

Pengaruh Sikap Asertif Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Dengan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas VIII SMP

Gunawan^{1*}, Sri Ramdhani²

^{1,2}Universitas Nggusuwaru (UNSWA)
Email: randikue9@gmail.com ^{1*}

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban mengenai pengaruh sikap asertif terhadap pemecahan masalah dengan pendekatan *Teams Group Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika siswa. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen model *quasy eksperimen design*. Sampel dalam penelitian berjumlah 58 orang yang terdiri dari 29 orang siswa untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara *cluster random sampling* dari seluruh siswa kelas VIII. Sikap asertif diukur dengan skala sikap asertif model Likert. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes pemecahan masalah pada materi persamaan linier dua variable. Analisis data menggunakan uji independent sample t-test dengan terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2497 > 2,0042$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan pendekatan TGT dalam pembelajaran terhadap sikap asertif dan pemecahan masalah siswa SMP kelas VIII. Siswa yang memiliki sikap asertif kategori tinggi dalam proses pembelajaran akan lebih efektif sekaligus memiliki kemampuan pemecahan masalah yg baik.

Keywords: Pemecahan masalah, *Teams Games Tournament (TGT)*, Sikap asertif

PENDAHULUAN

Dalam rangka memaksimalkan diterimanya suatu pengetahuan kepada anak didik (siswa), maka diperlukan suatu cara, langkah, atau juga seni dalam menyampaikan pelajaran (Ulfahani, 2019). Seni menyampaikan pelajaran atau pengetahuan dalam pendidikan ini biasa disebut dengan seni mengajar. Karena dalam mengajar membutuhkan seni, maka keterampilan dan keahlian seperti berbicara, dan atau menggunakan segala media untuk menyampaikan pengetahuan mutlak diperlukan (Handayani, N. P., dkk. :2019). Dalam ilmu pendidikan, apa yang disebut dengan seni dan cara mengajar atau mendidik ini biasa disebut dengan metode atau juga model belajar mengajar yang didalamnya memuat tentang teknik mengajar, tujuan, dan manfaat strategis yang didapatkan. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda (Hasanah, Z., & Himami, A. S. : 2021). Pembelajaran kooperatif terdapat tahap-tahap pembelajaran, dimulai dengan tahap awal guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa untuk belajar hingga diakhiri dengan tahap memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok

maupun individu. Salah satu metode pembelajaran kooperatif adalah *Teams games Tournament*. *Teams games Tournament*

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan setiap jenjang pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis (Pendy & Mbagho, 2021). Karena itu, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika melalui peningkatan aktivitas kegiatan pembelajaran. Aktivitas pemecahan masalah berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi tidak semua jenis masalah mempunyai potensi demikian (Kintoko, 2020). Jenis masalah yang mempunyai potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah masalah atau soal terbuka (*open ended*) (Cahyani, D. N., dkk, 2019). Masalah terbuka memicu siswa untuk secara kreatif mengeksplorasi berbagai cara atau solusi dari masalah tersebut. Tuntutan untuk menjadikan siswa mampu memecahkan masalah dengan baik telah menjadi tema sentral dalam pembelajaran matematika (Ovan, 2022).

