

Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Tipe *Student Teams Achievement Division*

¹Rani Febriyanni, M.Pd, ²Radhiatun Mardhiah, S.Pd.I

¹Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura

Ranifebriyanni1991@gmail.com

²Guru Matematika SMP N 2 Gebang

radhiatunmardhiah12@gmail.com

Abstrak

The purpose of this study was to determine the differences in students' mathematical problem-solving abilities taught by using the TGT and STAD cooperative learning models in the tangent circle material in class VIII MTs. Muallimin UNIVA Medan. This type of research is quantitative research, with the type of quasi-experimental research. The population is all students of class VIII MTs. Muallimin UNIVA Medan T.P 2015/2016. The sample in this study was class VIII-A and class VIII-B. Data collection techniques in the form of interviews, observation, documentation, and tests. Data analysis was performed with One Way Analysis of Variance (ANOVA). These findings indicate: 1) The mathematical problem solving abilities of students in class VIII A who are taught using the TGT cooperative learning model have fulfilled their mastery of learning in understanding problems, planning problem solving and implementing problem solving plans; 2) The mathematical problem solving abilities of students in class VIII B who are taught using the STAD cooperative learning model have fulfilled their mastery of learning in understanding the problem; 3) There are differences in students' mathematical problem solving abilities taught using the TGT cooperative learning model better than the STAD type in the tangent circle material in class VIII MTs. Muallimin UNIVA Medan.

Kata Kunci : Problem Solving, TGT, STAD

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Untuk memenuhi perkembangan setiap individu diharapkan dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan sehingga dapat menjadi bekal dalam mengarungi kehidupan yang penuh tantangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudirman yang menyatakan pendidikan adalah usaha yang dijalani oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentuan salah satu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam mencapai tujuan pendidikan siswa dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan dan kemampuan. Keterampilan dan kemampuan yang harus dimiliki setiap siswa diantaranya adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah ini sangat penting dikuasai karena dalam kehidupan

sehari-hari setiap siswa akan dihadapkan pada berbagai masalah yang harus dipecahkan dengan cermat.

Pelajaran matematika merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Proses pembelajaran matematika di sekolah seharusnya berfungsi sebagai mana mestinnya, salah satu fungsinya adalah interaksi antara siswa dan guru berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika dalam standar isi untuk satuan Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 yaitu : (1)Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritme secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. (2)Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4)Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam pemebelajaran matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.³

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa tidak hanya disebabkan oleh kelemahan siswa dalam belajar, tetapi aktivitas belajar dan peranan guru sebagai pembina dan pembimbing belajar juga berpengaruh. Peranan guru sangat dibutuhkan agar siswa aktif dalam pembelajaran karena dengan adanya keaktifan siswa tersebut pelajaran matematika lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan peneliti di MTs Muallimin UNIVA Medan, dengan mewawancarai guru bidang studi matematika kelas VIII Ibu Nola Afni Oktavia S. Pd. beliau mengatakan bahwa:

Siswa di kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal siswa tersebut seperti kurangnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga pada saat belajar siswa kurang memperhatikan guru. Dan dapat dilihat dari nilai ulangan harian diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII A dan VIII B adalah 69 dan 60, nilai tersebut masih jauh dibawah nilai KKM yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut, adapun solusi dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa hendaknya guru berusaha melatih dan membiasakan siswa melakukan kegiatan pembelajaran seperti memberi latihan-latihan dalam bentuk soal untuk memecahkan masalah matematika yang ada. Sebelum guru menyampaikan pelajaran hendaknya menyiapkan kondisi siswa menjadi siap belajar sehingga siswa tidak ribut dan dapat memperhatikan guru pada saat pembelajaran.

Ada pun solusi utama yang peneliti duga dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah metode yang digunakan oleh guru. Seorang guru harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa yang dapat diamati, dirasakan dan dimodifikasi secara langsung oleh siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik pada materi pelajaran yang sedang dipelajari. Oleh karena itu guru dalam peroses pembelajaran harus menggunakan model dan metode yang bervariasi sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar matematika dan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan siswa khususnya kemempuan pemecahan masalah matematis siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan satu diantara banyak model pembelajaran yang dapat dipilih untuk terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Menurut Nurulhayati, pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.⁴ Pembelajaran kooperatif lebih melibatkan siswa secara langsung untuk aktif dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk bekerjasama dalam tim yang telah di tetapkan sehingga terjadinya interaksi antara siswa sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka, kegiatan pembelajaran seperti ini dapat melatih dan membiasakan siswa dalam menyelesaikan soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan. Turnamen harus memungkinkan semua siswa untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Oleh karena itu, suatu metode pembelajaran yang diduga efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

