

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian dalam meningkatkan bakat dan kepribadian. Melalui pendidikan, seseorang berusaha mengembangkan dirinya untuk menyikapi segala perubahan akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹ Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, tetapi juga diajarkan cara berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menyelesaikan masalah. Pendidikan yang mendorong keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik adalah pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses belajar, seperti diskusi, proyek, dan eksperimen. Peserta didik juga didorong untuk mencari solusi atas masalah yang mereka temui, baik secara individu maupun secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya.

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian dalam meningkatkan bakat dan kepribadian. Melalui pendidikan, seseorang berusaha

¹ Syaitul Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Aneka Cipta, 2008). Hal 175.

mengembangkan dirinya untuk menyikapi segala perubahan akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.² Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, tetapi juga diajarkan cara berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menyelesaikan masalah.

Keaktifan belajar peserta didik adalah suatu keadaan, tingkah laku, atau aktivitas yang terjadi pada peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan bertanya, memberikan umpan balik, dan berkolaborasi dengan teman. Keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu unsur mendasar yang sangat penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran.³ Keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut peserta didik untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴ Pada dasarnya peserta didik harus aktif dalam kegiatan pembelajaran

² Djamarah.

³ Eman Nataliano Busa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 114–22, <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.

⁴ Rofika Uswatun Kasanah, "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

karena yang merencanakan dan melaksanakan pembelajaran adalah peserta didik sendiri.⁵

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Wibowo menyatakan bahwa keaktifan fisik dan mental, seperti berpikir dan bertindak dalam suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, merupakan suatu keaktifan.⁶ Selama pembelajaran ketika guru menjelaskan materi, beberapa peserta didik berbicara sendiri sehingga peserta didik lain kurang dapat berkonsentrasi. Dari wawancara dan observasi peserta didik yang telah dilakukan, bahwa teman sebaya berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.⁷ Faktor lingkungan menjadi pendukung untuk keaktifan seorang peserta didik karena keaktifan membutuhkan suatu dorongan seperti berinteraksi dengan orang lain.

Ruseffendi menyatakan bahwa seseorang yang menganggap suatu soal sebagai soal pemecahan masalah apabila seseorang tersebut memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk menyelesaikannya, namun ketika seseorang memperoleh soal pemecahan masalah tersebut ia belum

⁵ Jossapat Hendra Prijanto dan Firelia De Kock, "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 11 (2021): 238–51.

⁶ Eman Nataliano Busa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas." hal 115.

⁷ Ibid, hal 118.

menemukan cara untuk menyelesaikannya.⁸ Seseorang membutuhkan campur tangan orang lain dalam kehidupan, salah satunya saat mereka tidak mengetahui solusi dalam permasalahannya, maka seseorang tersebut dapat meminta solusi dari orang lain. Dalam pembelajaran, ketika seorang peserta didik tidak bisa menyelesaikan suatu masalah, maka ia akan mencari solusi dengan bertanya pada teman atau guru.

Kemampuan pemecahan masalah peserta didik tentu berbeda-beda. Dalam pendidikan, kemampuan peserta didik diasah melalui masalah, sehingga peserta didik mampu meningkatkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Dahar menyatakan bahwa pada dasarnya kemampuan untuk memecahkan masalah merupakan tujuan utama dalam proses pendidikan.⁹ Dalam menyelesaikan soal, tidak hanya dengan menghafal konsep tetapi peserta didik perlu berlatih dan terbiasa belajar memecahkan masalah selama proses pembelajaran dengan pengetahuan yang telah diperoleh sehingga peserta didik mampu dan terbiasa dalam menghadapi suatu

⁸ Asfi Yuhani, Luvy Sylviana Zanthi, and Heris Hendriana, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 3 (2018): 445, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445-452>.

