

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* TIPE *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE* (SSCS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 42 BEKASI**

<sup>1</sup>Dwi Wahyuningtyas, <sup>2</sup>Ervin Azhar, <sup>3</sup>Hella Jusra  
<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
dwiwahyuningtyas09@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 42 Bekasi Tahun Ajaran 2017/2018. Metode yang digunakan adalah metode *quasi experimental*, yang melibatkan 88 siswa sebagai sampel. Penentuan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hipotesis penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan besar pengaruh sedang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

**Kata kunci** : model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS), kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

### **ABSTRACT**

The purpose of the research was to analyze the effect of problem solving learning model type *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) to the student's ability of mathematical creative thinking. The research was held on 42 Junior High School Bekasi in academic year at 2017/2018. The research used quasi experimental method, involving 88 as the sample. The samples using cluster random sampling. The result showed that there was the effect of model of problem solving learning type *Search, Solve, Create, and share* (SSCS) to the student's ability of mathematical creative thinking with the medium level of the effect size. It can be seen from the average value if the student's test result ability of mathematical creative thinking who were taught by model of problem solving learning type *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) higher than the average value of the students test result ability of mathematical creative thinking who weren't taught by model of problem solving learning type *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

**Keywords** : problem solving learning model type *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS), the student's ability of mathematical creative thinking.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia masih banyak membutuhkan perhatian, khususnya pada sistem mengarahkan siswa di sekolah ke tingkat pendidikan yang lebih lanjut. Suatu negara dapat dikatakan maju apabila seluruh sumber daya manusia memiliki pola berpikir yang maju dan berkualitas, dan jika semakin berkualitas pendidikan sumber daya manusia, maka semakin maju pula negara tersebut khususnya negara Indonesia yang sedang berkembang. Informasi mengenai pendidikan di Indonesia banyak disampaikan melalui media cetak maupun dunia maya, yang sebagian diperoleh pada pendidikan di Indonesia masih kurang diperhatikan oleh pemerintah. Hal ini tidak sesuai dengan isi dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 yang menyatakan bahwa “setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya” (Undang-Undang 1945, 2014 : 25). Ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi suatu kewajiban yang akan menjadi tolak ukur suatu sebab negara maju. Pendidikan sendiri menyediakan lingkungan yang baik bagi perkembangan potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak.

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai perguruan tinggi membutuhkan matematika. Saat ini pelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran yang ditakuti dan sulit dalam pemecahan masalahnya. Terlihat pada hasil Ujian Nasional matematika tingkat SMP yang diadakan pada tahun 2016/2017 menunjukkan nilai siswa menurun sebesar 7,00 poin dari tahun-tahun sebelumnya (Kemendikbud, 2017). Hal ini dianggap oleh penulis bahwa kemampuan berpikir yang dimiliki oleh siswa masih rendah khususnya kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah matematika. Daya kemampuan akademik yang masih rendah juga menjadi sebab siswa tidak dapat menemukan penyelesaian masalah matematika. Khususnya daya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah pelaksanaan pembelajaran yang kurang menarik dan lebih menekankan pada pembelajaran mekanistik yang hanya memfokuskan pada hafalan terkait materi yang diberikan. Faktor lain juga menunjukkan rendahnya hasil pembelajaran matematik ada sesuatu yang belum optimal dalam pembelajaran disekolah. Hal ini selaras dengan hasil kajian yang dilakukan Sullivan, IMSTEP-JICA, Sutiarto, Armanto dan Dahlan mereka mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika disekolah pelajar cenderung pasif, mengutamakan latihan dan mekanistik, berpusat pada guru (*teacher*

*oriented*), dengan kaedah “*chalk and talk*” (Ismaimuza, 2013 : 34). Oleh sebab itu pembelajaran mekanistik ini sangat kurang bermanfaat bagi siswa dan mengabaikan kemampuan berpikir yang sesungguhnya kurang bermakna serta dapat mematikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan kemampuan menciptakan atau menemukan banyak kemungkinan pemecahan atau jawaban terhadap suatu masalah yang didasari data informasi yang terdiri dari berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan dilakukannya pembelajaran yang dirancang dengan baik sehingga dapat menstimulasi berkembangnya potensi siswa. Model pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa, berpikir kreatif, kemampuan menyelesaikan masalah secara kreatif, pembelajaran pemecahan masalah menjadi signifikan dalam mengembangkan pembelajaran kreatif dan memfasilitasi pembentukan siswa yang kreatif khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu pembelajaran yang berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah pembelajaran pemecahan masalah atau lebih dikenal dengan pembelajaran *problem solving*. Salah satunya adalah model pembelajaran tipe *search, solve, create, and share*.

Model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika dalam upaya membelajarkan siswa akan kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan sebuah masalah di sekolah maupun ditingkat sekolah lanjut.

