

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*

Model pembelajaran ialah strategi dalam mengajar, dimana guru akan membuat alur dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Model pembelajaran ini memiliki sintak atau langkah-langkah dalam melaksanakannya tergantung dari model apa yang dipilih. Menurut Zulkarnain dan Djamilah (2016) penggunaan Model pembelajaran telah disesuaikan dengan harapan yang dituju pada saat belajar matematika itu sangatlah penting, karena menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan-kemampuan terkait dalam belajar matematika tersebut.

Model yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran itu sendiri ialah model *Team Game Tournament (TGT)*. Model *Team Game Tournament (TGT)* ialah satu model yang berfokus pada permainan dan turnamen yang dijalankan, hal ini seperti yang dikatakan Rahmawati (2017) Model pembelajaran ini digunakan sebagai ajang siswa dalam pembuktian kemampuannya, dengan adanya tournament maka siswa diberikan ruang dalam menunjukan kemampuan siswa itu sendiri. Dengan kata lain model ini juga memberikan ruang buat siswa mengembangkan kemampuan yang mereka miliki apa lagi dalam pelajaran matematika.

Model *Team Game Tournament (TGT)* ini berfokus kepada permainan yang diberikan, dan berfokus dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan bagaimana bentuk Model pembelajaran ini, Menurut Lestari et al. (2018) model ini dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar matematika siswa apa lagi terkait pembelajaran Persamaan Garis Lurus.

Model *Team Game Tournament (TGT)* ini didesain menjadi pembelajaran mudah sekaligus menyenangkan dan dikaitkan juga dengan media pembelajarana seperti media online atau media fisik, dan juga materi dikemas dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan terstruktur menggunakan powerpoint interaktif dimana hal ini bertujuan untuk siswa lebih mudah memahami dan mengingat pembelajaran yang dijalankan. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Yudianto et al. (2014) belajar dengan meggunakan model ini memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa serta memberikan peningkatan kemampuan yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Model *Team Game Tournament (TGT)* menciptakan suasana kelas yang terkesan menyenangkan sehingga siswa juga lebih senang jika diajak bermain, yang mana hal ini dapat mengurangi Tingkat stress siswa dalam belajar matematika di kelas. Menurut Damayanti dan Darihastining (2017) menguranginya Tingkat stress siswa dapat memaksimalkan hasil belajar siswa serta dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan suatu masalah.

Pembelajaran menggunakan *Team Game Tournament* memiliki prosedur atau langkah-langkah untuk melaksanakan pembelajaran agar berjalan dengan

maksimal. Adapun langkah-langkah dan aktifitas pembelajaran Model *Team Game Tournament* menurut Taniredja et al. (2011) sebagai berikut:

1. Metode TGT (*Team Games Tournament*) mengikuti urutan belajar berkelompok, turnamen pembelajaran, pemberian *achievement* tim serta pemindahan atau bumping.
2. Pembelajaran dibuka dengan diberikannya materi kepada siswa, setelahnya diberitahukan pada seluruh siswa bahwasanya mereka akan melakukan pelajaran kooperatif tipe TGT serta siswa diperintahkan untuk menyesuaikan bangku guna membentuk meja tim. Dibentuk tim karena bertujuan untuk kerja sama dan koordinasi bersama kelompok dalam beberapa pertemuan, mengikuti turnamen pelajaran guna mendapatkan skor sebagai nilai tim serta diinformasikan bahwasanya urutan penghargaan berdasarkan perolehan skor yang didapatkan di setiap tim.
3. Kegiatan pada turnamen merupakan persaingan pada meja tim yang terdiri dari 3-6 siswa tim yang berbeda dengan kemampuan sama rata. Pada saat awal turnamen atau pertandingan disampaikan terkait dengan pembagian penetapan kelompok dan penempatan meja bagi setiap kelompok. Penomoran meja kelompok bisa diacak fleksibel tergantung pendidik dalam mengatur tempat tersebut.
4. Pada akhir pertandingan siswa yang sudah mengemukakan pendapatnya dengan menjawab soal yang tertera di depan kelas, siswa membacakan kembali dan menjelaskan dengan singkat terkait dengan jawaban yang sudah di tulis,

apabila siswa tersebut menjelaskan jawabanya dengan benar maka siswa tersebut mengantongi poin/skor untuk nantinya diakumulasi untuk timnya.

5. Adanya model pembelajaran yang memprioritaskan kerja kelompok serta mengkombinasikan pemikiran dan argumen dari setiap anggota kelompok, siswa akan memiliki kelebihan dari segi kognitif, afektif serta psikomotor secara rata dari siswa kepada siswa lainnya.