⁹ Tina Sri Sumartini, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah,” *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut* 5, no. 2 (2016): 148–58, https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:jfDgJQUQWmcJ:scholar.google.com/+Peningkatan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematis+Siswa+melaui+Pembelajaran+Berbasis+Masalah&hl=id&as_sdt=0,5.

masalah, baik masalah matematis maupun masalah kehidupan sehari-hari.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam pembelajaran di MA Bustanul Muta'allimin dari tanggal 6 Maret – 23 November 2024, masalah yang dihadapi saat pembelajaran yaitu kurangnya keaktifan peserta didik dan rendahnya kemampuan pemecahan masalah saat pembelajaran. Semua peserta didik di sekolah ini bermukim di pondok. Saat pembelajaran mereka tidak fokus dan terkadang malah tidur di dalam kelas. Jika mata pelajaran fisika terdapat pada jam terakhir, peserta didik lebih dominan acuh. Saat diberikan tugas, peserta didik merasa kesulitan sehingga peserta didik memilih melihat jawaban peserta didik lainnya yang sudah selesai mengerjakan.

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang tidak ikut serta dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Bahkan diantaranya masih enggan untuk terlibat dalam menyelesaikan masalah. Saat guru bertanya, hanya beberapa peserta didik yang menanggapi pertanyaan tersebut. Ketika diskusi dalam kelompok, peserta didik seringkali tidak mau menunjukkan diri dan tidak mau terlibat. Peserta didik enggan untuk melakukan latihan, terkadang hanya mau mengerjakan

¹⁰ Ardony Misbahul Gunawan, Munir and Lukmanul Akhsani, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation," *Kajian Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020): 299–312.

soal latihan yang diberikan oleh guru di kelas dan tidak mau mencoba mengerjakan soal lain.

Pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik dari MA Bustanul Muta'allimin masuk dalam kategori rendah. Hal ini nampak dari ulangan harian materi kinematika, terdapat peserta didik yang nilainya kurang dari rata-rata yaitu 75 (dilihat pada *lampiran 7*). Peserta didik kurang mampu memahami permasalahan yang diberikan berkaitan dengan pembelajaran fisika, diantaranya masih bingung memahami apa yang ditanyakan dan apa yang diketahui dari soal. Pada tahap berikutnya, dalam tahap merencanakan masalah beberapa diantaranya masih sukar menuliskan permasalahan yang harus digunakan dan tahapan dalam menyelesaikan. Kemudian dalam tahap menyelesaikan masalah, peserta didik masih bingung dengan cara penyelesaiannya. Dan terakhir, dalam tahap memeriksa kembali hasil atau jawaban terdapat penulisan yang salah ataupun kurang.

Berdasarkan permasalahan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah tersebut, salah satu yang menjadi penyebab adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Saat ini guru telah menerapkan model pembelajaran Saintific. Namun, masih terdapat beberapa pembelajaran yang masih berfokus pada guru (*teacher center*) karena saat pembelajaran masih banyak diterapkan model ceramah dari guru dan penerapannya belum sesuai dengan model yang seharusnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran terhambat dan menciptakan lingkungan belajar

yang kurang kondusif. Hal ini dapat mempengaruhi keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai cara menyajikan rancangan suatu materi yang akan disampaikan.¹¹ Ini berarti model pembelajaran digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran yang akan diterapkan. Model pembelajaran yang baik memiliki tujuan yang jelas, termasuk bagaimana peserta didik belajar dan memecahkan masalah. Model pembelajaran merupakan metode yang telah disusun untuk diterapkan dalam pembelajaran secara terstruktur yang dapat dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapannya.¹²

Menurut Sari, model pembelajaran dirancang untuk mengarahkan proses belajar demi meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, terutama dalam diskusi kelompok. Dengan pendekatan ini, peserta didik lebih banyak terlibat dalam berbagai aktivitas, khususnya dalam kelompok mereka. Akibatnya, pembelajaran konsep IPA menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.¹³ Model pembelajaran mempunyai

¹¹ Winataputra Udin S, *Strategi Belajar Mengajar IPA* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001). Cet. 2, hal 217.

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 29.

