

Implementasi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis Alat Peraga Bola Statistik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pokok

Bahasan Statistika

Isna Umi Arifah, S. Pd

isnaummi96@gmail.com

SMP Plus Zainul Ulum

Abstrak

Pendidikan pada dasarnya dapat membantu manusia dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan keilmuannya, sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi dikelas IX SMP Plus Zainul Ulum. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan ketuntasan siswa dalam mempelajari materi statistika dengan model pembelajaran *Creative Prblem Solving* berbasis alat peraga bola statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur yang digunakan adalah model siklus. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kreativitas siswa pada siklus I sebesar 2,78, kemudian pada siklus II rata-rata tingkat kreativitas siswa sebesar 2,99 dengan kategori tingkat kreativitas siswa baik. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,16 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 67% sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,75 dengan presentase ketuntasan klasikal 100%. Presentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 83% dan pada siklus II sebesar 86% dengan kategori aktivitas belajar siswa baik.

Kata Kunci : *creative problem solving*, bola statistik, kreativitas siswa

Abstract

Education can basically help humans to develop and improve their scientific knowledge, so they are able to deal with the changes that occur in their lives. In this study the researcher observed the class IX of Zainul Ulum Plus Middle School. The study aims to improve student creativity and completeness of students in learning statistical material with the Creative Learning Model Solving based on statistical ball props. The type of research used is classroom action research (CAR). The procedure used is a cycle model. Based on the results of the study, the level of creativity of students in the first cycle was 2.78, then in the second cycle the average level of creativity of students was 2.99 with the category of the level of creativity of good students. While the average student learning outcomes in the first cycle amounted to 77.16 with a percentage of classical completeness of 67% while in the second cycle obtained an average value of 92.75 with a percentage of 100% classical completeness. The average percentage of student learning activities in learning cycle I is 83% and in the second cycle is 86% with the category of good student learning activities.

Keyword: *creative problem solving, statistic ball, student creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya dapat membantu manusia dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan keilmuannya, sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik bagi diri sendiri, bangsa dan negara sehingga mampu bersaing dan berkompetisi dengan negara lain (Antari, 2013 : 1) .

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan siswa utamanya pada proses pembelajaran matematika di kelas IX SMP Plus Zainul Ulum Klompangan ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran diantaranya : (1) Proses pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan statistika saat ini masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuannya. (2) Siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan statistika. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model *creative problem solving*. Berdasarkan data hasil belajar matematika yang dilihat dari nilai harian siswa di SMP Plus Zainul Ulum, untuk rata-rata nilai harian siswa belum mencapai KKM yaitu 75%. Adapun batas ketuntasan minimumnya yaitu 75.

Dalam pemasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan alat peraga bola statistika sebagai media pembelajaran. Menurut Higgins (dalam Maryati, 2013:11) beberapa kelebihan dari model *creative problem solving* ialah dengan adanya kerja kelompok dalam model pembelajaran ini, siswa mampu mendapatkan solusi yang lebih baik dari pada menyelesaikan persoalan secara individu serta partisipasi kelompok memberikan pemahaman yang lebih baik dalam mengambil keputusan. Dalam proses pembelajaran ini siswa juga dituntut untuk berperan aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada menggunakan alat peraga sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta pemahaman khususnya pada pokok bahasan statistika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika kelas IX Di SMP Plus Zainul Ulum Klompangan, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih belum menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton. Salah satu media pembelajaran adalah alat peraga salah satu alat peraga yang bisa digunakan dalam pembelajaran statistika adalah bola statistik. Menurut Winarno dkk <6 Desember 2013> yang dikembangkan oleh peneliti bola statistik adalah salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk mempermudah mempelajari materi statistika alat peraga ini terdiri dari beberapa alat dan bahan yang digunakan diartinya yaitu papan alat peraga, bola pimpong, dan mika, oleh karena itu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dan alat peraga bola statistik sebagai media. Dari Uraian tersebut, model pembelajaran *creative problem solving* dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara kreatif sehingga siswa dapat menyelesaikan berbagai jenis soal dengan tepat.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu pengamatan yang melaksanakan penelitian di dalam kelas dengan menggunakan metode penelitian yang dilakukan dalam beberapa siklus. Secara umum, penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang ulang, empat bagian utama yang ada dalam setiap siklus adalah sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Metode observasi