Prosedur pelaksanaan metode *Team Games Tournament* disusun dengan baik dan fleksibel sesuai kondisi yang dihadapi dalam kelas, bisa saja diubah sesuai kelas yang dihadapi oleh guru pengajar tetapi tidak meninggalkan komponen yang terkait dengan sintaksis metode *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* diperuntukan penelitian ini ialah model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran berfokus kepada siswa dengan penggunaan model ini dapat menjadi pembelajaran tim berbasis game yang paling efektif diimplementasikan, perihal tersebut dilihat dari metode latihan, pengembangan keterampilan kolaboratif, atau penerapan strategi khusus. Selain dengan Model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga bisa membantu siswa memecahkan masalah matematis siswa salah satu media yang dapat digunakan ialah media *Educaplay*.

2. Media *Educaplay*

Media pembelajaran ialah alat dalam pembelajaran yang dimanfaatkan selaku penunjang pembelajaran oleh pendidik, yang mana media ini akan digunakan oleh guru dan siswa sebagai media informasi penyampaian materi dari guru ke siswa. Menurut Djamilah et al. (2023) penggunaan media pembelajaran itu

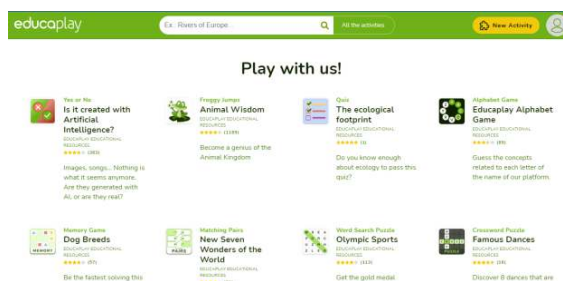
sendiri merupakan satu hal yang penting dalam belajar, media menjadi alat untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki banyak bentuk ada yang fisik dan ada yang bentuknya non fisik, media fisik biasanya digunakan oleh siswa secara langsung. Sedangkan media non fisik bisa dikatakan sebagai media yang memerlukan basis, basis internet atau software pada suatu perangkat. Menurut Djamilah dan Puspitorini (2021) suatu alat yang dapat menunjang pembelajaran matematika itu adalah media pembelajaran, ada macam bentuk media pembelajaran fisik dan non fisik. Salah satu media yang non fisik itu adalah media yang berbasis *software*.

Salah satu media berbasis *software* atau web yang bisa digunakan dalam pembelajaran itu adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah suatu media pembelajaran berbasis situs atau bisa dikatakan media pembelajaran online dimana media ini berisikan tentang game yang mampu digunakan untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran, banyak jenis permainan bisa digunakan dalam *Educaplay* ini dan juga media ini tidak berbayar atau gratis jadi bisa digunakan oleh guru atau tenaga pengajar lainnya secara leluasa. Menurut Enríquez (2022) keuntungan yang diberikan oleh media ini adalah adanya teknologi sebagai sumber pembelajaran untuk membuat kegiatan yang membantu pembelajaran, dan ini bisa digunakan dalam berbagai kalangan.

Educaplay itu sendiri adalah sebuah *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Platform* itu sendiri memiliki arti program. Maka *Educaplay* ini sendiri merupakan sebuah program permainan yang mana disusun dari berbagai

macam bentuk angka matematika yang biasa dikatakan sebagai *coding*. Platform ini juga digunakan sebagai media pembanding hasil belajar siswa pada pelajaran, banyak juga guru yang memanfaatkan ini sebagai bahan penilaian mereka. Menurut Quimbayo Gómez (2017) platform ini di buat dengan tujuan objektif menjadi suatu platform perbandingan tekstual suatu persoalan yang dikerjakan oleh siswa. Media ini dapat diakses pada link berikut <https://www.educaplay.com/> dan gambaran medianya ada pada *screenshot* berikut:



Gambar 2.1. Menu Dari Educaplay

Adapun dari media tersebut ada beberapa permainan yang dapat dimainkan salah satunya adalah *Matching Pairs: New Seven Wonders of The World* berikut adalah cara bermainnya:

1. Berikut ini adalah halaman pertama dari *Froggy Jump: Animal Wisdom* untuk memulai permainan silahkan menekan tombol *Start*.