¹³ Rosa Karisma, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Energi pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 9.

kedudukan penting dalam proses pembelajaran.¹⁴ Dengan model pembelajaran ini, diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar peserta didik serta kegiatan mengajar guru.

Model pembelajaran merupakan seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang didasarkan pada landasan teoritis tertentu untuk tujuan pembelajaran tertentu.¹⁵ Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik untuk berperan aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Team Game Tournament*. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.¹⁶ Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam menguasai dan mengulang kembali materi pelajaran dengan menggunakan turnamen akademik, dimana peserta didik berlomba dengan tim lain yang kinerja

¹⁴ Sabila Yusma Al Wahida, Dindin Sobiruddin, and Ahmad Dimyati, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 14, no. 01 (2024): 51–60, <https://doi.org/10.22437/edumatica.v14i01.31080>.

¹⁵ Hanna Sundari, “Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Ledia/Asing,” *Jurnal Pujangga* 1, no. 2 (2015): 106–17.

¹⁶ Kasanah, “Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021.”

akademiknya setara.¹⁷ Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁸ Dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), memerlukan media untuk menyempurnakan proses pembelajaran.¹⁹ Model pembelajaran *Team Game Tournament* memungkinkan peserta didik untuk bersosialisasi dengan temannya. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik lebih aktif daripada guru.

Dalam setiap kelompok, peserta didik diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok. Dengan model pembelajaran *Team Game Tournament*, akan membuat peserta didik tidak merasa bosan karena terdapat permainan saat pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*, diharapkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat meningkat secara signifikan dan mereka lebih percaya diri dalam menghadapi mata pelajaran fisika yang selama ini dianggap sulit dan menakutkan.

¹⁷ Saifuddin Zuhri Qudsy dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). hal 117.

¹⁸ Kasanah, “Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021.”

¹⁹ Annisaa’ Fitri Aprillia, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Turi” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

Dari hasil penelitian yang dilakukan Bambang Sumantri, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi di awal materi untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar. Dari segi hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.²⁰ Kelebihan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah melatih kemampuan peserta didik dalam mengemukakan atau menyampaikan gagasan atau argumen, menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, dan melatih pemikiran baik secara logika atau sistematis, meningkatkan minat belajar, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu hanya beberapa peserta didik yang terlibat aktif dalam kelompok, suasana kelas kadang tidak terarah, memerlukan banyak waktu.²¹

Dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk turnamen, peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran serta kemampuan bekerja sama dan menghadapi

²⁰ Muhamad Surya Hamdani, . Mawardi, and Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.

²¹ Aprillia, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Turi."

tantangan. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Kerja sama dalam kelompok dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan mengurangi gangguan seperti obrolan yang kurang terkait dengan materi sehingga mereka lebih fokus terhadap pembelajaran. Dengan adanya kompetisi antar tim, peserta didik akan merasa lebih aktif dalam pembelajaran serta termotivasi untuk belajar dan berkolaborasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Shofwatul Khoiryyah memperoleh hasil analisis deskriptif dengan rata-rata data keaktifan peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 17,29 dan sesudah diterapkan model pembelajaran tersebut sebesar 30. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan peserta didik.²² Pada jurnal penelitian yang dilakukan oleh Maila Sari, Mesi Oktafia dan Febria Ningsih menyatakan bahwa perhitungan rata-rata untuk kelas eksperimen 76,2 dan rata-rata untuk kelas kontrol adalah 65,08, karena t hitung $> t$ tabel maka H_0

²² Shofwatul Khoiryyah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Al Imam Metro Kibang Lampung Timur" (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2024).

ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan yang menggunakan metode ceramah.²³

MA Bustanul Muta'allimin merupakan salah satu sekolah menengah atas yang selalu berusaha meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didiknya. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran, yang bertujuan meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap materi pelajaran, sehingga hasil evaluasi belajarnya lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan, diantaranya sebagai berikut:

²³ Maila Sari, Mesi Oktafia, and Febria Ningsih, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 101–12, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2991>.

1. Model Pembelajaran yang diterapkan di MA Bustanul Muta'allimin adalah model pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*. Pembelajaran masih berfokus pada guru dengan peserta didik hanya fokus menyimak.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung
3. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah, sehingga penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT yang diterapkan pada penelitian ini mengacu pendapat Slavin. Menurut Slavin, secara umum model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) hampir sama dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).²⁴ Menurut pendapat Slavin pada penelitian Bukhari menjelaskan bahwa tahapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ada lima

²⁴ Harry Priyatna Putra, K. Udy Ariawan, and SUka Arsa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–15, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>.

yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team presentation*).²⁵

2. Permainan atau turnamen merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan pada penelitian untuk memengaruhi keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
3. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari pengamatan saat pembelajaran berlangsung. Sudjana dalam penelitian Emiliasi Widyasari menjelaskan bahwa dalam mengevaluasi kegiatan belajar, berarti mengamati seberapa terlibat seseorang selama proses pembelajaran.²⁶ Menurut Nana Sudjana, keaktifan peserta didik dapat dilihat meliputi:²⁷ 1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajar, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada guru jika tidak memahami persoalan yang dihadapi, 4) berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,

²⁵ Bukhari, *Model Teams Games Tournament*, JURNAL EKSPERIMENTAL: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 11 No. 1, (2022).

²⁶ Emiliasi Widyahsari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flashard Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII Di MTs An-Nur Palangka Raya” (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021).

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991).

6) menilai kemampuan diri sendiri, 7) melatih diri dalam menyelesaikan soal, dan 8) kesempatan menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

4. Kemampuan pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan teorinya Polya dengan menggunakan empat tahapan. Kemampuan pemecahan masalah menurut Polya beberapa indikator pemecahan masalah sebagai berikut:²⁸ 1) memahami masalah, 2) merencanakan pemecahan masalah, 3) menyelesaikan masalah sesuai rencana, 4) memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
5. Populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X di MA Bustanul Muta'allimin yang berjumlah 63 peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, pertanyaan penelitian adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap keaktifan peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin?

²⁸ Mulia Suryani, Lucky Heriyanti Jufri, and Tika Artia Putri, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 119–30, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>.

2. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap keaktifan peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin
2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin
3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi perubahan iklim kelas X MA Bustanul Muta'allimin

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan serta meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).

2. Bagi Guru

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai model belajar dan acuan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap variabel keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Populasi penelitian ini, seluruh peserta didik kelas X MA Bustanul Muta'allimin. Sampel penelitian diambil dengan teknik

purposive sampling dengan jumlah 42 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 pada semester genap dengan menggunakan kurikulum merdeka. Dengan variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan variabel terikat yaitu keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah, sedangkan variabel kontrol adalah materi pembelajaran yang sama. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan tes. Data dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik dengan berbantuan SPSS.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

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

Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.²⁹ Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik melalui kompetisi dalam bentuk permainan kelompok. Model

²⁹ Ernawati, “Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas IX MA Hikmatusyysarief Selat Narmada” (Universitas Islam Negeri Mataram, 2019).

pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas.³⁰

b. Keaktifan

Keaktifan adalah suatu keadaan dimana peserta didik melakukan kegiatan belajar yang berpotensi membawa perubahan positif pada nilai dan sikap selama proses pembelajaran.³¹ Keaktifan peserta didik melibatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Peserta didik dianggap aktif ketika mereka menunjukkan ciri-ciri tertentu, seperti selalu bertanya atau meminta penjelasan dari guru ketika menghadapi materi atau masalah yang sulit dipahami dan diselesaikan.³²

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Mudrikah mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan peserta didik untuk dapat memahami

³⁰ Kasanah, "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021."

³¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010). hal 393.