Observasi adalah metode atau cara – cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau

mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan sekolah, proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah sebelum melakukan penelitian serta observasi tentang aktivitas guru dan siswa pada pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan.

Metode wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru matematika, wawancara kepada Wk. kurikulum tentang kurikulum yang digunakan sekolah serta wawancara kepada siswa tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* dan sebelum menggunakan model *creative problem solving*.

Metode tes

Tes adalah sederet pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes yang akan dilakukan ialah tes akhir setiap siklus hal ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa diperoleh dari hasil observasi kreativitas pada proses pembelajaran siklus I dan meningkat pada siklus selanjutnya. Instrumen kreativitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini menurut Habiby (2016:61) dengan reabilitas instrument kreativitas dengan hasil sebesar 0,7112 hasil uji reabilitas menunjukkan hasil yang layak sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

Metode dokumentasi

Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti digunakan sebagai penunjang untuk memperkuat hasil observasi, wawancara dan tes yang dilakukan.

Metode Analisis Data

Analisis Data Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:246-252) aktivitas dalam analisis data yaitu :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal – hal yang pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan

demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Pada penelitian ini tahap menyajikan data yang akan dilaksanakan dalam bentuk tabel dengan tujuan data dapat lebih mudah dibaca dan dipahami. Menurut Soegito (dalam Makmur, 2016:7-8) untuk Tingkat kreativitas secara klasikal dapat ditentukan dengan :

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Banyak item}}$$

Keterangan :

N = nilai akhir

$$\text{Tingkat kreativitas (R)} = \frac{\text{Nilai akhir}}{\text{Banyak siswa}}$$

Pengkategorikan dari data adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 : Pengkategorian Data Kreativitas Siswa

Presentase skor yang di peroleh	Kategori
0 – 1,5	Sangat kurang
1,6 – 2,5	Kurang
2,6 – 3,5	Baik
3,6 – 4,0	Sangat baik

3. *Conclusion Drawing / Verification* (Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:252) adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh.

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk memberi gambaran tentang peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi statistika. hasil analisis ini disajikan dalam bentuk persentase.

1. Ketuntasan Hasil Belajar

Menurut Arikunto (dalam Ririn, 2015:30) untuk mencari presentasi ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Ketuntasan Belajar} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan siswa apabila :

- a) Ketuntasan individual, seorang siswa dinyatakan tuntas dalam belajarnya jika memperoleh skor ≥ 75 dari skor 100
- b) Ketuntasan klasikal, jika diperoleh 85% siswa yang telah mencapai skor ≥ 75 dari skor maksimal 100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Plus Zainul Ulum Klompangan, penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbasis alat peraga bola statistik pada materi statistika pokok bahasan mean, modus dan median data tunggal yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar statistika. Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan model *creative problem solving* (CPS) pada pembahasan materi mean, modus dan median berjalan cukup lancar. Meskipun dalam pelaksanaannya kurang optimal karena keterbatasan waktu yang disediakan. Dalam pelaksanaannya siswa cukup antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung dengan model *creative problem solving*. Siswa saling berlomba untuk aktif dalam menjawab pertanyaan guru serta aktif dalam kegiatan berdiskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Pada pembelajaran I, analisis aktifitas siswa diperoleh presentase sebesar 81% dan pada pembelajaran 2 diperoleh presentase sebesar 86% Sehingga jika dirata-rata akan diperoleh presentase sebesar 83%. Sedangkan hasil analisis aktifitas guru pada pembelajaran I diperoleh presentase sebesar 90% dan pada pembelajaran 2 diperoleh presentase sebesar 93% Sehingga jika dirata-rata akan diperoleh presentase sebesar 91%.