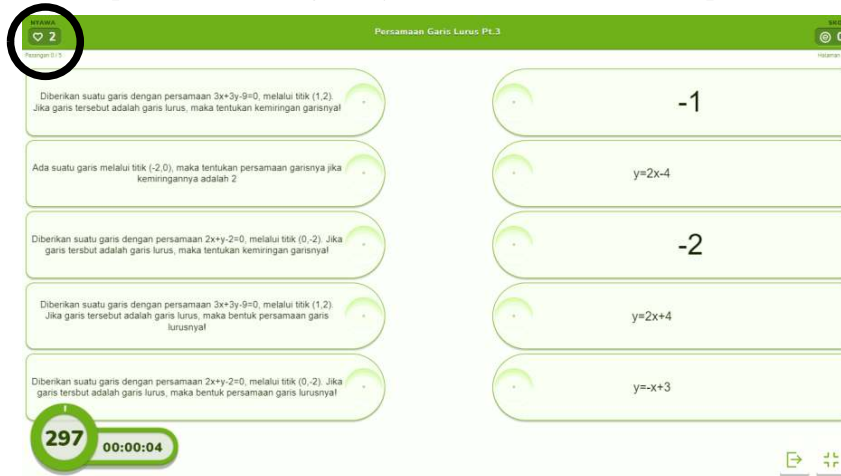
Gambar 2.2. Menu Start Game New Seven Wonders of The World

2. Setelah dimulai akan muncul tampilan sebagai berikut yang menandakan bahwa permainan telah di mulai



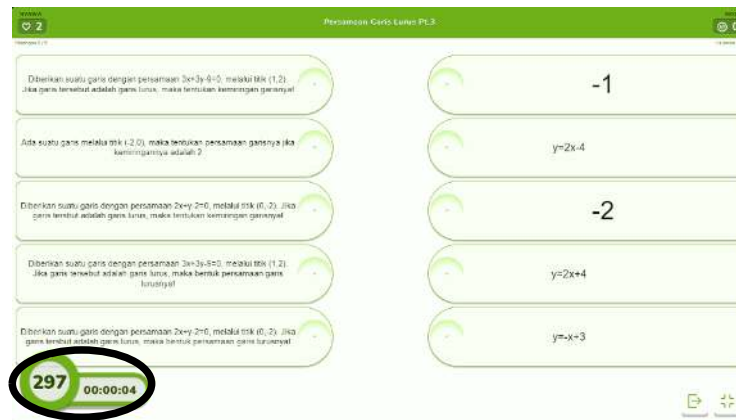
Gambar 2.3. Permainan Dimulai

3. Pada tampilan tersebut siswa akan memilih dari jawaban yang disediakan dan ada hal yang harus diperhatikan saat siswa menjawab pertanyaan:
- a. Nyawa dari peserta terbatas, jika nyawa tersebut habis maka, permainan selesai



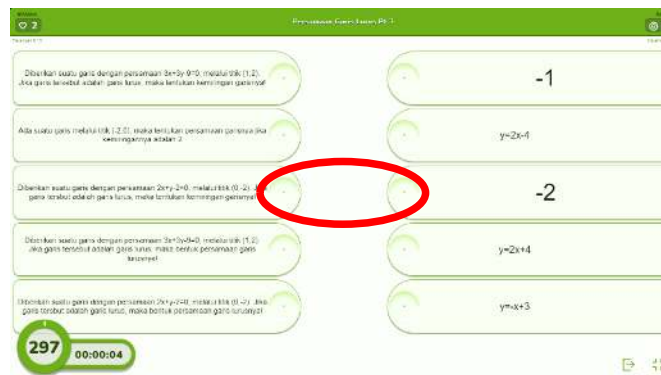
Gambar 2.4. Indikator Nyawa

- b. Waktu dari pengerjaan akan selalu berjalan mundur dan jika waktunya habis tanpa memberikan jawaban maka akan dikatakan kalah, dan ada juga total waktu untuk menjawab. Jika ada 2 kelompok atau lebih yang sama pointnya maka akan di lihat dari waktu pengerjaannya



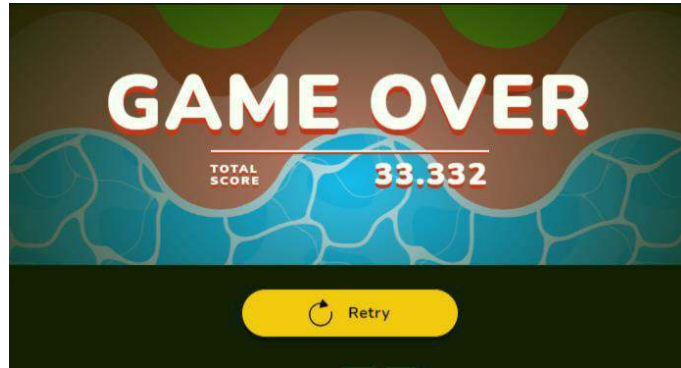
Gambar 2.5. Indikator Waktu dan Total Waktu

- c. Jika peserta salah memasangkan jawaban maka akan mengurangi nyawa yang ada.