³² Kasanah, "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021."

masalah melalui identifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, menyusun strategi penyelesaian, menerapkan strategi untuk mendapatkan solusi dan memeriksa kebenaran serta menafsirkannya.³³ Pemecahan masalah peserta didik dimulai dengan perencanaan yang matang, diikuti oleh pengajuan hipotesis. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai perspektif serta bekerja secara sistematis melalui analisis fakta dan gagasan.³⁴

d. Perubahan Iklim

Perubahan iklim adalah perubahan suhu dan pola cuaca dalam jangka waktu panjang. Perubahan iklim merupakan salah satu isu yang paling mendesak di zaman modern. Perubahan iklim saat ini berbeda dengan perubahan iklim di masa lalu karena kecepatan dan penyebabnya yaitu dari aktivitas manusia.

³³ Radifan Irsaly and Martin Bernard, "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VIII MTS AL-MUBAROKAH" 5, no. 3 (2022): 779–88, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.779-788>.

³⁴ Annisah Oktari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA MAS PAB 2 HELVETIA" (Universitas Negeri Islam Sumatera Utara, 2020).

2. Penegasan Operasional

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

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam bentuk turnamen permainan kelompok. Dalam model ini, menggunakan empat tahapan yaitu: menyampaikan informasi, pembentukan tim, permainan (turnamen) dan penghargaan kelompok. Dimana peserta didik dibagi ke dalam beberapa tim dan diberikan tugas atau tantangan untuk diselesaikan secara bersama-sama melalui permainan tersebut. Dengan berpartisipasi dalam turnamen permainan kelompok, peserta didik dapat belajar bekerja sama dengan orang lain, aktif dalam pembelajaran, membangun kepercayaan diri, serta meningkatkan motivasi belajar.

b. Keaktifan

Keaktifan adalah proses untuk mengukur sejauh mana seseorang atau sesuatu dalam melakukan aktivitas atau tindakan, serta seberapa sering atau intensitas kegiatan tersebut dilakukan. Keaktifan yang dimaksud dapat mencakup pengukuran waktu yang dihabiskan dalam beraktivitas, jumlah tugas yang diselesaikan, atau tingkat partisipasi dalam kegiatan tertentu.

Pada fokus keaktifan dilakukan berdasarkan pengamatan atau observasi dan dibangun dengan instrumen berdasarkan teori Nana Sudjana yang tersusun atas beberapa indikator meliputi:³⁵

- 1) Ikut serta dalam tugas belajar
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada guru jika belum memahami apa yang diajarkan
- 4) Berusaha mendapatkan informasi untuk memecahkan masalah
- 5) Melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh
- 7) Melatih diri dalam menyelesaikan soal
- 8) Memanfaatkan kesempatan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan soal dan tugas

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien. Kemampuan ini berarti kemampuan untuk menindaklanjuti masalah yang muncul dengan cara yang sistematis

³⁵ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

dan terorganisir. Dengan ini, peserta didik dapat meningkatkan kinerja mereka dan menghadapi tantangan dengan lebih efektif.

Instrumen tes kemampuan pemecahan masalah didasarkan dari teorinya Polya dengan empat indikator yaitu 1) memahami masalah, 2) merencanakan pemecahan masalah, 3) menyelesaikan masalah sesuai rencana, 4) memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.

d. Perubahan Iklim

Materi perubahan iklim terdapat di kelas X Fase E semester genap dan sudah menerapkan kurikulum merdeka. Materi perubahan iklim digunakan sebagai materi untuk menentukan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada penelitian ini.

H. Sistematika Pembahasan

Pada bagian sistematika, maka peneliti perlu menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian.

Bagian awal memuat cover, halaman sampul dalam, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian utama memuat VI Bab: (I) Pendahuluan, (II) Landasan Teori, (III) Metode Penelitian, (IV) Hasil Penelitian, (V) Pembahasan, (VI) Penutup.

Pada Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika pembahasan.

Pada Bab II Landasan Teori memuat deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

Pada Bab III bagian metode penelitian memuat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling, dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

Pada Bab IV hasil penelitian memuat deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Pada Bab V pembahasan.

Pada Bab VI penutup memuat kesimpulan dan saran.

Bagian terakhir memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.