Pada observasi kreativitas siswa dalam pembelajaran diperoleh tingkat kreativitas 2,71 pada pembelajaran I, sedangkan pada pembelajaran II diperoleh tingkat kreativitas 2,85. Sehingga jika dirata-rata tingkat kreativitas siswa pada

siklus I sebesar 2,78 dengan kategori kreativitas siswa baik. Setelah pembelajaran 1 dan 2 dilaksanakan, peneliti mengadakan evaluasi siklus I dengan memberikan 5 soal uraian. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada evaluasi siklus I sebesar 67% artinya kurang dari 85% sehingga ketuntasan klasikal belum tuntas.

Pada pertemuan siklus II langkah pertama yang dilakukan sama dengan pertemuan pada siklus I. tetapi pada pertemuan ini siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan kelompok, siswa mulai berani dalam memberikan pendapat, serta bertanya maupun menjawab pertanyaan. Pada siklus II, analisis hasil observasi aktifitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 83% sedangkan pada siklus II presentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 86% hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dari pembelajaran siklus I. Dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 3%.

Hal ini sesuai dengan teori menurut Higgins (dalam Maryati, 2013:11-12) bahwa kelebihan dalam pelaksanaan model pembelajaran *creative problem solving* dengan kerja kelompok mampu mendapatkan solusi yang lebih baik dari pada satu individu karena siswa mencari berbagai jalan keluar dari suatu permasalahan yang dihadapi dengan menggabungkan berbagai pengetahuan masing-masing individu serta dapat meminimalisir resiko kesalahan dalam pengambilan keputusan, tetapi kelemahan pembelajaran *creative problem solving* yang disampaikan oleh Higgins bahwa jika model pembelajaran ini diterapkan pada diskusi kelompok yang kemampuannya heterogen akan didominasi oleh siswa yang pandai saja, pernyataan tersebut kurang tepat. Karena dalam mengatasi kelemahan tersebut seorang guru dapat memberikan solusi kepada siswa yang kurang pandai menjadi aktif dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa yang berkemampuan rendah untuk menyampaikan pendapatnya meski terkadang siswa akan takut untuk menjawab, hal ini tentu lebih baik karena siswa berkemampuan rendah tetap mengikuti pembelajaran dengan aktif meskipun masih bertahap. Sedangkan hasil analisis observasi aktifitas guru pada siklus II juga mengalami peningkatan.

Rata-rata presentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 91% sedangkan pada siklus II presentase rata-rata aktivitas guru sebesar 94% hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari pembelajaran siklus I. Dari siklus I

ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 3%. Pada siklus II, analisis hasil observasi kreativitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan, observasi kreativitas siswa pada siklus I pembelajaran I diperoleh tingkat kreativitas 2,71, sedangkan pada pembelajaran II diperoleh tingkat kreativitas 2,85. Sehingga jika dirata-rata tingkat kreativitas siswa pada siklus I sebesar 2,78 dengan kategori kreativitas siswa baik. Pada siklus II pembelajaran ke-IV diperoleh tingkat kreativitas sebesar 2,78 sedangkan pada pembelajaran ke-V sebesar 3,21. Sehingga jika dirata-rata tingkat kreativitas siswa pada siklus II sebesar 2,99 dengan kategori kreativitas siswa dalam pembelajaran baik. hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa dari pembelajaran siklus I. Dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 0,28.

Hal ini sesuai dengan teori kreativitas yang disampaikan oleh Rahmzatullaili dkk (2017:170-171), dimana dalam proses pembelajaran siswa berani mengemukakan pertanyaan ketika mereka kurang memahami materi dan siswa mampu memberikan solusi atau ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan hal tersebut sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelenturan (*Flexibility*). Sedangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan rinci sesuai dengan indikator kreativitas elaborasi (*Elaboration*).

