

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING
TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP PASSING
SEPAK BOLA PADA PESERTA DIDIK**

**Muhammad Arif Syafarudin¹, Ahmad Atiq², Rizki Hazazi³, Novi Yanti⁴,
M.Fachrurrozi Bafadal⁵**

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura

aripsyafarudin@gmail.com, achmad.atiq@fkip.untan.ac.id

rizki.hazazi@fkip.untan.ac.id, mfachrurrozibafadal@fkip.untan.ac.id, noviyanti@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Pontianak yaitu kesulitan siswa dalam memahami keterampilan passing sepakbola. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan hasil belajar passing sepakbola melalui Model Pembelajaran Kooperatif. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini akan menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Dalam penelitian ini subjek yang peneliti ambil adalah kelas VII D SMP Negeri 2 Pontianak yang mana siswanya berjumlah sekitar 32 siswa. Pemilihan subjek menggunakan lembar observasi, sedangkan analisis data menggunakan persentase. Deskripsi hasil analisis data hasil belajar passing sepakbola siswa SMP Negeri 2 Pontianak. Pada Pra Siklus hanya 65,63% siswa yang melampaui KKM, setelah diberikan perlakuan pada siklus I ketuntasan minimal siswa meningkat sebesar 15,62%, namun hasil ini masih perlu ditingkatkan dan dilanjutkan ke siklus II. Setelah mendapat perlakuan pada siklus II siswa memiliki ketuntasan minimal sebesar 84,38%. Dapat disimpulkan bahwa dengan Model Pembelajaran Kooperatif menunjukkan bahwa hasil belajar passing sepak bola siswa meningkat pada setiap siklusnya.

Kata kunci : Metode pembelajaran, Model Pembelajaran, Keterampilan Passing

English Tittle

The problem that occurs in SMP Negeri 2 Pontianak is the difficulty of students in understanding soccer passing skills. The purpose of this study is to determine whether there is an increase in the ability of soccer passing learning outcomes through the Cooperative Learning Model. This study is descriptive qualitative. This type of research will use the Classroom Action Research Method (CAR) at the Junior High School level. In this study, the subjects that the researcher took were class VII D of SMP Negeri 2 Pontianak, where the students consisted of around 32 students. The subject selection used an observation sheet, while the data analysis used a percentage. Description of the results of the data analysis of soccer passing learning outcomes for students at SMP Negeri 2 Pontianak. In the Pre-Cycle, only 65.63% of students exceeded the KKM, after being given treatment in cycle I, the minimum student completeness increased by 15.62%, but this result still needs to be improved and continued to cycle II. After receiving treatment in cycle II, students have a minimum completeness of 84.38%. It can be concluded that with the Cooperative Learning Model, it shows that students' soccer passing learning outcomes increase in each cycle.

Keywords: Personality, Self-Efficacy, Professionalism and Commitment



PENDAHULUAN

Olahraga sepak bola adalah olahraga yang begitu banyak disukai dan digemari oleh banyak orang baik tua, muda, laki-laki maupun perempuan. Permainan sepak bola adalah permainan beregu yang dilakukan secara sederhana dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang sebanyak mungkin dengan berusaha agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerangan lawan (Istofian & Amiq, 2016). Secara psikologis, anak laki-laki lebih tertarik pada permainan yang melibatkan jenis gerakan yang berbeda, karena kebanyakan anak laki-laki selalu menunjukkan keterampilan gerakannya dalam situasi yang berbeda. Pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim beranggotakan 11 orang pemain (Atradinal Atradinal, 2017). Siswa laki-laki lebih tertarik dalam permainan sepak bola dibanding siswi. Hal ini berdampak pada hasil belajar khusus materi sepak bola.

Saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung harus menerapkan proses yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan belajar yang diharapkan. Menurut (Aprida Pane, 2017) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, termasuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK).