Model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS merupakan teknik pemecahan masalah yang mengacu pada empat tahapan, yakni pada tahapan pertama adalah (*Search*) yang merupakan tahapan identifikasi masalah, tahapan kedua (*Solve*) menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahan dan jawaban yang diinginkan, tahapan ketiga (*Create*) yang merupakan tahapan mengkonstruksikan penyelesaian masalah, dan tahapan keempat (*Share*) yang merupakan tahapan mempresentasikan terhadap penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

Kemampuan berpikir kreatif matematis saat dikaitkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang terlihat pada tahapan *search* dan *solve*. Demikian

lingkungan belajar siswa senantiasa dihadapkan pada proses siswa yang menuntut pemecahan masalah, maka siswa sudah terlatih dengan situasi tersebut.

### **Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa**

Purwanto dalam Hadi (2014) mengungkapkan bahwa berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah pada satu tujuan. Keaktifan dalam berpikir juga dapat dikembangkan melalui berbagai keterampilan latihan dan pengalaman yang bermakna melalui persoalan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir akan muncul dengan dikembangkannya kreativitas yang terdapat pada seseorang. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi dalam menyelesaikan permasalahan maka dapat membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Munandar dalam Agustina (2016) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan memberikan ide yang baru dapat diterapkan pada pemecahan masalah. Dengan demikian berpikir kreatif dapat dilihat melalui identifikasi masalah dan penyelesaian masalah dalam menggunakan kemungkinan jawaban dalam pemecahan masalah.

Konsep berpikir kreatif yang didefinisikan oleh Coleman dan Hammen dalam Sumarmo (2010) adalah cara berpikir yang menghasilkan konsep, temuan dan seni yang baru. Adapun Dahlan dalam Agustina (2017) mengategorikan kemampuan berpikir tingkat tinggi matematika terdiri dari kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, kreatif, produktif, penalaran, koneksi, komunikasi dan pemecahan masalah matematis. Dengan demikian berpikir kreatif matematis dapat ditinjau dari banyak kemungkinan yang diperoleh. Penyelesaian sebuah masalah dapat dibantu dengan identifikasi agar dapat dibuat keputusan yang logis dan sistematis, maka diperlukan kemampuan berpikir kreatif.

Munandar dalam La Moma (2015) mengemukakan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan orisinal dan keterampilan menilai.

Mencermati uraian di atas dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan berpikir yang melibatkan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir memperinci dengan menghasilkan gagasan yang baru dan banyak kemungkinan dalam penyelesaian suatu masalah matematika.

### *Model Pembelajaran Problem Solving Tipe Search, Solve, Create, And Share*

Joice dan Weil (2014) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk pada pembelajaran di kelasnya. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share*. Pada umumnya *problem solving* digunakan dalam berbagai bidang ilmu dan memiliki makna yang berbeda-beda satu sama lain. Dalam pembelajaran matematika *problem solving* merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk pemecahan suatu masalah.

Branca dalam Nanang (2012) yang mengungkapkan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan tujuan umum pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika.<sup>14</sup> Kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah merupakan kemampuan dasar matematika yang telah diberikan pada siswa sekolah tingkat dasar, menengah maupun tingkat selanjutnya. Hal ini membuat siswa dituntut harus memiliki pengalaman serta tanggung jawab yang tinggi sebagai pemecahan masalah matematika.

Polya dalam Canway (2004) mengategorikan suatu pemecahan masalah matematika dengan berbagai sudut pandang yang bervariasi. Menurut Polya dalam Canway ada empat langkah dalam pemecahan masalah, yaitu: (a) *Understand the problem*, (b) *Devise a plan for solving it*, (c) *Carry out our plan*, (d) *Look back at the completed solution*.

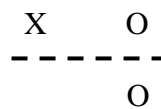
Sejalan dengan teknik dalam pemecahan masalah yang diuraikan di atas, Pizzini dalam Irwan (2011) mengajukan sebuah tipe model pembelajaran yang dikenal dengan tahapan *Search, Solve, Create and Share* (SSCS). Model pertama kali diperkenalkan pada tahun 1987 ini, meliputi empat fase, yaitu fase *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, ketiga fase *Create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, dan keempat fase *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

