

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Menurut Suprijono (Tauhid, 2020) Teori adalah seperangkat prinsip yang terorganisir yang menjelaskan kejadian-kejadian tertentu di lingkungan. Teori ini dipahami sebagai hubungan sebab-akibat antara proposisi-proposisi. Seperti halnya bangunan, teori disusun secara kausal berdasarkan fakta, variabel/konsep, dan proposisi. Menurut Sukatin et al. (2022:918) mengatakan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai penghasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” Jadi teori belajar dapat diartikan sebagai seperangkat prinsip yang terorganisir yang menjelaskan bagaimana individu mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar. Dalam hal ini, teori belajar menghubungkan sebab-akibat antara berbagai konsep dan proposisi terkait, serta bagaimana interaksi seseorang dengan lingkungannya menghasilkan perubahan perilaku baru yang didasarkan pada pengalamannya. Teori ini dibangun dari fakta, variabel, dan konsep yang menjelaskan proses pembelajaran dalam konteks tertentu.

Teori belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah teori belajar behavioristik, teori belajar Kognitif, dan teori belajar Konstruktivisme.

1. Teori belajar behavioristik

Menurut Jelita et al. (2023:407) “Teori belajar behavioristik merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus-respon”. Menurut Desmita (Suputra, 2023) Teori belajar behavioristik adalah teori yang memahami perilaku manusia dengan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perilaku seseorang dapat diubah melalui proses pengkondisian. Dan menurut Andriyani (Aziz & Muhid, 2022:446) “teori belajar behavioristik adalah pembentukan perilaku hasil dari pengaruh lingkungan yang kemudian ditangkap oleh inderawi dan direspon”. Dari beberapa pendapat diatas

dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang menjelaskan bahwa perubahan perilaku terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons, serta dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Teori ini menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, di mana perilaku seseorang dapat dibentuk dan diubah melalui proses pengkondisian berdasarkan rangsangan yang diterima dari lingkungan dan direspons oleh individu.

Jelita et al. (2023) memberikan penjelasan dengan jelas mengenai teori belajar behavioristik menurut ia teori belajar behavioristik didasarkan pada konsep bahwa belajar adalah hasil dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus adalah rangsangan atau dorongan yang diberikan oleh pendidik untuk membentuk perilaku, sementara respon merupakan reaksi atau kemampuan (baik pikiran, perasaan, maupun tindakan) yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah menerima stimulus. Teori ini menekankan pentingnya pengukuran untuk mengetahui apakah telah terjadi perubahan perilaku atau tidak.

Berikut langkah-langkah pembelajaran pada teori belajar behavioristik menurut Jelita et al. (2023:409) antara lain:

- a. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran
- b. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik
- c. Menentukan materi pembelajaran
- d. Memecah materi pembelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik dan lain sebagainya
- e. Menyajikan materi pembelajaran
- f. Memberikan stimulus, dapat berupa, pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes atau kuis, latihan atau tugas-tugas
- g. Mengamati dan mengkaji respon yang diberikan peserta didik
- h. Memberikan penguatan atau reinforcement (mungkin penguatan positif ataupun penguatan negatif), ataupun hukuman
- i. Memberikan stimulus baru
- j. Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman
- k. Evaluasi belajar

Teori belajar behavioristik sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian ini karena mendukung pendekatan terukur dan sistematis dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berbasis kompetisi dan kerja sama tim, memberikan stimulus yang tepat untuk mendorong peserta didik merespons dengan aktif, sementara penguatan positif dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan mereka dalam mempelajari konsep-konsep matematika seperti barisan dan deret aritmatika.

2. Teori belajar Konstruktivisme

Menurut Lathifah et al. (2024:41) “teori konstruktivisme adalah teori yang mengizinkan setiap individu untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang sudah dimilikinya”. Menurut Piaget (Budyastuti & Fauziati, 2021:114) “adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan meningkatkan pengetahuan”. Dan menurut Mastiyah (2023) teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori yang menekankan bahwa anak atau peserta didik dapat menemukan solusi untuk memecahkan masalah berdasarkan pengalaman yang mereka alami secara langsung. Dari beberapa pendapat ini dapat kita simpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah pendekatan yang menekankan bahwa individu membangun pengetahuan dan keterampilan dengan cara meningkatkan kemampuan yang sudah dimiliki melalui pengalaman langsung. Teori ini menjelaskan bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperluas pemahaman mereka dengan aktif menemukan solusi untuk masalah berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka sendiri.

Berikut langkah-langkah pembelajaran pada teori belajar konstruktivisme menurut teori Piaget (Lathifah et al., 2024:38) antara lain:

- a. Menetapkan tujuan belajar.
- b. Memilih bahan pembelajaran.
- c. Menyusun tema-tema yang dapat dipelajari peserta didik secara aktif.
- d. Menentukan dan mengatur proses pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran, misal proses belajar mengajar berupa kelompok, eksperimen, *role play*, dan *problem solving*.