Pada hasil analisis ulangan siklus II terdapat 12 siswa yang tuntas dari 12 siswa artinya seluruh siswa tuntas dalam belajar meski ada 1 siswa yang nilainya lebih besar sedikit dari KKM. Ketuntasan klasikalnya mencapai 100% artinya sudah tuntas karena lebih dari 85%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak perlu dilaksanakan siklus selanjutnya. Berikut hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II yang telah disajikan dalam grafik :

Pada siklus I ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa sebesar 67% sedangkan pada siklus II sebesar 100% . hal ini mengalami peningkatan dari data hasil nilai siswa dengan ketuntasan klasikal 58%, sebelum diadakan pembelajaran dengan model *creative problem solving*. Hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I. Dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 33%.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hal ini dikarenakan pada siklus I hasil belajar siswa belum diperoleh ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Dari hasil tes

akhir siswa pada siklus I diketahui terdapat siswa yang tidak tuntas sehingga presentase ketuntasan klasikal sebesar 67%. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I belum tuntas. Sehingga perlu dilaksanakan siklus II dalam tes akhir siklus I ketuntasan mencapai 100%. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar mereka adalah karena mereka kurang persiapan saat menghadapi tes, dan nilai yang rendah cenderung diperoleh siswa yang kurang aktif dan perhatian terhadap penjelasan guru saat pelajaran berlangsung. Menurut penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, kreativitas siswa dan aktifitas siswa pada siklus I sehingga berakhirnya siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis alat peraga bola statistik pada materi statistika mean, modus, dan median dapat meningkatkan kreativitas siswa. hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tingkat kreativitas siswa pada siklus I sebesar 2,78 dengan kategori baik, kemudian pada siklus II rata-rata tingkat kreativitas siswa sebesar 2,99 dengan kategori tingkat kreativitas siswa baik.
2. Penerapan pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis alat peraga bola statistik pada materi statistika mean, modus dan rata-rata dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,16 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 67% sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,75 dengan presentase ketuntasan klasikal 100%. Maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya. Jadi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* meningkatkan keuntasan belajar siswa.
3. Pada pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis alat peraga bola statistik pada materi statistika mean, modus dan rata-rata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IX SMP Plus Zainul Ulum . hal ini dapat dilihat

dari perbandingan presentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 83% dan pada siklus II sebesar 86% dengan kategori aktivitas belajar siswa baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan antara lain:

(1) Model pembelajaran *creative problem solving* dapat dijadikan alternative pembelajaran matematika dan dapat dikembangkan pada materi yang lain, (2) Pada proses pembelajaran *creative problem solving* perlu adanya perbaikan yaitu guru harus lebih memotivasi dan mendorong semangat siswa untuk aktif sehingga terjalin komunikasi baik dengan teman maupun guru, (3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Antari. 2013. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Habiby, Iqbal. 2016. *Pengembangan Asesmen Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Asam-Basa Arrhenius*. Skripsi Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Makmur, Agus. 2016. *Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Two Stray pada Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempuan*. Jurnal EduTech, 2(2): 2.
- Maryati. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Menghitung Luas Trapesium an Layng-layang Di Kelas V SDN 4 Teluk*. Skripsi Sarjana FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo. Purworejo.
- Nuryadi, 2009. *Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Godean*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta.
- Rahmazatullaili, dkk. 2017. *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswaa Melalui Penerapan Model Project Based Learning*. Jurnal Tadris Matematika, No.10(2):170-171.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi. 2011. *Pendidikan Matematika*. <http://didi-suryadi.staf.upi.edu/files/2011/06/PENDIDIKAN-MATEMATIKA.pdf> < Juli 2011 >.

Suyono. & Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Winarno, dkk. 2013. *Bola – Bola Statistika*.
<https://peragamatematika.blogspot.co.id/2013/12/bola-bola-statistika.html?m=1> < 6 Desember 2013 >

Yustari, Sumartono. 2014. “Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, No.3(2):187-193.