Mencermati uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create, and Share* merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang didalamnya terdapat beberapa tahapan yakni *Search* (mengidentifikasi masalah), *Solve* (menemukan/merencanakan masalah), *Create* (menuliskan solusi masalah)

dan *Share* (mensosialisasikan/mengkomunikasikan hasil dari solusi masalah). Pembelajaran SSCS ini juga memperoleh pengalaman dalam proses pemecahan masalah juga akan diperoleh siswa, mematangkan konsep-konsep dengan cara pembelajaran bermakna, menggunakan keterampilan berpikir kreatif matematis, bertanggung jawab dan bekerja sama serta mandiri dalam menyampaikan ide dalam bahasa yang baik dan benar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 42 Bekasi dengan populasi seluruh siswa kelas VIII, pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang diperoleh adalah kelas VIII.1 sebagai kelompok eksperimen dan VIII.2 sebagai kelompok kontrol. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experimental* karena penelitian ini ada 2 kelompok yang dibandingkan, diberikan perlakuan yang berbeda. Desain penelitian ini menggunakan perbandingan kelompok yang melibatkan paling tidak dua kelompok kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS. Secara sederhana desain penelitian ini menggunakan *the static group comparison* sebagai berikut:



Gambar 1.  
Desain Penelitian

Keterangan :

- X : Perlakuan model *problem solving* tipe SSCS
- O : Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa
- - - - : Subjek tidak dipilih secara acak

## Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_{Y_1} \leq \mu_{Y_2}$$

$$H_1 : \mu_{Y_1} > \mu_{Y_2}$$

Keterangan :

$\mu_{Y_1}$  : Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok eksperimen

$\mu_{Y_2}$  : Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Data diperoleh dari hasil instrumen tes berupa soal uraian yang terdiri dari 8 butir soal yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing terdiri dari 44 siswa kelompok eksperimen dan 44 siswa kelompok kontrol. Hasil data yang telah diuji validitas, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya pembeda. Data yang diperoleh dapat direkapitulasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Uji Coba Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

1. No. Soal	2. Validitas	3. Reliabilitas	4. Indeks Kesukara n	5. Daya Pembed a
6. 1	7. Tinggi		9. Sedang	
11. 2	12. Cukup		13. Sedang	
14. 3	15. Tinggi		16. Sedang	
17. 4	18. Cukup	8. Tinggi	19. Sedang	10. Baik
20. 5	21. Tinggi		22. Sedang	
23. 6	24. Cukup		25. Mudah	
26. 7	27. Rendah		28. Mudah	
29. 8	30. Cukup		31. Sedang	

Dari data skor yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan postes, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

32. Statistik	33. Kelompok Eksperimen	34. Kelompok Kontrol
35. N	36. 44	37. 44
38. Mean	39. 22,13	40. 20,36
41. Modus	42. 23	43. 19
44. Varians	45. 4,70	46. 4,23
47. Standar Deviasi	48. 22,12	49. 17,91

50. Skor Minimum	51. 11	52. 9
53. Skor Maksimum	54. 31	55. 29
56. Skor Ideal	57. 32	58. 32

Setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan uji *Lilliefors* pada taraf signifikansi = 0,05 maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

59. Kelo mpok	60. n	61. $s^2$	62. $F_{hitung}$	63. $F_{tabel}$	64. Kesimpulan
65. Eksperi men	6	4,70	1,235	1,65	Data Berdistribusi Normal
71. Kontrol	4	4,23	2	4	Data Berdistribusi Normal

Tabel 3. menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan diperoleh data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas dua variansi kelompok eksperiman dan kelompok kontrol dilakukan dengan uji *Fisher* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

74. Kelom pok	75. n	76. $s^2$	77. $F_{hitung}$	78. $F_{tabel}$	79. Kesimp ulan
80. Eksperim en	4	4,70	1,235	1,65	85. Variansi kedua data
86. Kontrol	4	4,23	2	4	homogen

Tabel 4. menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  kurang dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 1,235 < 1,654 = F_{tabel}$ ) maka  $H_0$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi kedua data homogen.



Berdasarkan hasil pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelompok berada pada distribusi normal dan dalam kondisi yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian menggunakan uji-*t*. Dari data yang diperoleh sebagai berikut:

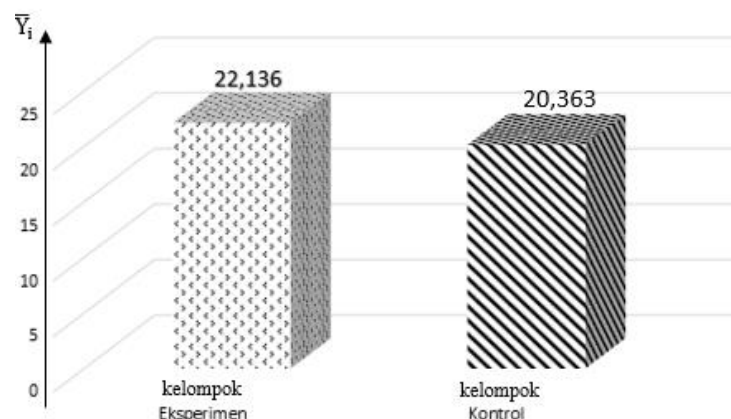
Tabel 5. Hasil Data Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

88. $t_{hitung}$	89. $t_{tabel}$	90. Kesimpulan
91. 1,665	92. 1,858	93. $H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Lampiran 28, hal 205) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,858 > 1,665 = t_{tabel}$  yang menyebabkan  $H_0$  ditolak, maka dapat diartikan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok kontrol, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* tipe *search, solve, create, and share* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan jawaban tes kemampuan berpikir kreatif matematis setelah mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah skor kemampuan berpikir kreatif matematis. Perbandingan pencapaian skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada gambar 1.