- e. Mempersiapkan berbagai pertanyaan yang dapat menumbuhkan karakter kreatif peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi dan bertanya.
- f. Mengevaluasi kegiatan dan hasil dari pembelajaran.

Teori belajar konstruktivisme sangat relevan dengan penelitian ini karena menekankan pembelajaran aktif, pengalaman langsung, dan pemecahan masalah, semua elemen yang menjadi inti dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan teori belajar konstruktivisme, peserta didik dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang barisan dan deret aritmatika melalui interaksi, kolaborasi, serta pengalaman belajar yang bermakna, yang akan berkontribusi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar.

B. Kemampuan Pemecahan Masalah

1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Gunantara et al. (Suryani & Jufri, 2020) Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kecakapan atau potensi yang ada dalam diri peserta didik sehingga ia dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayati et al. (2023:685) “Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan menyelesaikan permasalahan non-rutin yang biasanya berhubungan dengan masalah dalam kehidupan nyata”. Dan menurut Sulistyani et al. (2020) Kemampuan pemecahan masalah adalah keahlian seseorang dalam menangani masalah yang non rutin, di mana solusi atau cara penyelesaiannya tidak dapat ditemukan secara langsung. Sebaliknya, hal ini memerlukan berbagai upaya, seperti menghubungkan masalah tersebut dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kecakapan individu dalam menyelesaikan permasalahan non-rutin, baik yang berkaitan dengan kehidupan nyata maupun situasi lainnya. Kemampuan ini melibatkan penerapan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan memerlukan berbagai upaya untuk menemukan solusi, sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan ini sangat penting dalam konteks akademik dan juga dalam konteks praktis kehidupan sehari-hari. Lebih khusus lagi, kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan seseorang dalam

menyelesaikan masalah matematis non-rutin yang disajikan dalam bentuk soal matematika tekstual maupun kontekstual. Kemampuan ini sangat penting dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, karena melibatkan pemahaman dan penerapan konsep matematika dalam situasi yang bervariasi dan menantang (Suryani & Jufri, 2020).

Menurut Polya yang dikutip oleh Hartono (Pratiwi, 2023), masalah matematis dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: 1) Masalah untuk menemukan (*problem to find*), di mana kita berupaya membangun berbagai objek atau informasi yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut; dan 2) Masalah untuk membuktikan (*problem to prove*), di mana kita harus menunjukkan kebenaran suatu pernyataan, yaitu memastikan apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Jenis masalah ini menekankan pada hipotesis atau kesimpulan dari sebuah teorema yang kebenarannya harus dibuktikan.

Menurut Sumarno (Pratiwi, 2023) pemecahan masalah matematis memiliki dua pengertian, yaitu: a) Pemecahan masalah sebagai pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menemukan kembali (*reinvention*) dan memahami materi, konsep, serta prinsip matematika. Pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah atau situasi kontekstual, kemudian melalui proses induksi peserta didik menemukan konsep atau prinsip matematika. b) Pemecahan masalah sebagai aktivitas yang meliputi: (1) mengidentifikasi kecukupan data untuk menyelesaikan masalah, (2) membuat model matematis dari situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya, (3) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah baik dalam matematika maupun di luar matematika, (4) menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai dengan masalah awal, serta memeriksa kebenaran jawaban, dan (5) menerapkan matematika secara bermakna.

2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator Kemampuan pemecahan masalah matematis menurut Budiman (Rambe & Afri, 2020), adalah: a) mengidentifikasi kecukupan data untuk memecahkan masalah, b) membuat model matematik dari suatu masalah dan menyelesaikannya, c) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan

masalah matematik, d) memeriksa kebenaran hasil atau jawaban. Sedangkan menurut Polya yang dimodifikasi oleh Mawaddah & Anisah serta Wulandari et al., dengan mengacu pada indikator dari Soemarmo dan Hendriana (Damayanti, 2022) adalah a) Memahami masalah, b) Merencanakan penyelesaian, c) Melaksanakan rencana, d) Menafsirkan hasil yang diperoleh.

Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai kerangka acuan dalam menilai kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik akan berpengaruh kepada hasil belajar matematika supaya mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena kemampuan pemecahan masalah matematis dapat membantu dalam memecahkan masalah matematika baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini yaitu menurut Sumarmo (Yulian & Budianingsih, 2021), sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah
1	Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah
2	Membuat model matematik dan suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya
3	Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika atau di luar matematika
4	Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai dengan permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil jawaban
5	Menerapkan matematika secara bermakna

3. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Seorang peserta didik harus memiliki kemampuan pemecahan masalah khususnya dalam belajar matematika. Pemecahan masalah dalam belajar matematika membutuhkan cara atau langkah yang tepat dan runtut agar mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan masalahnya. Adapun Langkah pemecahan masalah menurut George Polya (Purba & Lubis, 2021) yang dapat digunakan peserta didik agar mempermudah dalam menyelesaikan masalahnya, yaitu:

Tabel 2.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah

No	Langkah	Deskripsi
1	Memahami masalah	Langkah ini meliputi menentukan apa yang diketahui dan ditanyakan dan memberikan keterangan tentang soal apakah cukup mencari apa yang ditanyakan.
2	Merencanakan penyelesaian masalah	langkah ini meliputi mengidentifikasi masalah kemudian mencari cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.
3	Melaksanakan penyelesaian masalah	pada langkah ini ditekankan pelaksanaan rencana penyelesaian dengan memeriksa setiap langkah apakah sudah benar atau belum dan membuktikan serta melaksanakan sesuai rencana yang dibuat.
4	Memeriksa Kembali hasil	langkah ini dilakukan dengan memeriksa kebenaran jawaban, dicari dengan cara yang lain dan dapatkah jawaban atau cara tersebut digunakan untuk soal-soal lain.

Langkah-langkah yang diusulkan oleh Polya dikenal sebagai strategi heuristik dan sering digunakan sebagai acuan dalam penyelesaian masalah matematika. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika karena mereka tidak memahami bagaimana konsep-konsep matematika saling terkait. Hal ini menjadi tantangan besar dalam pengajaran pemecahan masalah matematika, yang membutuhkan pemahaman yang kuat tentang hubungan antar konsep.

C. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dalam pemecahan masalah, pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bertanya, menyampaikan pendapat untuk mengembangkan kemampuan matematisnya (Gusteti & Neviyarni, 2022). Menurut Kowiyah (Kurniawati & Ekayanti, 2024:108) “mempelajari matematika yang dipelajari adalah menyatakan masalah, merencanakan proses penyelesaian, mengakaji langkah-langkah penyelesaian, membuat pernyataan jika informasi yang didapat kurang”. Dan menurut Jannah & Hayati (2024) Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting dari tingkat dasar sampai dengan

tingkat tinggi. Dari beberapa uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses interaktif yang esensial dari pendidikan dasar hingga tingkat tinggi, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Proses ini tidak hanya melibatkan penghafalan rumus, tetapi juga melatih kemampuan logistik, analitis, dan kritis.

Pembelajaran matematika juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bertanya, dan menyampaikan pendapat, sehingga mereka dapat membangun pemahaman matematika secara mandiri. Lebih dari itu, pembelajaran ini menekankan kemampuan peserta didik dalam menyatakan masalah, merencanakan penyelesaian, mengkaji langkah-langkah, dan membuat pernyataan berdasarkan informasi yang diperoleh. Dengan demikian, pembelajaran matematika yang efektif harus menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir serta pemecahan masalah, mengingat peran krusialnya dalam berbagai aspek kehidupan sehingga akan terwujudnya tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan.

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (Jannah & Hayati, 2024) tujuan pembelajaran matematika meliputi pemahaman konsep matematika, penalaran pola sifat dari matematika, memecahkan masalah matematika, dan mengkomunikasikan gagasan matematika. Selain itu, tujuan pembelajaran matematika juga mencakup meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Gusteti & Neviyarni, (2022:643). “tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, kemampuan komunikasi dan kemampuan pemecahan masalah”. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika adalah bukan hanya sekedar penguasaan rumus dan perhitungan. Esensi pembelajaran ini terletak pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan logistik. Ini mencakup pemahaman konsep matematika secara mendalam, kemampuan menalar pola dan sifat matematika, serta kemampuan untuk memecahkan masalah matematika dan mengkomunikasikan gagasan matematika secara efektif. Lebih dari itu, pembelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik dengan

keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan memecahkan masalah.

Selain itu, tujuan pembelajaran matematika mencakup pengembangan kemampuan pemecahan masalah, peningkatan kemampuan berpikir abstrak, pembentukan sikap positif terhadap matematika, persiapan untuk studi lanjutan dan karir, serta pengembangan kemampuan komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membentuk individu yang memiliki kemampuan berpikir yang kuat, mampu memecahkan masalah, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Menurut Isjoni (Purnomo, 2021:54)

“Pengertian Pembelajaran Kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta lain dalam tugas-tugas yang terstruktur selanjutnya pendidik bertindak sebagai fasilitator”.

Menurut Ruspandi (2021:37) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran” sedangkan menurut Magdalena et al. (2024) Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Dengan bekerja sama dalam kelompok, peserta didik tidak hanya menguasai materi pelajaran secara individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama yang penting dalam kehidupan. Dari beberapa uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Menurut Lestari & Yudhanegara (2015) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang

menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar. Menurut Novianti (2022) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif di mana setiap meja turnamen memiliki permainan dan peserta didik dibagi ke dalam kelompok belajar. Lalu, pemain menggunakan *card* yang memiliki pertanyaan, solusi di atasnya. Setiap peserta didik yang berpartisipasi duduk di meja turnamen sebagai perwakilan dari kelompoknya. Dengan membagikan kartu soal, peserta mengambil kartu untuk dimainkan. Adapun menurut Komariah et al. (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Adapun Langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Lestari & Yudhanegara (2015:47) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3 Tahapan *Teams Games Tournament*

Fase	Deskripsi
<i>Class Presentation</i>	Presentasi kelas merupakan tahapan dimana pendidik menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik.
<i>Teams</i>	Peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil (tim) yang terdiri atas 4-5 orang yang heterogen, baik dari segi kemampuan, gender, ras, maupun karakteristik lainnya.
<i>Games</i>	Peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin bagi skor timnya. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Permainan tersebut dimainkan pada meja-meja turnamen.

