Second Edition)*. New Jersey: Princeton University Press.
- Wardhani, S., dkk. (2005). *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah. Matematika Di SMP*. Yogyakarta: Pusat Pustaka.
- Mawaddah, S. dan Anisah, H. (2015). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) pada Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, Volume 3, Nomor 2.
- Indarwati, Desi. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Terdapat Di <http://Ejournal.Uksw.Edu/Satyawidya/Article/View/107/95>. Di Unduh Pada Hari Rabu 25 Mei 2022 pukul 18.16 WIB
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament  
(TGT) Menggunakan Media Audio Visual (Youtube) Terhadap  
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa**

Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.