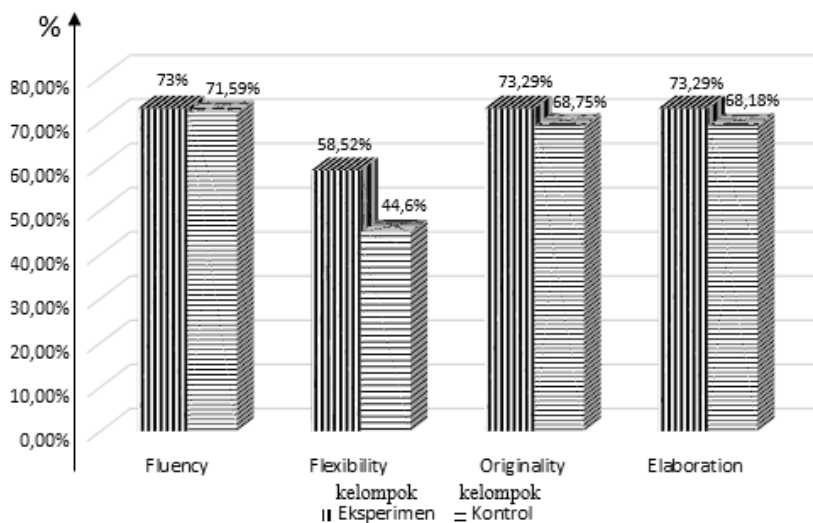


Gambar 1. Perbandingan skor rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif matematis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan gambar 1 terlihat rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Skor ideal tes

kemampuan berpikir kreatif matematis ini adalah 32 ,dengan demikian kelompok eksperimen sudah cukup mencapai skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 22,136, sementara skor yang diperoleh kelompok kontrol masih di bawah rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok eksperimen yaitu dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 20,363. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Perbandingan persentase skor tiap indikator kemampuan berpikir kreatif matematis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan pencapaian skor tiap indikator kemampuan berpikir kreatif matematis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan selisih persentase skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan keempat indikator yakni, kemampuan berpikir lancar (*fluency*) pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebesar 1,41%. Pada indikator kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), selisih persentase skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 13,92%. Sedangkan pada indikator kemampuan orisinil, selisih persentase skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 4,54%. Sementara itu, pada indikator kemampuan elaborasi, selisih persentase skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 5,11%.

Ditinjau dari selisih persentase antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan indikator yang telah

diperoleh, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS berpengaruh positif pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun indikator *originality* memiliki persentase skor kemampuan berpikir kreatif paling tinggi, serta diikuti dengan indikator *flexibility*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share* lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang tidak diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share*. Adapun besarnya pengaruh berdasarkan perhitungan *Effect Size* dapat dikatakan pengaruh tergolong memiliki efek sedang, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

## SARAN

Berdasarkan hasil dan simpulan dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dapat digunakan sebagai alternatif saat pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
2. Penelitian ini hanya ditunjukkan pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan lingkaran, oleh karena itu sebaiknya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada pokok bahasan matematika yang lainnya.
3. Penerapan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share* perlu didukung dengan media yang menunjang agar proses belajar mengajar menjadi menarik.
4. Model pembelajaran *problem solving* tipe SSCS ini akan kurang efektif jika siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan kondusif.
5. Mengingat hasil penelitian ini masih sangat sederhana, apa yang didapat dari hasil penelitian ini bukan merupakan hasil akhir, segala keterbatasan yang ada di dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi serta referensi sebagai penelitian lebih lanjut, dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang turut mempengaruhi

pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* tipe *Search, Solve, Create and Share*.

## REFERENSI

- Agustina, W & Noor, F. 2016. Hubungan Hasil Belajar dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2 No. 3
- Canway, J. 2004. *How to Solve it: A New Aspect of Mathematics Method*. Princeton University Press
- Irwan. 2011. Pengaruh Pendekatan *Problem Solving Model Search, Solve, Create and Share* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 12, no.1.
- Kusmanto, H. 2014. Pengaruh Berpikir Kritis dan Kreatif Terhadap Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Artikel Penelitian: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon*.
- Moma, L. 2015. Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 4 No.1.
- Nanang. 2012. Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 1 No. 1
- Sumarmo, U. 2010. *Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa dan Bagaimana dikembangkan pada Peserta Didik*. Bandung: FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. 2014. *Buku pegangan siswa kelas VI*