Fase	Deskripsi
<i>Tournament</i>	Setiap meja-meja turnamen terdiri atas perwakilan dari kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara. Setiap peserta didik akan bertanding dengan peserta didik lainnya yang ada pada meja turnamen yang sama dan mengambil kartu yang berisi pertanyaan. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan poin. Turnamen ini memungkinkan peserta didik dari semua tingkatan kemampuan untuk turut berkontribusi terhadap timnya.
<i>Team Recognition</i>	Rekognisi tim diperoleh dari skor yang diperoleh setiap anggota tim pada saat turnamen. Tim yang memperoleh total skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (reward) dari pendidik.

Setelah melakukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh peserta didik menurut Nur, et al. (Komariah et al., 2023) diantaranya : Rasa harga diri lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, pemahaman akan materi pelajaran akan lebih baik dan Minat belajar lebih besar.

E. Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Game Tournament* pada Materi barisan dan Deret Aritmatika

Model Pembelajaran kooperatif adalah model Pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada kelas eksperimen. Berikut ini akan dibahas bagaimana alur kegiatan Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *time game tournament*. Adapun langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan yaitu menurut Lestari & Yudhanegara (2015).

1. Pembelajaran pada Pertemuan Pertama

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



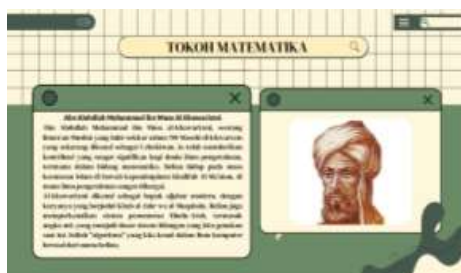
Gambar 2.1 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 1

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostik non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan *emoticon* marah, senang dan sedih dan peserta didik harus memilih salah satu *emoticon* sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.2 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 1

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.3 Tokoh Matematika Pertemuan 1

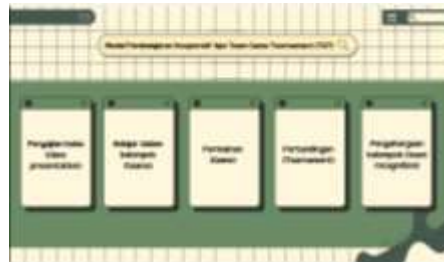


Gambar 2.4 Quotes Motivasi Pertemuan 1

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.5 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 1



Gambar 2.6 Alur Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pertemuan 1

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari barisan aritmatika dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.7 Manfaat Mempelajari Barisan Aritmatika Pertemuan 1



Gambar 2.8 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 1

Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Fase penyajian kelas (*class presentation*)

Pada fase ini pendidik mempresentasikan materi barisan aritmatika yang akan dibahas kepada peserta didik kemudian setelah itu pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok,



Gambar 2.9 Barcode Materi Barisan Aritmatika Pertemuan 1



Gambar 2.10 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 1

b. Fase belajar dalam kelompok (*teams*)

Pada fase ini pendidik membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok dan membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD.



Gambar 2.11 Barcode LKPD Barisan Aritmatika Pertemuan 1

c. Fase permainan (*game*)

Pada fase ini pendidik menanyakan jawaban hasil LKPD dengan syarat setiap kelompok yang ingin menjawab harus bisa menebak dulu permainan yang akan diberikan oleh pendidik

d. Fase pertandingan (*tournament*)

Pada fase ini pendidik mengadakan *tournament* pada materi barisan aritmatika yang sudah disampaikan dan dipelajari dengan bantuan aplikasi *wordwall*, untuk soal terdiri dari soal pilihan dan soal rebutan.



Gambar 2.12 Soal Turnamen Barisan Aritmatika Pertemuan 1

e. Fase penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pada fase ini pendidik memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke- : _____

Petunjuk
 Berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Saya sangat terbantu dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Saya merasa terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Saya sangat terbantu dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Saya sangat senang ketika pendidik mengadakan turnamen di akhir pembelajaran		

Gambar 2.13 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 1

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Deret Aritmatika Bagian 1 dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

2. Pembelajaran Pada Pertemuan Ke Dua

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2.14 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 2

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostik non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan emoticon marah, senang dan sedih dan peserta didik harus memilih salah satu *emoticon* sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.15 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.16 Tokoh Matematika Pertemuan 2



Gambar 2.17 Quotes Motivasi Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.18 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2



Gambar 2.19 Alur Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari deret aritmatika bagian 2 dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan

apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.20 Manfaat Mempelajari Deret Aritmetika Bagian 1 Pertemuan 2



Gambar 2.21 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 2

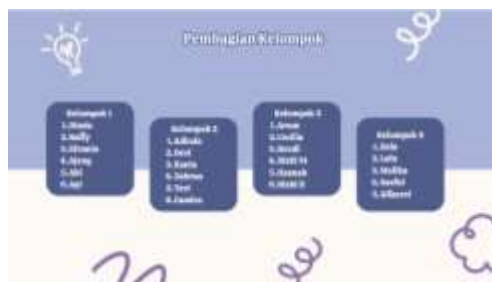
Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Fase penyajian kelas (*class presentation*)

Pada fase ini pendidik mempresentasikan materi deret aritmatika bagian 1 yang akan dibahas kepada peserta didik kemudian setelah itu pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok,



Gambar 2.22 Barcode Materi Deret Aritmatika Bagian 1 Pertemuan 2



Gambar 2.23 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 2

b. Fase belajar dalam kelompok (*teams*)

Pada fase ini pendidik membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok dan membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD.



Gambar 2.24 Barcode LKPD Deret Aritmatika Bagian 1 Pertemuan 2

c. Fase permainan (*game*)

Pada fase ini pendidik menanyakan jawaban hasil LKPD dengan syarat setiap kelompok yang ingin menjawab harus bisa menebak dulu permainan yang akan diberikan oleh pendidik

d. Fase pertandingan (*tournament*)

Pada fase ini pendidik mengadakan *tournament* pada materi deret aritmatika bagian 1 yang sudah disampaikan dan dipelajari dengan bantuan aplikasi *wordwall*, untuk soal terdiri dari soal pilihan dan soal rebutan.



Gambar 2.25 Soal Turnamen Deret Aritmatika Bagian 1 Pertemuan 2

e. Fase penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pada fase ini pendidik memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke- : _____

Petunjuk
 Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Saya sangat terbantu dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Saya merasa terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Saya sangat terbantu dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Saya sangat senang ketika pendidik mengadakan turnamen di akhir pembelajaran		

Gambar 2.26 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Deret Aritmatika Bagian 2 dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

3. Pembelajaran Pada Pertemuan Ke Tiga

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2. 27 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 3

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostic non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan emoticon marah, senang dan sedih dan peserta didik harus memilih salah satu emoticon sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.28 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.29 Tokoh Matematika Pertemuan 3



Gambar 2.30 Quotes Motivasi Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.31 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 3



Gambar 2.32 Alur Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari deret aritmatika bagian 2 dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.33 Manfaat Mempelajari Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 3



Gambar 2.34 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 3

Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Fase penyajian kelas (*class presentation*)

Pada fase ini pendidik mempresentasikan materi deret aritmatika bagian 2 yang akan dibahas kepada peserta didik kemudian setelah itu pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok,



Gambar 2.35 Barcode Materi Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 3



Gambar 2.36 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 3

b. Fase belajar dalam kelompok (*teams*)

Pada fase ini pendidik membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok dan membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD.



Gambar 2.37 Barcode LKPD Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 3

c. Fase permainan (*game*)

Pada fase ini pendidik menanyakan jawaban hasil LKPD dengan syarat setiap kelompok yang ingin menjawab harus bisa menebak dulu permainan yang akan diberikan oleh pendidik

d. Fase pertandingan (*tournament*)

Pada fase ini pendidik mengadakan *tournament* pada materi deret aritmatika bagian 2 yang sudah disampaikan dan dipelajari dengan bantuan aplikasi *wordwall*, untuk soal terdiri dari soal pilihan dan soal rebutan.



Gambar 2.38 Soal Turnamen Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 3

e. Fase penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pada fase ini pendidik memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke. : _____

Petunjuk
 Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Saya sangat terbantu dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Saya merasa terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Saya sangat terbantu dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Saya sangat senang ketika pendidik mengadakan permainan di akhir pembelajaran		

Gambar 2.39 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Barisan Geometri dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

F. Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional yang digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Menurut Royani (Lestary, 2023) model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses penemuan. Model ini mengajarkan peserta didik melalui penyajian suatu masalah dengan tujuan melatih kemampuan pemecahan masalah, sekaligus melibatkan aktivitas mental dalam memahami konsep pembelajaran. Menurut Silvi et al. (2020) model pembelajaran PBL adalah model pengajaran yang bercirikan permasalahan nyata sebagai konteks untuk mendorong peserta didik belajar berpikir kritis, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Menurut Hendriana (Hasanah et al.

2023:3) model pembelajaran PBL merupakan “pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah”. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah pendekatan pengajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran dengan memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks. Model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses penemuan, berpikir kritis, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, PBL juga melibatkan aktivitas mental untuk memahami konsep pembelajaran melalui penyelidikan dan upaya memecahkan masalah-masalah yang kontekstual. Hal ini menjadikan PBL efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta pemahaman yang mendalam pada peserta didik.

Adapun Langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran *problem based learning* menurut Lestari & Yudhanegara (2015) adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 4 Langkah-langkah atau Tahapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase	Deskripsi
Orientasi Peserta Didik pada Masalah	Pendidik memperkenalkan masalah yang akan menjadi fokus pembelajaran.
Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar	Peserta didik bagian menjadi kelompok atau bekerja secara individu untuk merancang strategi belajar dan mengumpulkan informasi terkait masalah.
Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	Pendidik memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam melakukan penelitian, eksperimen, atau pengumpulan data untuk memecahkan masalah.
Menjelaskan dan Menyajikan Hasil Karya	Peserta didik mengembangkan solusi atau rekomendasi pemecahan masalah dan menyajikannya dalam berbagai bentuk, seperti laporan, presentasi, atau produk.
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Peserta didik dan pendidik bersama-sama menganalisis dan menyelesaikan proses pemecahan masalah, termasuk langkah-langkah yang telah dilakukan, kesulitan yang dihadapi, dan hasil yang dicapai.

G. Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada kelas kontrol. Model pembelajaran konvensional yang digunakan

oleh pendidik di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian adalah model pembelajaran *problem based learning*. Berikut ini akan dibahas bagaimana alur kegiatan Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *problem based learning*. Adapun langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan yaitu menurut Lestari & Yudhanegara (2015).

1. Pembelajaran Pada Pertemuan Pertama

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2.40 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 1

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostic non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan *emoticon* marah, senang dan sedih dan peserta didik harus memilih salah satu *emoticon* sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.41 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.42 Tokoh Matematika Pertemuan 2

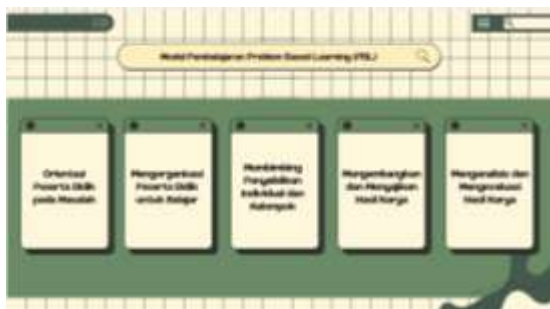


Gambar 2.43 Quotes Motivasi Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.44 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2



Gambar 2.45 Alur Kegiatan Model Pembelajaran PBL

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari barisan aritmatika dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.46 Manfaat Mempelajari Barisan Aritmatika Pertemuan 1



Gambar 2.47 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 1

Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Pada fase ini pendidik menyajikan masalah dan mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan dan memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai masalah yang diberikan.



Gambar 2.48 Menyajikan Masalah Materi Barisan Aritmatika Pertemuan 1

b. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

Pada fase ini pendidik Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk secara kelompok sesuai dengan yang telah dibagikan dan memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok.



Gambar 2.49 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 1



Gambar 2.50 Barcode LKPD Barisan Aritmatika Pertemuan 1

c. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok

Pada fase ini pendidik Pendidik mendorong dan membimbing partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase ini pendidik membimbing peserta didik dalam menyajikan hasil diskusi dengan jelas dan sistematis dan memberikan arahan agar peserta didik dapat mempresentasikan solusi yang ditemukan secara terstruktur dan jelas.

e. Menganalisis dan Mengevaluasi Hasil Karya

Pada fase ini pendidik memberikan kesempatan dan memfasilitasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain atau dari pendidik terkait solusi yang dipresentasikan dan membimbing peserta didik dalam menyimpulkan solusi akhir berdasarkan analisis dan diskusi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke- : _____

Petunjuk
 Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Peserta didik sangat terbuahi dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Peserta didik merasa terbuahi dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Peserta didik sangat terbuahi dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Peserta didik sangat senang dengan adanya presentasi hasil pengerjaan LKPD		

Gambar 2.51 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 1

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Deret Aritmatika Bagian 1 dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

2. Pembelajaran Pada Pertemuan Ke Dua

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2.52 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 2

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostic non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan emoticon marah, senang dan sedih dan peserta didik harus memilih salah satu *emoticon* sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.53 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.54 Tokoh Matematika Pertemuan 2



Gambar 2.55 Quotes Motivasi Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.56 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2



Gambar 2.57 Alur Kegiatan Model Pembelajaran PBL Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari deret aritmatika bagian 2 dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.58 Manfaat Mempelajari Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 2



Gambar 2.59 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 2

Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

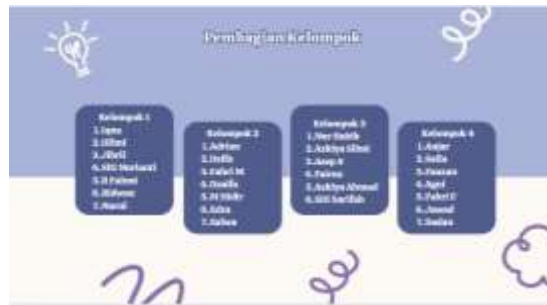
Pada fase ini pendidik menyajikan masalah Deret Aritmatika Bagian 2 dan mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan dan memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai masalah yang diberikan.



Gambar 2.60 Menyajikan Masalah Materi Deret Aritmatika Pertemuan 2

b. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

Pada fase ini pendidik Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk secara kelompok sesuai dengan yang telah dibagikan dan memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok.



Gambar 2.61 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 2



Gambar 2.62 Barcode LKPD Deret Aritmatika Pertemuan 2

c. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok

Pada fase ini pendidik mendorong dan membimbing partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase ini pendidik membimbing peserta didik dalam menyajikan hasil diskusi dengan jelas dan sistematis dan memberikan arahan agar peserta didik dapat mempresentasikan solusi yang ditemukan secara terstruktur dan jelas.

e. Menganalisis dan Mengevaluasi Hasil Karya

Pada fase ini pendidik memberikan kesempatan dan memfasilitasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain atau dari pendidik terkait solusi yang dipresentasikan dan membimbing peserta didik dalam menyimpulkan solusi akhir berdasarkan analisis dan diskusi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke- : _____

Petunjuk
 Berikan tanda centakan (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Peserta didik sangat terbantu dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Peserta didik merasa terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Peserta didik sangat terbantu dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Peserta didik sangat senang dengan adanya presentasi hasil pengerjaan LKPD		

Gambar 2.63 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 2

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Deret Aritmatika Bagian 2 dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

3. Pembelajaran Pada Pertemuan Ke Tiga

Tahap pertama yaitu pendahuluan, pada tahap ini pendidik membuka dengan salam pembukaan kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengecek kondisi kebersihan kelas, kelengkapan atribut, dan mengarahkan peserta didik untuk mengeluarkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Setelah semua siap pendidik memeriksa kehadiran peserta didik kemudian meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.



Gambar 2.64 Doa Sebelum Belajar Pertemuan 3

Setelah selesai berdoa pendidik memberikan asesmen diagnostic non-kognitif yaitu dengan memberikan 3 pilihan emoticon marah, senang dan sedih

dan peserta didik harus memilih salah satu *emoticon* sesuai dengan keadaan hati kemudian memberikan *ice breaking*.



Gambar 2.65 Asesmen Diagnostik Non-Kognitif Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memperkenalkan salah satu tokoh matematika dan memberikan *quotes* motivasi kepada peserta didik.



Gambar 2.66 Tokoh Matematika Pertemuan 3



Gambar 2.67 Quotes Motivasi Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2.68 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 3



Gambar 2.69 Alur Kegiatan Model Pembelajaran PBL Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai manfaat mempelajari deret aritmatika bagian 2 dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik.



Gambar 2.70 Manfaat Mempelajari Deret Aritmatika Bagian 2 Pertemuan 3



Gambar 2.71 Pertanyaan Pemantik Pertemuan 3

Tahap kedua yaitu kegiatan inti, pada tahap ini ada beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Pada fase ini pendidik menyajikan masalah Deret Aritmatika bagian 2 dan mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan dan memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai masalah yang diberikan.



Gambar 2.72 Menyajikan Masalah Materi Barisan Aritmatika Pertemuan 3

b. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

Pada fase ini pendidik Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk secara kelompok sesuai dengan yang telah dibagikan dan memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok.



Gambar 2.73 Pembagian Kelompok Belajar Pertemuan 3



Gambar 2.74 Barcode LKPD Deret Aritmatika Pertemuan 3

c. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok

Pada fase ini pendidik Pendidik mendorong dan membimbing partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase ini pendidik membimbing peserta didik dalam menyajikan hasil diskusi dengan jelas dan sistematis dan memberikan arahan agar peserta didik dapat mempresentasikan solusi yang ditemukan secara terstruktur dan jelas.

e. Menganalisis dan Mengevaluasi Hasil Karya

Pada fase ini pendidik memberikan kesempatan dan memfasilitasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain atau dari pendidik terkait solusi yang dipresentasikan dan membimbing peserta didik dalam menyimpulkan solusi akhir berdasarkan analisis dan diskusi.

Tahap ketiga yaitu penutup, pada tahap ini pendidik membagikan lembar refleksi dan diisi oleh seluruh peserta didik.

Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama : _____
 Kelas : _____
 Pertemuan ke- : _____

Petunjuk
 Berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik		
2	Peserta didik sangat terbantu dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam memahami materi		
3	Peserta didik merasa terbantu dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
4	Peserta didik sangat terbantu dengan adanya diskusi kelompok dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
5	Peserta didik sangat senang dengan adanya presentasi hasil pengerjaan LKPD		

Gambar 2.75 Lebar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 3

Setelah itu pendidik memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi Barisan Geometri dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang, dan terakhir pendidik mengucapkan salam penutup.

H. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Korompot et al. (2020) minat belajar merupakan adanya karakteristik seseorang berupa kekuatan khusus yang terdapat didalam diri

seseorang, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar. Selanjutnya pengertian minat belajar menurut Olivia (Nurhasanah & Sobandi, 2016) adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menurut Tafonao (2018:110)

“minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang peserta didik untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat peserta didik memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan peserta didik lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan peserta didik”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan kuat dari dalam diri seseorang untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Minat ini berperan sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran. Ketika seseorang memiliki minat belajar, mereka lebih termotivasi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta lebih terbuka terhadap pengalaman belajar baru.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Fuad dan Zuraini (Korompot et al., 2020:42) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

a. Faktor internal, yang terdiri dari:

1) Aspek jasmaniah

Mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu Peserta didik, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar.

2) Aspek psikologis/kejiwaan

Meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat,dan motif.

b. Faktor eksternal, yang terdiri dari:

1) Keluarga

Merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar

yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung anak dalam belajar.

2) Sekolah

Meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan teman, pendidik dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler.

3) Lingkungan Masyarakat

Meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

3. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Slameto (Nurhasanah & Sobandi, 2016) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Indikator Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar
1	Ketertarikan untuk belajar
2	Perhatian dalam belajar
3	Motivasi belajar
4	Pengetahuan

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) dari keempat indikator tersebut maka kita dapat mengukur minat, yaitu: (1) ketertarikan, ditunjukkan dengan antusiasme dan kesungguhan dalam mengikuti pelajaran; (2) perhatian, yaitu kemampuan memfokuskan pikiran pada materi yang dipelajari; (3) motivasi, sebagai dorongan sadar untuk mencapai tujuan belajar; dan (4) pengetahuan, yakni pemahaman yang luas serta kesadaran akan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

I. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jumiyatun et al. (2019) tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament*

Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA dari hasil penelitian ini Titik Jumiyatun, Sunandar dan Dhian Endahwuri menyimpulkan bahwa Kemampuan pemecahan masalah peserta didik SMA pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Question Card* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan Kemampuan pemecahan masalah peserta didik SMA pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* tidak lebih baik daripada model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Question Card*. Persamaan penelitian Titik Jumiyatun, Sunandar dan Dhian Endahwuri dengan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah. Perbedaannya terletak pada minat belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini terletak pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran problem based learning dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Krisnawati et al. (2024) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Problem Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul dari hasil penelitian ini Merri Krisnawati, Isbadar Nursit dan Siti Nurul Hasana menyimpulkan bahwa Hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *problem card* dapat dilihat dari hasil tes akhir siklus. Peningkatan hasil tes akhir siklus mencapai 31.82% dari siklus I ke siklus II. Respon siswa kelas XI Roudlatul Uqul Pakisaji terhadap penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *problem card* pada barisan dan deret aritmatika didapatkan dari hasil wawancara yang juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan model pembelajaran TGT berbantuan *problem card* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Roudlatul Uqul Pakisaji. Persamaan penelitian Merri Krisnawati,

Isbadar Nursit dan Siti Nurul Hasana dengan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Perbedaannya terletak pada minat belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Relevansi penelitian ini terletak pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Larasati et al. (2022) tentang Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dari hasil penelitian ini Dias Ayu Larasati, Sutirna dan Indrie Noor Aini menyimpulkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas VIII dapat meningkatkan minat belajar. Peserta didik tertarik dan perhatian pada pembelajaran. serta merasa senang terhadap pembelajaran. Peserta didik juga bisa berinteraksi dengan baik dan lebih aktif pada proses pembelajaran, serta mampu bertoleransi dalam berdiskusi antar teman kelompoknya. Persamaan penelitian Dias Ayu Larasati, Sutirna dan Indrie Noor Aini dengan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan minat belajar. Perbedaannya terletak pada kemampuan pemecahan masalah. Relevansi penelitian ini terletak pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan minat belajar dalam pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi et al. (2024) tentang Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dari hasil penelitian ini Dinda Putri Pertiwi, Anik Kirana dan Sri Suratni menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari observasi sampai siklus 2, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI 3 SMAN 6 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari mulai siklus 1 dan siklus 2 minat belajar peserta didik pada siklus 1 meningkat sebesar 87% dan pada siklus 2 sebesar 90%. Keberhasilan tersebut dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif, kritis dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Model pembelajaran tersebut menjawab kesulitan yang dihadapi peserta didik. Persamaan penelitian Dinda Putri

Pertiwi, Anik Kirana dan Sri Suratni dengan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Perbedaannya terletak pada meningkatkan minat belajar. Relevansi penelitian ini terletak pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan minat belajar dalam pembelajaran.