Gambar 2.6. Pilihan Jawaban Pada Froggy Jump

- d. Jika nyawanya habis maka akan muncul seperti ini yang menandakan game telah berakhir



Gambar 2.7. Penanda Permainan Berakhir

- e. Namun jika peserta menyelesaikan permainan tanpa kehabisan nyawa akan muncul seperti ini



Gambar 2.8. Akumulasi Skor

- f. Jika sudah menyelesaikan pertandingan akan ada hasil yang muncul disini untuk mengetahui siapa yang menjadi juaranya



Gambar 2.9. Papan Peringkat dan Skor

- g. Setelah hasil keluar akan ditentukan siapa yang menjadi pemenang pada permainan yang dimainkan.

Media ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik selaku penunjang kegiatan belajar, dengan model belajar yang dipilih guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Dan penggunaan media tersebut berkesesuaian jika dikaitkan dengan Model pembelajaran yang diimplementasikan yakni *Team Game Tournament* (TGT), untuk membuat pertandingan yang akan dilakukan dan berlandaskan game tersebut Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) hendaknya mudah dilaksanakan.

3. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media *Educaplay*

Model pembelajaran selalu berkaitan dengan media pembelajaran, baik media fisik ataupun media nonfisik, banyak model pembelajaran yang selalu menggunakan media pembelajaran. Menurut Zainuddin dan Keumala (2018) menggabungkan model pengajaran dengan menerapkan media pembelajaran mampu mengembangkan tingkat pemahaman siswa pada saat belajar, dan akan lebih baik jika dikaitkan dengan media yang berbasis teknologi. Satu model pembelajaran yang mudah dikaitkan dengan media pembelajaran ialah Model *Team Game Tournament*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah belajar berbasis kelompok dimana model ini juga tergolong dalam metode pembelajaran *Cooperative Learning*, Slavin (1996) pembelajaran *cooperative* memberikan dampak yang positif bagi pengembangan kemampuan yang dimiliki siswa pada berbagai mata pelajaran. *Cooperative learning* ini adalah pembelajaran yang

berbasis kelompok dan berfokus kepada siswa, pada pembelajaran berkelompok ini guru memberi ruang kepada siswa untuk dapat mengeskspresikan dan mengembangkan kemampuan mereka saat bersama kelompok. Menurut Sundayana (2016) guru memainkan peran penting dalam pembelajaran berkelompok, guru harus melahirkan situasi pembelajaran yang selaras dengan tren belajar siswa (auditori, visual, atau kinestetik).

Pembelajaran berkelompok ini memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan pembelajaran individual atau yang berfokus pada guru, menurut Putranta (2018) pembelajaran berkelompok menunjukan keefektifan pada peningkatan kemampuan siswa dikomprasikan dengan pembelajaran individual. Pembelajaran kelompok ini memberikan ruang kepada siswa bergerak lebih aktif pada saat pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk bertukar pengetahuan yang siswa miliki.

Model *Team Game Tournament* menjadi satu model pembelajaran yang sangat berkaitan dengan permainan, dimana guru sebagai pemberi bahan ajar mempersiapkan ruang bagi siswa untuk belajar sambil main, karena disebut sebagai turnamen maka metode ini akan mengadakan pertandingan terhadap kelompok yang ada di kelas. Model pembelajaran ini, sangat mudah dikaitkan dengan media pembelajaran. Menurut Widayanti dan Rahayu (2022) Model pembelajaran ini terkenal efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa dan terkait juga dengan media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai pengampu pembelajaran dengan Model *Team Game Tournament* ini salah satunya adalah media *Educaplay*

Penggunaan *Educaplay* ini sendiri dapat mempermudah pembelajaran dengan metode ini, karena Model *Team Game Tournament* ini menggunakan permainan sebagai pembelajarannya yang dimana permainan ini akan menjadi sebuah ajang bagi siswa dalam menunjukkan kemampuan matematisnya untuk memenangkan pertandingan yang ada pada Model pembelajaran ini. Keterkaitan media pembelajaran *Educaplay* pada metode ini adalah dari pengadaan sarana permainan bagi siswa yang mana pada media ini lebih memberikan banyak variasi permainan dan unsur baru dalam permainan yang jarang ditemui pada media online lain. Menurut Gañango dan Salvati (2020) media *Educaplay* ini sendiri bertujuan sebagai media interaktif untuk memperkuat proses pembelajaran pada siswa.

Penggunaan *Educaplay* dengan model pembelajaran *Team Game Tournament*, digambarkan pada tabel sintaksis berikut:

Tabel 2.1. Tahapan Penerapan Metode TGT dengan Media Educaplay

Tahapan Metode TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Aktivitas Pengajar	Aktivitas Siswa
Membuka pelajaran	1. Menerangkan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. 2. Mengingatn Kembali materi sebelumnya dengan Apersepsi kepada siswa.	1. Mendengarkan guru tentang kegiatan yang nanti akan dilakukan siswa. 2. Mengingatn Kembali materi sebelumnya dengan Apersepsi kepada siswa.
Penyajian Kelas	1. Mengalokasi siswa membentuk kelompok yang terdiri 3-6 orang. 2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan.	1. Bergabung kedalam kelompok yang dibagi oleh guru. 2. Menyimak penjelasan teori yang disampaikan oleh guru.