Pembelajaran matematika hendaknya memuat pemecahan masalah sebagai bagian utama semua aspek aktivitasnya. Guru hendaknya memberikan kepada siswa masalah-masalah yang “kaya”, masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan masalah yang menantang dan memotivasi mereka. Pemecahan masalah merupakan cara efektif untuk mengeksplorasi ide-ide matematika baru (Ulya, M. R., dkk, 2019). Pada awal 1900-an, pemecahan masalah dipandang sebagai aktivitas yang bersifat mekanistik, sistematis, dan sering diasosiasikan dengan suatu konsep yang abstrak (Mardiansyah, F., dkk, 2022). Dalam konteks ini masalah yang diselesaikan adalah masalah yang mempunyai jawab tunggal yang diperoleh melalui proses yang melibatkan cara atau metode yang tunggal pula (penalaran konvergen). Sejalan dengan berkembangnya teori belajar kognitif, pemecahan masalah dipandang sebagai aktivitas mental yang melibatkan keterampilan kognitif kompleks. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sinaga, L. M. (2021) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti visualisasi, asosiasi, abstraksi, manipulasi, penalaran, analisis, sintesis, dan generalisasi. Terdapat beragam definisi pemecahan masalah. Menurut Ginanjar (2019), pemecahan masalah adalah proses yang melibatkan penggunaan langkah-langkah tertentu (*heuristik*), yang sering disebut sebagai model atau langkah-langkah pemecahan masalah, untuk menemukan solusi suatu masalah. Heuristik merupakan pedoman atau langkah-langkah umum yang digunakan untuk memandu penyelesaian masalah. Namun langkah-langkah ini tidak menjamin kesuksesan individu dalam memecahkan masalah. Sementara itu Rambe, A. Y. F., & Afri, L. D. (2020) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai proses mensintesis berbagai konsep,

aturan, atau rumus untuk memecahkan masalah. Pengertian pemecahan masalah yang dikemukakan di atas mengindikasikan bahwa diperolehnya solusi suatu masalah menjadi syarat bagi proses pemecahan masalah dikatakan berhasil. Biasanya, dalam konteks pembelajaran matematika, pemecahan masalah difungsikan sebagai tahap penerapan suatu konsep (Tanjung & Nababan, 2019). Srimaryati, D. (2019), menyatakan bahwa masalah terbuka diyakini lebih mendorong kreativitas dan motivasi berpikir Matematika siswa secara lebih bermakna dan bervariasi. Penyajian masalah-masalah terbuka juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, terbuka, dan mampu bekerja sama dan berkompeten dalam pemecahan masalah dan dalam berkomunikasi secara logis dan argumentatif (Mastarani, 2020).

Hubungan antara aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika sedikit tidaknya sangat terkait dengan sikap yang terbentuk. Salah satunya adalah sikap asertif siswa. Karena dalam pembelajaran, siswa yang memiliki sikap asertif dapat bertindak sesuai dengan keinginannya dan dapat mengeluarkan pikiran dan pendapatnya secara langsung tanpa menyakiti perasaan orang lain, serta dapat mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Jadi kalau seorang siswa belum mengerti dengan apa yang telah dipelajarinya maka ia tidak akan malu untuk bertanya kepada teman bahkan kepada para pendidik. Selain itu dalam berdiskusi dengan siapapun dan dalam masalah apapun, ia tidak akan sungkan untuk mengeluarkan pendapatnya dan tidak menyakiti perasaan orang lain. Sikap asertif sangat berperan dalam pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, menjadi tugas para pendidik untuk dapat menumbuhkan sikap asertif dalam diri siswa, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan sikap asertif siswa di dalam kelas adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan sikap asertif siswa diantaranya adalah pendekatan *kooperatif*. Pendekatan *kooperatif* adalah cara atau metode untuk mengoptimalkan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini siswa dituntut untuk aktif terlibat di dalam proses pembelajaran dan mampu mengoptimalkan semua potensi yang dimilikinya. Selain itu pembelajaran *kooperatif* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Karena menurut beberapa penelitian dikatakan bahwa perhatian siswa di dalam proses belajar mengajar akan berkurang seiring dengan berlalunya waktu.

Teams Group Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas

oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa yang heterogen (Nuryanti, R. (2019). Selain itu, TGT juga mengandung unsur suatu permainan. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Yunita, A., dkk, 2020). Menurut Silberman, model belajar mengajar TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Sutopo, 2019). Artinya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran ini menekankan kepada kerjasama antar kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum kompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen (Octavia, S. A, 2020).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen yaitu penelitian yang melihat dan meneliti akibat setelah subyek diberikan perlakuan pada variabel bebasnya. Penelitian ini merupakan penelitian jenis eksperimen yang akan membandingkan akibat suatu perlakuan tertentu dengan yang tanpa perlakuan. Oleh karena itu dibuat suatu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut tetapi diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Kemudian akan diobservasi untuk melihat perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan skala yang sama berupa skala sikap asertif dan diberikan posttest untuk mengukur hasil pemecahan masalah. Kemudian skor skala yang kedua (terakhir) tersebut dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian sehingga dapat diketahui apakah ada positif atau tidak dan signifikan atau tidak dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan sikap asertif siswa. Untuk menguji apakah kedua kelas tersebut homogen, adalah berdasarkan hasil skala yang diperoleh pada posttest baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol, penempatan kelas siswa oleh sekolah adalah secara random sampling dan tidak berdasarkan Nilai dan

nilai rata-rata matematika kedua kelompok tersebut tidak jauh berbeda. Penelitian ini menggunakan model Randomized Control Group Posttest Design.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster sampling*. *Cluster Sampling* merupakan cara penarikan sampel yang didasarkan pada perwujudan kelompok secara alami. Sampel diambil dari populasi dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu pengambilan unit siswa sebanyak 2 kelas dari 9 kelas yang ada. Dari 2 kelas tersebut diundi kelas mana yang menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, kelompok kontrol terpilih adalah kelas VIII B dan kelompok eksperimen adalah kelas VIII D dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang untuk masing-masing kelompok. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan (1) Teknik angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan/pernyataan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Untuk mengukur sikap asertif siswa digunakan skala *Likert* yaitu skala sikap yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Skala ini menilai dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban dalam skala ukur yang telah disediakan. Skala sikap asertif terdiri dari 12 item. 6 item merupakan pernyataan positif dan 6 item merupakan pernyataan negatif. Kisi-kisi skala sikap asertif dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi skala sikap asertif

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	<i>Appreciation</i>	Kemampuan mengungkapkan perasaan	9	5	2
		Kemampuan mengemukakan pendapat	2	1	2
		Kemampuan berkomunikasi secara langsung dan terbuka.	10	8	2
2	<i>Acceptence</i>	Kemampuan menerima keterbatasan	6	4	2
		Kemampuan mempertahankan	12	7	2
3	<i>Accommodating</i>	Memiliki sikap optimis	11	3	2
		Total	6	6	12

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk menilai dan mengukur pemecahan masalah matematika siswa pada materi persamaan linier dua variabel. Tes ini akan diberikan kepada kedua kelompok setelah diberikan

perlakuan yaitu pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok control tes dalam bentuk soal uraian dengan tujuan untuk mengetahui pemecahan masalah siswa berdasarkan kriteria memahami masalah, merencanakan, melaksanakan rencana dan melihat kembali.(3) wawancara digunakan sebagai pertimbangan untuk mendukung dalam mengungkap cara pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal persamaan linier dua variabel. Pedoman wawancara yang disusun sifatnya semi terstruktur atau terbuka. Pedoman wawancara digunakan setelah divalidasi oleh ahli (kategori layak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data mengenai sikap asertif siswa terhadap pembelajaran matematika diperoleh dari hasil skor skala sikap asertif. Skor sikap asertif digambarkan dengan melihat skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, standar deviasi, distribusi frekuensi. Berikut disajikan data mengenai perolehan skor sikap asertif siswa sebelum dan sesudah perlakuan:

1. Skor Sikap asertif siswa Setelah menggunakan metode Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan hasil olah data skor sikap asertif siswa kelompok eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran *TGT* diperoleh skor tertinggi 44 sedangkan skor terendahnya adalah 18 dengan skor rata-rata ($\bar{x}$) sebesar 32,27, standar deviasi (SD) 8,76 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 29 orang siswa. Berdasarkan data tersebut di atas dapat dibentuk tiga kelompok sikap asertif yaitu: sikap asertif tinggi (kelompok siswa yang memiliki sikap asertif tinggi), sikap asertif sedang (kelompok siswa yang memiliki sikap asertif sedang/cukup), dan sikap asertif rendah (kelompok siswa yang memiliki sikap asertif rendah) dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Sikap asertif tinggi : $X \geq \bar{x} + SD$
- 2) Sikap asertif sedang : $(\bar{x} - SD) < X < (\bar{x} + SD)$
- 3) Sikap asertif rendah : $X \leq (\bar{x} - SD)$

Dari hasil perhitungan didapatkan kategori sikap asertif siswa kelompok eksperimen setelah perlakuan terlihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori sikap asertif siswa kelompok eksperimen

Kategori Sikap Asertif	Frekuensi	
	Absolut	Prosentase
Sikap asertif tinggi	10	34,43 %
Sikap asertif sedang	17	58,62 %
Sikap asertif rendah	2	6,90 %
Jumlah	29	100%

Berdasarkan data pada table 1 diatas dapat di interpretasikan bahwa dari 29 orang siswa, terdapat 10 orang (34,43 %) siswa termasuk ke dalam kategori sikap asertif tinggi, terdapat 15 orang (51,72 %) siswa termasuk ke dalam kategori sikap asertif sedang dan 2 orang (6,90 %) siswa yang termasuk ke dalam kategori sikap asertif rendah.

2. Skor Sikap Asertif Siswa Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional (Kelompok Kontrol)

Berdasarkan data skor sikap asertif siswa kelompok kontrol setelah menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh skor tertinggi sebanyak 5 orang siswa (17,24 %), dan sikap asertif sedang sebanyak 17 orang siswa (58,62 %), sementara sikap asertif rendah 7 orang (24,14 %) siswa. Skor tertinggi 42 dan skor terendah yaitu 17 dengan skor rata-rata ($\bar{x}$) sebesar 27,38 dan standar deviasi (SD) sebesar 7,91 dengan jumlah sampel (n) sebanyak 29 orang siswa. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan kategori sikap asertif siswa kelompok kontrol setelah perlakuan terlihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kategori sikap asertif siswa kelompok kontrol

Kategori Sikap Asertif	Frekuensi	
	Absolut	Prosentase
Sikap asertif tinggi	5	17,24 %
Sikap asertif sedang	17	58,62 %
Sikap asertif rendah	7	24,14 %
Jumlah	29	100%

Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan bahwa dari 29 orang siswa, terdapat 5 orang (17,24 %) siswa termasuk ke dalam kategori sikap asertif tinggi, terdapat 17 orang (58,62 %) siswa termasuk ke dalam kategori sikap asertif sedang dan terdapat 7 orang (24,14 %) siswa yang termasuk dalam kategori sikap asertif rendah. Adapun data perbedaan skor rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol seperti terlihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Rata-rata sikap asertif siswa setelah perlakuan

Nilai rata-rata	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
Posttest	32,27	27,38

Berdasarkan data tabel 5 diatas maka data disimpulkan bahwa nilai rata sikap asertif siswa kelas eksperimen lebih tinggi 4,89 dari kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* lebih baik. Selanjutnya akan diuji prasyarat analisis sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Perlu dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap data penelitian. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah Chi kuadrat. Berdasarkan uji normalitas data yang dilakukan didapat χ^2_{hitung} untuk kelompok eksperimen sebesar -34,004 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ sebesar 0,35. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka sampel pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk perhitungan kelompok kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar -34,829 dan nilai χ^2_{tabel} untuk taraf signifikansi $\alpha=0,05$ sebesar 0,35. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka sampel pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas menggunakan data hasil penyebaran angket awal yang khusus disebararkan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians sampel yang diteliti homogen atau tidak. Uji Homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai varians kelompok eksperimen sebesar 76,85 dan varians kelompok kontrol sebesar 62,67. Sehingga didapat $F_{hitung} = 1,0214$. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $dk_{pembilang} = 28$ dan $dk_{penyebut} = 28$, dengan interpolasi didapat $F_{tabel} = 1,87$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,0214 < 1,87$), artinya H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut homogen.

Setelah didapat bahwa kedua kelompok tersebut homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ yaitu untuk menguji H_0 . Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Hasil uji perbedaan data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	$\bar{X}$	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	32,27	76,85	2,2497	2,0042	Tolak H_0
Kontrol	27,06	65,63			

Nilai rata-rata kelompok eksperimen ($\bar{X}_E$) sebesar 32,27 dan rata-rata kelompok kontrol ($\bar{X}_K$) sebesar 27,38. Kemudian varians kelompok eksperimen (S^2_E) sebesar 76,85 dan varians kelompok kontrol (S^2_K) sebesar 62,67. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan t-tes, didapat nilai $t_{hitung} = 2,2497$. Untuk nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan sebesar 56 dan $\alpha = 0,05$. Karena tidak terdapat dalam tabel maka dilakukan dengan cara interpolasi sehingga didapat nilai $t_{tabel} = 2,0042$.

Berdasarkan kriteria pengujian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2497 > 2,0042$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan sikap asertif pada penggunaan pendekatan *Teams Games Tournament* terhadap pemecahan masalah siswa.kelas VIII SMP Negeri I Madapangga. Hal ini

berarti bahwa kelompok eksperimen mempunyai rata-rata skor akhir yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* untuk menumbuhkan sikap asertif pada siswa. Sehingga berimplikasi terhadap pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Madapangga.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sangat berperan dalam menumbuhkan sikap asertif siswa dalam proses pembelajaran matematika. Dimana jika siswa memiliki sikap asertif maka proses pembelajaran siswa disekolah berjalan efektif, sehingga akan membentuk kemampuan pemecahan masalah yang optimal pada siswa. Selain itu direkomendasikan kepada guru bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sebagai metode dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran matematika yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap asertif siswa, siswa hendaknya lebih meningkatkan sikap asertif dalam belajar terutama dalam pembelajaran matematika, orang tua agar lebih meningkatkan perhatiannya dalam mengembangkan sikap asertif pada anak agar merasa semakin mandiri dan percaya diri, pada peneliti untuk lebih mengembangkan penelitian tentang hubungan sikap asertif dengan pendekatan pembelajaran dan variabel lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung sehingga terselesaikannya tulisan ini. Semoga tulisan ini memberikan manfaat yang konstruktif kepada kita semua sehingga mampu memperbaiki kualitas pendidikan dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, D. N., Syaban, M., & Ridha, M. R. (2019). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran open-ended pada siswa SMP. *INTERMATHZO*, 4(2), 78-86.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121-129.
- Handayani, N. P., Kholifaturrohman, S., & Syahrini, T. I. (2019, February). Modifikasi Metode Pembelajaran Matematika Inside Outside Circle

- Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI (Vol. 2).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Kintoko, K. (2020). Tinjauan Berpikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(2), 42-51.
- Mardiansyah, F., Haryanto, H., & Gusti, D. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Larutan Penyangga. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 293-303.
- Masterani, D. (2020). Penerapan Pendekatan Open Ended Problems (Problem Terbuka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Rokan Iv Koto (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA*, 3(2), 267-279.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design Di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jassi Anakku*, 19(1), 40-51.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.
- Ovan, O. (2022). Proses Pemecahan Masalah Aritmetika Siswa Disabilitas. *Jurnal Andi Djemma| Jurnal Pendidikan*, 5(2), 79-86.
- Pendy, A., & Mbagho, H. M. (2021). Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 165-177.
- Rambe, A. Y. F., & Afri, L. D. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menyelesaikan soal materi barisan dan deret. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 175-187.
- Riyanti, A. (2020). Teori belajar bahasa. Tidar Media.
- Sinaga, L. M. (2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Srimaryati, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIN 9 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sutopo, A. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di XI-IPA 2 SMA Negeri 9 Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 10(2), 15-26.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa SMA Negeri 3 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2).
- Ulfahani, B. (2019). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Materi Meyakini Hari Akhir Dengan Menerapkan Model

Pembelajaran Inside Outside Circle Pada Siswa Kelas IX. 1 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2019/2020. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 3(3).

Ulya, M. R., Isnarto, I., Rochmad, R., & Wardono, W. (2019, February). Efektivitas pembelajaran flipped classroom dengan pendekatan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan representasi ditinjau dari self-efficacy. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 2, pp. 116-123).

Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 23-34.