Dalam pembelajaran PJOK tidak lain bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kesehatan dan kebugarannya melalui keterampilan motorik dasar yang dilakukan melalui aktivitas fisik. Oleh karena itu dalam sebuah kegiatan seorang guru pengajar PJOK harus selalu mempelajari materi yang akan digunakan dan disampaikan oleh muridnya. Peran guru pun dalam proses



pembelajaran PJOK akan menentukan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan perubahan sikap dan kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik, didukung fasilitas yang memadai, serta kreativitas guru akan membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih mudah. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar yang diberikan ke peserta didik untuk mencapai sebuah perubahan global yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Menurut (Tabrani, 2023) ia berpendapat bahwa model pembelajaran Cooperative tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran cooperative yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa untuk mencapai prestasi yang maksimal sesuai apa yang diharapkan. Sebagai panduan bagi perancang dan guru pembelajaran dalam merencanakan kegiatan pembelajaran pengajaran. Menurut (FAJRI, 2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola pembelajaran yang digunakan dalam membentuk kurikulum dan bahan pembelajaran. Model pembelajaran ini adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai acuan maupun pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan baik dan benar. Bagian ini juga sekaligus membentuk serta meningkatkan motivasi dan membantu siswa untuk mudah memahami pembelajaran agar mencapai suatu hasil yang diharapkan. Melalui model pembelajaran inilah seorang guru bisa mengelolah informasi, ide, keterampilan, dan cara berpikir dalam menerapkan suatu model pembelajaran.

Dalam hal ini penerapan model pembelajaran akan mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap sosial dan berketerampilan ilmiah yang dapat membantu meningkatkan keterampilan proses siswa dalam belajar. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis masalah (PBM) (Hasanah & Utami, 2017). PBM adalah model pembelajaran yang dapat memberikan keterkaitan dengan kehidupan nyata, meningkatkan keterampilan proses siswa untuk dalam memecahkan masalah dan melatih siswa untuk menjadi pembelajar yang baik (Tanjung & Nababan, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran PBM membuat siswa



lebih bersemangat dalam menggali pertanyaan, diskusi, presentasi, dan juga praktikum tentang hasil karya organ indera karena pada awal belajar kegiatan siswa dihadapkan pada masalah dan diminta untuk memecahkan masalah ini berdasarkan pengalaman diperoleh secara mandiri agar siswa terbiasa dengan masalah dan solusinya (Salfina et al., 2021). PBM dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan keterampilan proses mereka melalui masalah yang dihadapi.

Menurut (Batubara & Ammy, 2018) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Selama pemecahan masalah, siswa membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan siswa dapat terampil belajar secara mandiri.

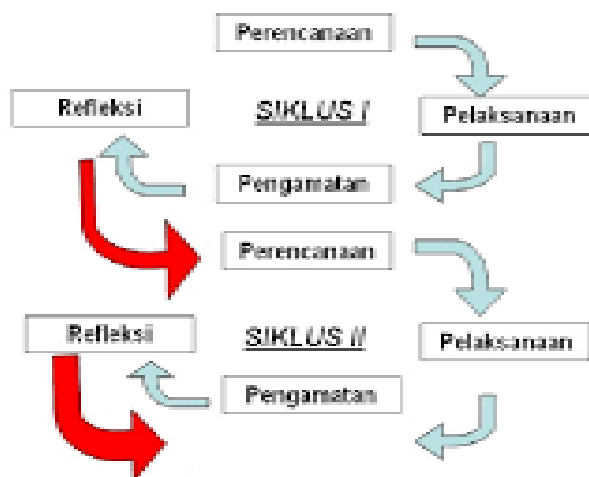
Menurut (Yuhani, Asfi, Luvy Sylviana Zanthi, 2018) Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Tujuan utama Pembelajaran Berbasis Masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif dalam membangun pembelajaran yang menyenangkan. PBM dijadikan suatu pendekatan pendidikan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks di mana siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari kursus atau mata pelajaran dari dokumen. Menurut (Wagiyati, 2022) Landasan teori PBM adalah kolaborativisme, suatu pandangan bahwa siswa akan mengkonstruksi pengetahuan dengan membangun penalaran dari pengetahuan apa pun yang telah mereka miliki dan apa pun yang dapat diperoleh melalui interaksi dengan individu lain. Ini juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran bergerak

dari transfer informasi dari fasilitator siswa ke proses pembangunan pengetahuan yang bersifat sosial dan pribadi. Menurut konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui apapun yang mereka konstruksikan sendiri. Dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar passing sepak bola di SMP Negeri 2 Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama. Menurut (Bahri 2012) Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pontianak. Sampel penelitian ini adalah anak murid kelas VII D SMP Negeri 2 PTK yang berjumlah 32 siswa.

Model penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari 4 tahap yaitu a) perencanaan b) pelaksanaan c) pengamatan, dan d) refleksi. Dibawah ini model untuk tahap penelitian tindakan kelas.



Gambar 1. Siklus PTK

Pada Penelitian Tindakan Kelas, peneliti memfokuskan perhatian



penelitian terhadap kegiatan pembelajaran yang dijalankan. Pengamatan dilakukan berdasarkan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas maupun diluar kelas, seperti tingkah laku siswa sebelum melakukan pembelajaran, saat dilakukannya pembelajaran, dan pada saat akhir pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan per satu siklus dan penelitian ini menggunakan instrumen-instrumen yang akan dipakai.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Septi Hariani & Effendi, 2018). Instrumen yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah : a) lembar observasi b) dokumentasi dan c) modul ajar. Dalam Teknik analisis data ini, peneliti menggunakan deskriptif untuk menentukan ketuntasan individual, Peneliti melakukan diskusi mengenai hasil belajar peserta didik baik itu keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada saat melakukan tindakan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat indikator-indikator hasil belajar peserta didik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar daya terhadap materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I yaitu penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan materi passing sepak bola selama 2 kali pertemuan dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan kegiatan tes atau pengambilan nilai untuk aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I, maka presentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

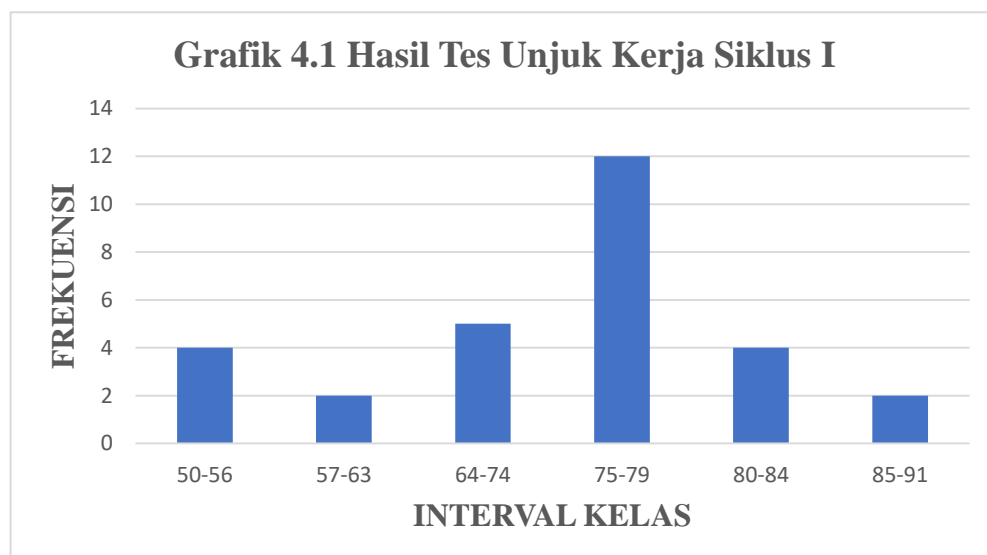
Tabel 1. Diskripsi data Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siklus I

No	Kelas interval	Frekuensi	Presentase
1	50-56	3	937%
2	57-63	7	21,87%
3	64-74	4	12,5%



4	75-79	12	37,5%
5	80-84	4	12,5%
6	85-91	2	6,26%
Jumlah		32	100%

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data siklus I setelah diberikan pembelajaran berbasis masalah dalam passing sepak bola pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pontianak sebagai berikut



Gambar 2. Diagram Siklus I

Dari tabel dan diagram diatas terlihat bahwa dari 32 subjek penelitian, hanya terdapat 18 siswa yang cukup tapi tuntas dengan presentasen 56,25%, kemudian terdapat 14 siswa yang termasuk kategori kurang dengan presentase 43,75% Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II karena belum memenuhi target yang diinginkan. Hasil Belajar Siklus II Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu kembali menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan

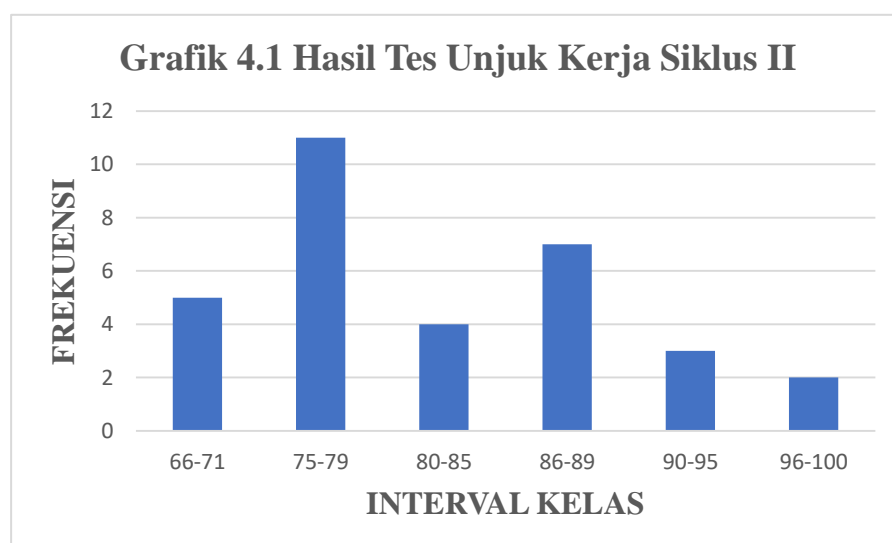
materi passing sepak bola selama 2 pertemuan dan pertemuan terakhir dilaksanakan pengambilan nilai untuk aspek psikomotor, kognitif dan afektif.

Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Diskripsi data Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siklus II

No	Kelas interval	Frekuensi	Presentase
1	66-71	5	15,62%
2	75-79	11	34,37%
3	80-85	4	12,5%
4	86-89	7	21,87%
5	90-95	3	9,37%
6	96-100	2	6,25%
Jumlah		32	100%

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data siklus II setelah diberikan pembelajaran berbasis masalah dalam passing sepak bola pada peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Siklus II



Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar passing sepak bola setelah diberikan Tindakan II dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 27 siswa yaitu siswa yang mendapat nilai sangat baik sebanyak 2 siswa atau 6,25% dan nilai baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 9,37%, nilai cukup 7 siswa atau 21,87% serta masih ada nilai kurang sebanyak 5 siswa atau sebesar 15,63%, jadi yang sudah mencapai KKM 84,38% atau 27 siswa sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 15,63% atau 5 orang siswa. Berdasarkan hasil pengamatan/observasi selama pelaksanaan tindakan II berlangsung hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tes passing sepak bola melalui model pembelajaran Cooperative Learning tipe (TGT) Team Games Tournament pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Pontianak pada siklus I dari 32 orang siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 18 orang atau 56,25% siswa dikelas tersebut telah tuntas mencapai KKM. Inilah alasan mengapa siswa masih sedikit yang tuntas di kelas tersebut pada siklus I yang tidak terlepas dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Sebagian besar siswa belum bisa melakukan passing dengan tepat, hal ini dikarenakan kurang tepat dalam penggunaan metode pembelajaran dan ini menjadi faktor nilai mereka rendah dan harus ditingkatkan lagi di siklus II.

Karena kurang baiknya metode yang digunakan dalam pembelajaran yang berefek kepada kemampuan serta hasil pembelajaran yang dilakukan. Karena seharusnya siswa melakukan gerakan ataupun teknik seperti bagian kaki tumpuan seharusnya berada di samping bola dan kaki bagian dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk yang masih belum banyak diterapkan pada pembelajaran.

Pada siklus pertama, siswa yang melakukan persiapan berupa badan menghadap sasaran di belakang bola sudah terlihat benar dan bagus. Skor keseluruhan untuk persiapan adalah 112 dengan rata-rata 4. Pada tahap pelaksanaan yaitu kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian dalam



menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola dan persentuhan bola menggunakan kaki samping bagian dalam, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi. Pada tahap pelaksanaan skor keseluruham adalah 68 Yang mendapat poin 4 sebanyak 1, dan mendapat skor 3 sebanyak 7. yang mendapat skor 2 sebanyak 17 dan yang mendapat skor 1 pada tahap pelaksanaan adalah 1 siswa.

Dan pada pandangan mata ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola yaitu tahap lanjutan skor yang didapat oleh siswa adalah 54 di mana diskor 4 didapat 1 siswa dan di skor 3 didapat 2 orang dan diskor 2 di dapat 19 orang dan yang mendapatkan skor 1 pada tahap lanjutan adalah 6 orang siswa.

Berdasarkan hasil tes penelitian passing sepak bola melalui model pembelajaran cooperative learning tipe (TGT) team games tournament pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Pontianak pada siklus II dari 32 siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 27 orang atau 84,37% semua siswa di kelas tersebut telah tuntas mencapai KKM dan nilai meningkat dari siklus I.

Pada siklus II siswa yang melakukan persiapan berupa badan menghadap sasaran di belakang bola terlihat benar dan bagus. Skor yang diperoleh merupakan skor maksimal. Setiap siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti tes passing sepak bola sehingga diperoleh skor ataupun nilai yang baik.

Pada tahap pelaksanaan di siklus kedua penelitian, para siswa sudah menampilkan hasil yang meningkat. Adapun aktivitas pada tahap pelaksanaan adalah kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola dan persentuhan bola menggunakan kaki samping bagian dalam, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi.

Terakhir, kegiatan pengamatan pada penelitian kegiatan passing siswa adalah tahapan lanjutan. Pada tahapan lanjutan yaitu pandangan mata ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola yang membuat suatu target sesuai yang di tuju. Untuk lebih jelas paparan yang saya jelaskan, dapat dilihat data siklus 1 dan siklus II yang telah dianalisa pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. distirbusi frekuensi pada tabel berikut ini:

Katagori	Rata-rata		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Jumlah siswa tuntas	18	27	Terjadi Peningkatan Nilai
Nilai tertinggi	91	100	
Nilai terndah	50	66	

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola (Muhammad Hasbillah, 2020). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran cooperative learning tipe (TGT) team games tournament dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam passing sepak bola pada permainan sepak bola.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar passing sepak bola melalui model pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pontianak, dimana ketuntasan hasil belajar passing sepak bola Pra Siklus 65,63%, kemudian setelah diberi pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dalam belajar passing sepak bola pada siklus I ketuntasan hasil belajar passing sepak bola menjadi meningkat 15,62%, kemudian diberi pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dalam hasil belajar passing sepak bola pada siklus II ketuntasan hasil belajar hasil belajar passing sepak bola menjadi 84,38%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane, M. D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.



- Atradinal Atradinal, R. S. (2017). Pemulihan Kekuatan Otot Pada Atlet Sepakbola. *Jurnal MensSana*, 2(2).
- FAJRI, Z. (2019). MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Ika Pgsd*, 7.
- Hasanah, A., & Utami, L. (5 C.E.). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*. [Http://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/JPKIMIA](http://Jurnal.Unimus.Ac.Id/Index.Php/JPKIMIA), 2(56–64.).
- Istofian, R. S., & Amiq, F. (2016). Metode drill untuk meningkatkan teknik menendang Bola (Shooting) dalam permainan sepakbola usia 13-14 tahun. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 1(1).
- Salfina, S., Nurmaliah, C., Pada, A. U. T., Hasanuddin, H., & Abdullah, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dipadu Media Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Motivasi dan Hasil Belajar Biologi di SMAN Aceh Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7, 266–271.
- Tabrani, M. A. (2023). Model Pembelajaran Pembelajaran Pembelajaran Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA SE-KUALA NAGAN RAYA ACEH. *Jurnal Genta Mulia*, 9(2).
- Wagiyati, T. (2022). *Berkarakter Pemanis Abad 21 Pada Bahan Pesta Persediaan Model Pembelajaran Berani Di SMKN 1 Dukuhturi*.
- Yuhani, Asfi, Luvy Sylviana Zanthi, H. H. (2018). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHALAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SSP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1.