Tahapan Metode TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Aktivitas Pengajar	Aktivitas Siswa
Siswa Belajar Secara Berkelompok	1. Membimbing siswa untuk memahami, membaca, dan berdiskusi guna memperingan siswa menjawab pertanyaan serta mudah menerima materi yang diberikan oleh pendidik.	1. Bekerja sama dengan teman sekelompok berdiskusi, menyatukan arfumen dari setiap individu dalam mengerjakan soal yang nantinya akan diberikan oleh pendidik.
Permainan (Game)	1. Mempersiapkan media yang digunakan untuk permainan. (<i>Educaplay</i>). 2. Menempatkan serta mengawasi siswa dalam menjalankan permainan.	1. Menjalankan permainan dengan jujur dan bersungguh-sungguh. 2. Saling koordinasi selama bejalannya permainan dan mempersiapkan materi yang diajarkan dan untuk menjadi bekal kelompok menjalankan pertandingan.
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	1. Mengarahkan setiap kelompok tim selama jalannya pertandingan 2. Mengarahkan siswa untuk menjawab soal yang disediakan dengan menggunakan rumus yang dituliskan pada kertas untuk menghitung skor utama dari soal. 3. Menghitung skor yang diperoleh masing-masing kelompok untuk nantinya diakumulasi menjadi skor akhir yang nanti akan digunakan untuk menentukan peringkat dalam pertandingan	1. Menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan guru dan mengumpulkan skor. 2. Mengerjakan soal dengan menggunakan rumus lengkap dan dituliskan dikertas untuk memberikan point tambah pada skor <i>tournament</i> .
Pemberian Penghargaan	1. Memberikan penghargaan pada kelompok dengan 3 peringkat tertinggi.	1. Menerima penghargaan dari guru dan menghargai hasil

Tahapan Metode TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Aktivitas Pengajar	Aktivitas Siswa
Kelompok (<i>Reward</i>)		yang didapat dari masing-masing kelompok.
Menarik Kesimpulan	1. Memancing siswa untuk membuat kesimpulan jawaban yang benar dalam permainan <i>educaplay</i> 2. Mengarahkan dan membantu siswa dalam memberikan kesimpulan mengenai pelajaran yang dipelajari pada pertemuan tersebut.	1. Membuat kesimpulan jawaban yang benar dari permainan yang telah dijalankan dan dipelajari. 2. Membuat rangkuman terkait tentang materi yang sudah diajarkan pada pembelajaran tersebut.
Menutup pembelajaran	1. Memberikan penutup serta memberikan timbal balik kepada siswa atas apa yang sudah dipelajari dalam pembelajaran. 2. Memberikan motivasi pada siswa serta mengarahkan untuk mempelajari pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan selanjutnya	1. Mengulas materi yang diajarkan tersebut dengan seksama. 2. Memperhatikan pendidik dan mempelajari terkait dengan materi yang akan dipelajari nantinya.

Model *Team Game Tournament* memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, keunggulan dari Model *Team Game Tournament* sebagai berikut:

- Metode ini menggunakan kelas kooperatif yang memiliki peran aktif dan memberi kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. Hal ini membantu siswa menemukan solusi yang lebih baik.
- Berkompetisi sehat antar siswa, hal ini memunculkan jiwa kompetitif siswa serta membuat siswa menghasilkan upaya lebih dalam memecahkan masalah yang diberikan

- c. Meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis, hal ini memancing evaluasi solusi pada siswa yang merupakan bagian penting dalam proses pemecahan masalah
- d. Pembelajaran yang lebih aktif, hal ini mendorong siswa terlibat langsung didalam pembelajaran, dan membantu siswa dalam membuat strategi pemecahan masalah dengan lebih baik
- e. Dapat meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Kekurangan dari Model *Team Game Tournament*:

- a. Manajemen waktu yang dibutuhkan lebih banyak.
- b. Kemungkinan terjadi kegaduhan apabila metode ini tidak terkendali dengan baik.

Solusi yang dapat diberikan:

- a. Guru lebih memperhatikan terhadap manajemen waktu di kelas.
- b. Guru harus bisa mengkondisikan kelas agar dapat terkendali dengan baik.

Metode pembelajaran *Team Game Tournament* dan media *Educaplay* ini dapat dikaitkan sebagai satu kesatuan yang bisa selalu digunakan, dimana *educaplay* dapat digunakan sebagai penyedia permainan dalam model pembelajaran *Team Game Tournament*. Keterkaitan media dengan model pembelajaran ini juga dapat mendukung peningkatan kemampuan siswa, satu kemampuan yang dapat ditingkatkan adalah Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Kemampuan pemecahan masalah matematis ialah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai dasar menyelesaikan atau menentukan suatu penyelesaian masalah, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berkembang seiring banyaknya persoalan yang dikerjakan atau diselesaikan oleh siswa. Menurut Dewi dan Septa (2019) Kemampuan pemecahan masalah ini bisa ditinjau dari soal yang berbasis masalah, dan juga peningkatan kemampuan pemecahan masalah ini memiliki peran penting bagi pertumbuhan seorang anak.

Adapun kemampuan pemecahan masalah itu sendiri di ukur dengan beberapa indikator, adapun indikator pemecahan masalah matematis siswa itu ada dari Polya dan NCTM mencakup:

Tabel 2.2. Indikator dari polya dan NCTM

No	Indikator menurut Polya
1	Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah
2	Menyusun rencana penyelesaian
3	Melaksanakan rencana penyelesaian.
4	Memeriksa Kembali prosedur penyelesaian

Sumber: Polya (2004)

No	Indikator menurut NCTM
1	Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui
2	Peserta didik dapat merumuskan masalah matematik atau Menyusun model matematik
3	Peserta didik dapat menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah
4	Peserta didik dapat menjelaskan hasil sesuai permasalahan asal
5	Peserta didik dapat menggunakan matematika secara bermakna

Sumber: Principles (2000)

Kemampuan pemecahan masalah matematis dilihat saat pengerjaan soal seraya menuntut siswa berfikir memecahkan masalah, artinya kemampuan

pemecahan masalah matematis siswa ini pula berkaitan secara langsung bersama persoalan kehidupan sehari-hari yang selalu mereka jalani. Menurut Nurfatanah et al. (2018) kemampuan pemecahan masalah ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, oleh karenanya kemampuan pemecahan masalah ini merupakan suatu sumber pemikiran dan gagasan dalam seseorang untuk menentukan pilihan atau langkah selanjutnya yang akan diambil, entah itu dari pilihan dalam menjawab soal atau dalam kehidupan sehari-harinya.

Indikator yang diimplementasikan pada penelitian ini adalah indikator menurut Polya, alasan peneliti memilih indikator dari polya adalah penelitian yang dilakukan peneliti lebih akurat jika menggunakan indikator dari polya, yang mana akan menjadi acuan dalam pembuatan soal tes pada penelitian ini dan sesuai dengan kondisi lapangan. Banyak materi yang mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa salah satunya adalah materi Persamaan Garis Lurus mencakup bidang koordinat didalamnya.

5. Persamaan Garis Lurus

Menurut buku "*Algebra and Trigonometry*" oleh Sullivan (2002) persamaan garis lurus adalah suatu konsep dasar dalam matematika, yang mana adalah suatu cara untuk menggambarkan garis lurus di bidang kartesian. Menurut McKeague (1979) persamaan garis lurus ini adalah suatu persamaan garis yang kemiringannya tetap, yang dapat dicari dengan menggunakan gabungan dari koordinat dua titik pada garis atau dengan menggunakan kemiringan garis.

Menurut Sudiono (2017) materi Persamaan Garis Lurus ini terdengar mudah, tetapi pada pelaksanaannya banyak siswa melakukan kesalahan dalam

pengerjaannya. Banyak hal yang dibahas dalam Persamaan Garis Lurus, dan selalu dikaitkan koordinat y dan x dua titik yang terletak disebuah garis. Pada Persamaan Garis Lurus ada yang dinamakan Gradien, gradien adalah kemiringan dari suatu garis dimana semakin besar atau kecil Gradien menentukan bagaimana miringnya dari suatu garis.

Ketika ingin menggambar garis lurus yang naik dari kiri ke kanan di atas kertas. Ini artinya garis itu semakin tinggi ketika bergerak ke atas. Hal ini juga tergambarkan dengan menggunakan Persamaan Garis Lurus bisa mendapatkan suatu garis lurus. Menurut Farihah (2015) Ketika menggambarkan suatu garis lurus selain dengan menghubungkan dua titik, dengan menggunakan persamaan garis lurus bisa menemukan suatu posisi garis dengan lebih spesifik.

Pertama-tama, ada suatu angka yang disebut "gradien." Gradien ini seperti kemiringan garis. Jika gradiennya positif, maka garisnya naik. Jika gradiennya negatif, maka garisnya turun. Kemudian, ada titik di mana garis ini memotong sumbu y . Titik ini adalah "*intercept*" dengan sumbu y . Bisa disebut dengan huruf b atau c . Ini adalah titik tempat garis melintasi sumbu y .