Adapun Metode pembelajaran kooperatif yang lain adalah tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berpusat pada siswa dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-5 orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya.⁵ STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim. Dengan menggunakan model ini siswa dituntut untuk dapat menguasai materi pembelajaran baik secara kelompok maupun individu. Oleh sebab itu, suatu metode pembelajaran yang diduga efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah metode pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan di MTs. Muallimin UNIVA Medan yang beralamat Jl. Sisingamangaraja Km 5,5 Komplek UNIVA Medan, Provinsi Sumatera Utara. Ada pun desain dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

Kelompok	Pre-tes	Perlakuan	Post-tes
Eksperimen 1	T ₁	X ₁	T ₂
Eksperimen 2	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan:

T₁ : Tes Kemampuan Awal (Pre-tes)

T₂ : Tes akhir (Post-tes)

- X₁ : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen 1 (pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*)
 X₂ : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen 2 (pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*)

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa konsep dan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kecakapan atau potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin (yang dapat berubah-ubah) , mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain dengan memperhatikan proses menemukan jawaban berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah, yaitu : memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melakukan perhitungan, dan memeriksa kembali kebenaran jawaban. (2) Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen untuk saling membantu, memberi arahan dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran dan selanjutnya di turnamenkan dalam bentuk game akademik. Langkah-langkah pembelajaran yaitu: (a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi, (b) Menyampaikan Informasi atau materi Pelajaran, (c) Pembagian kelompok belajar, (d) Membimbing kelompok belajar dan belajar serta melakukan turnamen, (e) Evaluasi, (f) Memberikan penghargaan. (3) Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang, dan setiap kelompok harus heterogen. Heterogen artinya setiap kelompok beranggotakan orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang melalui langkah-langkah pembelajaran yaitu: (a) penyampaian tujuan dan motivasi, (b) pembagian kelompok, (c) presentasi guru, (d) kerja tim, (e) kuis (evaluasi) dan (f) penghargaan.

Adapun indikator yang digunakan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebagai berikut: (1) menuliskan apa yang diketahui dan ditannya, (2) merencanakan strategi penyelesaian berupa menyusun model matematika; (3) menerapkan strategi penyelesaian masalah berupa menyelesaikan masalah dengan model matematika yang telah disusun; (4) mengonfirmasikan jawaban.

Tabel 2
Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Langkah Ke	Indikator	Keterangan	Deskriptor	Skor
I	Memahami masalah	Menulis apa yang diketahui	• Tidak menulis apa yang diketahui	0
			• Menulis apa yang diketahui tapi kurang lengkap	1
			• Menulis apa yang diketahui dengan lengkap	2
		Menulis apa yang ditanya	• Tidak menulis apa yang ditanya	0
			• Menulis apa yang ditanya tapi kurang lengkap	1
			• Menulis apa yang ditanya dengan lengkap	2
Skor Maksimal				4

Langkah Ke	Indikator	Keterangan	Deskriptor	Skor
II	Merencanakan pemecahan Masalah	Menyusun model matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menyusun model matematika • Menyusun model matematika tapi kurang lengkap • Menyusun model matematika dengan lengkap 	0 1 2
			Skor Maksimal	2
III	Melakukan perhitungan	Menyelesaikan model matematika menggunakan aturan, prosedur, konsep matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mampu mengerjakan model matematika atau mengerjakan tanpa makna 	0
			<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memulai mengerjakan matematika dengan pendekatan yang benar, mengidentifikasi adanya pemahaman terhadap soal tetapi tidak mampu melanjutkannya dengan benar 	1
			<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyelesaikan model matematika, tetapi terdapat kesalahan utama dalam menghasilkan jawaban 	2
			<ul style="list-style-type: none"> • Soal hampir dapat diselesaikan tetapi kesalahan kecil telah menghasilkan jawaban yang tidak benar 	3
			<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang lengkap dan benar serta menghasilkan penyelesaian yang benar 	4
Skor Maksimal			4	
IV	Memeriksa kembali	Mengonfirmasi jawaban berdasarkan model dan kondisi soal	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mampu mengonfirmasikan jawaban berdasarkan model dan kondisi soal 	0
			<ul style="list-style-type: none"> • Mengonfirmasikan jawaban berdasarkan model dan kondisi soal tetapi kurang tepat caranya. 	1
			<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengonfirmasikan jawaban berdasarkan model dan kondisi soal dengan tepat dan benar 	2
Skor Maksimal			2	

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik, yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul – betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.⁶ (2) Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan.⁷ (3) Daya pembeda (daya diskriminasi) dari suatu alat ukur hasil belajar siswa merupakan kemampuan alat ukur itu, untuk membedakan antar siswa antara siswa yang belum mampu dengan yang sudah mampu.⁸ (4) Tingkat kesukaran soal merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas butir soal.