Adapun bentuk umum Persamaan Garis Lurus akan terlihat seperti $y = mx + b$, di mana m adalah gradien dan b adalah titik *intercept* dengan sumbu y . Persamaan garis lurus ini sangat penting. Persamaan ini dapat digunakan untuk menghitung hal-hal seperti jarak, waktu, atau bahkan prediksi sederhana. Misalnya, jika siswa tahu persamaan garis dari jalur perjalanan, siswa bisa memprediksi kapan seseorang akan mencapai tujuan berdasarkan waktu yang sudah berlalu.

Jadi, persamaan garis lurus membantu menggambarkan garis lurus dalam matematika dengan menggunakan gradien dan titik *intercept*. Ini membantu siswa memahami hubungan antara angka dan pola garis lurus.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai “Penerapan Model pembelajaran *Team Game Tournament* Menggunakan Media *Educaplay* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” Memiliki relevansi dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan antara lain:

1. Penelitian Tiya (2013) dari Universitas Haluoleo dengan judul yaitu “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN”. Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), Model pembelajaran ini digunakan sebagai upaya mengembangkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang diimplementasikan. Adapun yang menjadi rujukan pada penelitian ini adalah Model pembelajaran *Team Game Tournament*. Hasil pada penelitian ini ialah siklus pertama peningkatan yang diraih dengan menggunakan TGT sangatlah signifikan. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan TGT yang peneliti gunakan dibantu dengan media *educaplay* dan hal yang akan di tingkatkan adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Sumartini (2016) dari STKIP Garut dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah”.

Jenis penelitian yang diterapkan ialah *Quasi Experimental* dengan pengambilan sampel *purposive sampling* dengan membahas mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Persamaan dengan penelitian ini ialah kemampuan yang ditelaah penelitian tersebut yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil penelitian ialah banyaknya hasil yang masih kurang teliti dikarenakan kecerobohan siswa dalam menjawab dan kesalahan-kesalahan dalam menjawab juga meliputi kesalahan memahami soal. Perbedaan yang dilakukan peneliti ialah pada penggunaan Model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guna mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

3. Tanjungsari dan Soedjoko (2012) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika SMP pada Materi Persamaan Garis Lurus”. Jenis penelitian yang diterapkan ialah Kualitatif. Persamaan dengan penelitian ini ialah materi yakni Persamaan Garis Lurus. Hasil dari penelitian ialah terdapat beberapa kesulitan siswa dalam belajar, yaitu:
 - a. Kesulitan menerjemahkan soal
 - b. Kesulitan dalam menggunakan angka dan simbol
 - c. Kesulitan memahami konsep
 - d. Kesulitan dalam merencanakan

Perbedaan pada penelitian peneliti adalah peneliti akan memberikan langkah untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan metode TGT serta media *educaplay* pada materi yang sama.

4. Mahardika et al. (2014) dari Universitas Lampung dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Jenis penelitian yang digunakan merupakan kuasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Persamaan dengan penelitian ini ialah Model pembelajaran dan kemampuan yang dibahas, yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan Model pembelajaran *Team Game Tournament*. Hasil penelitian ini adalah penggunaan TGT tidak berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Perbedaan dengan peneliti adalah peneliti menggunakan metode TGT dibantu dengan media *educaplay* untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.
5. Setyawan et al. (2017) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Eksperimentasi Model pembelajaran Kooperatif *Missouri Mathematics Project* (MMP) dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari *Emotional Quotient* (EQ) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kodya Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. Jenis penelitian yang diimplementasikan ialah kuasi eksperimen dengan desain faktorial. Persamaan penelitian ini ialah penggunaan Model pembelajaran dan materi yang di angkat yakni *Team Game Tournament* dan persamaan garis lurus. Hasil penelitian ini menunjukkan prestasi belajar MMP sama bagusnya dengan TGT, Prestasi belajar MMP lebih baik dari pembelajaran langsung, dan pada EQ sedang model MMP dan TGT lebih baik namun di EQ rendah MMP, TGT, pembelajaran langsung memiliki hasil yang sama. Perbedaan pada penelitian ini adalah TGT dengan

Educaplay digunakan sebagai metode peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

6. Salazar et al. (2019) dari Universidad Fransisco de Paula Santander dengan judul “*The Educaplay interactive platform for the learning of mathematics in populations with special educational needs*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *pretest and posttest only one group design*. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan, yaitu *Educaplay*. Hasil mencerminkan kekurangan dalam penggunaan konten matematika dasar pada populasi sasaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan TGT dan media *educaplay* pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas ialah dari penggunaan media dan kemampuan yang akan ditingkatkan, ada beberapa hasil yang menyatakan metode TGT tidak dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan ada beberapa menyatakan metode TGT dapat meningkatkan. Peneliti akan menggunakan metode TGT menggunakan media *educaplay* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi persamaan garis lurus.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan pada saat ini memiliki berbagai macam Model pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh pengajar, banyak sekali media pembelajaran yang mendukung pembelajaran entah itu berbasis teknologi maupun tidak. Dari berbagai macam Model pembelajaran serta banyaknya media pembelajaran yang ada,

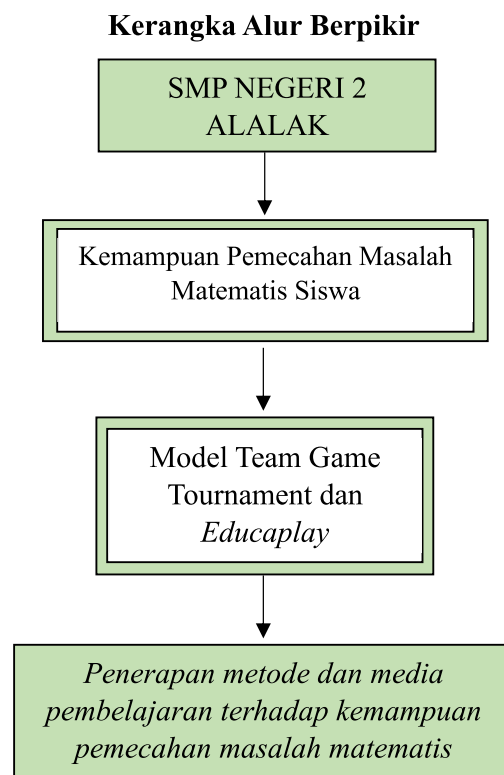
pilihan yang digunakan oleh pengajar dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa. Salah satu kemampuan yang ditingkatkan ialah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, ada beberapa Model pembelajaran yang berperan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tak terkecuali Model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* ini dirancang untuk pengajar memberikan ruang kepada siswa selain bermain, guru juga memberikan ruang untuk siswa berkompetisi menjadi seorang pemenang dalam permainan yang diadakan. Seiring banyaknya permainan yang dimainkan, guru akan selalu membuat alat untuk membantu dalam pembelajaran hal ini juga bisa disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat atau benda yang mampu menyokong guru pada melaksanakan kegiatan belajar, terutama pada pembelajaran kooperatif salah satunya ialah *Team Game Tournament*. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran tidak selalu berbentuk fisik, namun juga dapat berbentuk nonfisik salah satu media itu adalah *Educaplay*.

Educaplay adalah suatu media berbasis situs, dimana media ini dapat diakses dengan leluasa oleh para guru dan siswa yang ada. Media ini ada untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memberikan banyaknya pilihan game sebagai alat untuk siswa belajar. Penggunaan game pada media *educaplay* ini juga dapat sebagai media penilaian oleh guru, guru bisa mengatur soal yang ada pada saat membuat halaman permainan yang ingin guru buat dan disesuaikan lagi dengan capaian yang telah dicapai oleh siswa.

Educaplay ini pada dasarnya adalah media berbasis situs gratis yang dimana semua kalangan dapat menggunakannya dengan sedikit mempelajari media tersebut, namun media ini juga menyediakan suatu fitur yang dapat digunakan lebih. Fitur itu akan terbuka jika telah melakukan langganan pada media itu sendiri. Meski ada fitur yang berbayar, media *educaplay* ini sudah memberikan fitur yang lebih dari cukup untuk digunakan oleh pengguna yang tidak ingin berlangganan.

Dengan adanya media *educaplay* ini dan dikaitkan bersama Model pembelajaran *Team Game Tournament* diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis mereka, serta materi yang dikaitkan ini pun adalah materi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.



Gambar 2.10. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini dirumuskan berdasar pada pemahaman teoritis serta informasi yang dikumpulkan melalui kajian literatur serta hasil observasi. Dalam konteks penelitian penerapan Model pembelajaran *Team Game Tournament* menggunakan media *educaplay* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. H_0 : peningkatan Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 2 Alalak yang belajar dengan Model *Team Game Tournament* dan media *educaplay* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar dengan pendekatan saintifik.
- b. H_1 : peningkatan Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 2 yang belajar dengan Model *Team Game Tournament* dan media *educaplay* lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar dengan pendekatan saintifik.

Jadi, berlandaskan pada kerangka berpikir sebelumnya hipotesis yang diajukan penulis sementara adalah efektif atau tidaknya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada teori persamaan garis lurus dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan dibantu dengan media *Educaplay*.

Tegasnya jika terdapat hubungan positif yang nyata antara penerapan Model *Team Game Tournament* dan media *educaplay* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis materi persamaan garis lurus maka hipotesis (H_0) diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.