Ada pun analisis data Untuk melihat tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa data dianalisis secara deskriptif.⁹ Sedangkan untuk melihat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa data dianalisis dengan statistik inferensial yaitu dengan menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) satu jalur.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VIII A yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) dan kelas VIII B yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi garis singgung lingkaran. Indikator pemecahan masalah matematis siswa yang termuat dalam post-tes digunakan sebagai alat ukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Adapun indikator yang muncul adalah: (1) Kemampuan memahami masalah, (2) Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah, (3) Kemampuan melaksanakan rencana penyelesaian masalah, (4) Kemampuan memeriksa kembali. Adapun deskripsi tiap langkah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebagai berikut:

Tabel 3

Kemampuan Memahami Masalah pada Kelas Eksperimen 1 dengan Menuliskan Apa yang Diketahui

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	0	0%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	5	14%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	30	86%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam memahami masalah (menuliskan apa yang diketahui) **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 4

Kemampuan Memahami Masalah pada Kelas Eksperimen 1 dengan Menuliskan Apa yang Ditanya

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	1	3%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	2	6%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	3	9%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	29	82%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam memahami masalah (menuliskan apa yang diketahui) **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 5

Kemampuan Merencanakan Penyelesaian Masalah Kelas Eksperimen 1

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	0	0%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	2	6%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	6	17%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	27	77%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam merencanakan pemecahan masalah **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 6

Kemampuan Melaksanakan Rencana Penyelesaian Masalah Kelas Eksperimen 1

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	3	9%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	1	3%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	9	26%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	22	62%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam melakukan perhitungan **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 7

Kemampuan Memeriksa Kembali Kebenaran Penyelesaian Kelas Eksperimen 1

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	6	18%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	2	6%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	16	46%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	11	31%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan kemampuan memeriksa kembali jawaban berdasarkan model dan kondisi soal **belum** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII A yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi garis singgung lingkaran sudah memenuhi ketuntasan belajar dalam **memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah dan melaksanakan rencana penyelesaian masalah.**

Tabel 8

Kemampuan Memahami Masalah pada Kelas Eksperimen 2 dengan Menuliskan Apa yang Diketahui

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	0	0%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	3	9%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	6	17%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	26	74%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam memahami masalah (menuliskan apa yang diketahui) **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 9

Kemampuan Memahami Masalah pada Kelas Eksperimen 2 dengan Menuliskan Apa yang Ditanya

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	0	0%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	3	9%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	4	11%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	9	26%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	19	54%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam memahami masalah (menuliskan apa yang diketahui) **Sudah** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 10

Kemampuan Merencanakan Penyelesaian Masalah Kelas Eksperimen 2

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	8	23%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	2	6%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	7	19%	Cukup Baik

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
4	$75 \leq SKPM < 90$	3	9%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	15	44%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam merencanakan pemecahan masalah **Belum** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 11

Kemampuan Melaksanakan Rencana Penyelesaian Masalah Kelas Eksperimen 2

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	21	60%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	2	6%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	4	11%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	8	23%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan siswa dalam melakukan perhitungan **Belum** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 12

Kemampuan Memeriksa Kembali Kebenaran Penyelesaian Kelas Eksperimen 2

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi	Kategori Penilaian
1	$0 \leq SKPM < 45$	24	68%	Sangat Kurang Baik
2	$45 \leq SKPM < 65$	3	9%	Kurang Baik
3	$65 \leq SKPM < 75$	0	0%	Cukup Baik
4	$75 \leq SKPM < 90$	3	9%	Baik
5	$90 \leq SKPM \leq 100$	5	14%	Sangat Baik

Secara klasikal kemampuan kemampuan memeriksa kembali jawaban berdasarkan model dan kondisi soal **belum** memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas VIII B yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi garis singgung lingkaran sudah memenuhi ketuntasan belajar dalam memahami masalah

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, didapat hasil penelitian sebagai berikut : Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII A yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah memenuhi ketuntasan belajar dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah dan melaksanakan rencana penyelesaian masalah; Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII B yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sudah memenuhi ketuntasan belajar dalam memahami masalah; Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada dengan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi garis singgung lingkaran di kelas VIII MTs. Muallimin UNIVA Medan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut: Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif diterapkan dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa; Supaya siswa lebih aktif pada saat proses belajar, guru sebagai fasilitator mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara bebas tetapi terkendali. Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar. Guru harus mendorong siswa agar selalu mengajukan pertanyaan secara bebas; Bagi yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini, disarankan untuk menggunakannya pada pokok bahasan yang lain dengan sampel penelitian yang berbeda.

E. REFERENSI

- Mardianto, 2012. *Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. No. 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006. *Standar Isi*
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali Pers
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudijono, Anas. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada