

Efektivitas Model Pembelajaran SSCS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Bariz Nur Hanifah^{1*)} & Indra Martha Rusmana²

^{1,2} Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Model Pembelajaran SSCS;
Pemecahan Masalah; Effect
Size



This article is licensed
under a Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: This study aims to determine the effect and analyze the extent to which the effectiveness of the Search, Solve, Create, and Share (SSCS) learning model on students' mathematical problem solving abilities. The method used in this study was experimental and quasi design research experiment design with the form of non-equivalent control group design and post-test only pattern. The population of this study is the students of Islamic Wijaya Kusuma Vocational High School class X AKL 2018/2019. Hypothesis testing is obtained $t_{(count)} > t_{(table)}$ or $2.7731 > 1,996$, then reject H_0 or there is a significant effect of the Search, Solve, Create, and Share learning model on mathematical problem solving abilities of students of Islamic Wijaya Kusuma Vocational High School class X AKL 2018/2019. Furthermore, the effectiveness of the Search, Solve, Create, and Share learning models can be seen from the Effect Size test results = 0.6447. Thus, the learning model of Search, Solve, Create, and Share is effective against mathematical problem solving abilities of students of Islamic Wijaya Kusuma Vocational High School class X AKL 2018/2019.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan menganalisis sejauh mana efektivitas model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dan desain penelitian quasi eksperimental design dengan bentuk non-equivalent control grup design dan pola post-test only. Populasi penelitian ini yaitu siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X AKL tahun ajaran 2018/2019. Uji hipotesis didapat $t_{(hitung)} > t_{(tabel)}$ atau $2,7731 > 1,996$, maka tolak H_0 atau terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X AKL tahun ajaran 2018/2019. Selanjutnya, besar efektivitas model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share dapat dilihat dari hasil uji Effect Size = 0,6447. Dengan demikian, model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X AKL tahun ajaran 2018/2019.

Correspondence Address: Jl. Raya Tengah No. 80, Jakarta Timur, 13760, Indonesia; e-mail: bariznurhanifah58@gmail.com

Copyright: Hanifah, B.N., & Rusmana, I.M., (2019)

Competing Interests Disclosures: The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

PENDAHULUAN

Kuantitas sumber daya manusia yang memadai tidak menjanjikan kemajuan suatu bangsa bila tidak diimbangi dengan kualitas, terutama di tengah pesatnya perkembangan zaman. Namun sayangnya, tidak semua orang memiliki hal tersebut. Salah satu temuan Trianto (2010: 2) “di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan teknologi, sulit untuk dilatih kembali, kurang bisa mengembangkan diri, dan kurang dalam berkarya”. Padahal, suatu bangsa yang berkualitas didukung oleh masyarakatnya yang berkualitas pula. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryadi (2012: 1), “sumber daya manusia yang diperkirakan dapat memenuhi tantangan perkembangan zaman adalah mereka yang memiliki kemampuan berpikir secara kritis, logis, sistematis, dan kreatif sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara mandiri dengan penuh rasa percaya diri”.

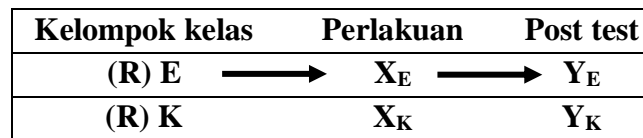
Pendidikan dalam pelaksanaannya, tentu saja memiliki rintangan dan masalah. Salah satu permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia menurut Nurlaila dkk., (2013: 115) adalah rendahnya mutu pendidikan. Bahkan Nurhadi (Siahaan dan Hutauruk, 2014: 1921) mengemukakan bahwa keadaan sumber daya manusia Indonesia tidak kompetitif dan mutu pendidikan Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara lain. Berkaitan dengan itu, Airlanda (2016: 43) menyebutkan masalah dalam pendidikan yaitu “rendahnya angka partisipasi masyarakat Indonesia dalam pembangunan berkelas dunia, rendahnya kualitas lulusan sekolah, dan rendahnya jumlah lulusan yang mampu diterima di pasar global”.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui pengamatan pada salah satu kelas X di SMK Wijaya Kusuma, khususnya dalam pembelajaran matematika, diperoleh informasi bahwa minat belajar matematika siswa rendah. Setelah dilakukan wawancara terhadap 39 orang siswa, hanya 3 siswa yang menyatakan menyukai matematika. Seluruh siswa kelas X tidak memiliki buku paket matematika untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Hal itu menjadi salah satu faktor kurangnya sumber belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengaplikasikan model pembelajaran *Search, Solve, Create and, Share*. Pengaplikasian model ini diharapkan dapat tidak hanya melatih kemampuan hafalan siswa, namun juga analisa dan pemahaman. Pelaksanaan model pembelajaran *Search, Solve, Create and, Share* yang disebutkan oleh Suciati (2013: 195), mengacu pada 4 fase penyelesaian masalah yaitu siswa menyelidiki dan mendefinisikan masalah (*search*), siswa merencanakan dan melaksanakan pemecahan masalah (*solve*), siswa memformulasikan hasil dan menyusun penyajian hasil (*create*), dan siswa mengkomunikasikan penyelesaian yang diperoleh (*share*).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Islam Wijaya Kusuma yang bertempat di Jalan Raya Depok nomor 16, Lenteng Agung, kecamatan Jagakarsa, kota Jakarta Selatan. Data tentang model pembelajaran diperoleh dengan studi dokumen ke perpustakaan yang berasal dari buku referensi dan jurnal, serta sumber bacaan lainnya. Adapun data mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa diperoleh dari sumber bacaan, seperti buku referensi dan jurnal, serta hasil tes siswa yang menjadi responden. Responden atau sampel dalam penelitian ini, yaitu 37 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 sebagai kelas eksperimen dan 37 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan penerapan model pembelajaran *Direct Instruction*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian sebagai berikut:



Sumber: Koyan (2012: 15)

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

(R) E : kelompok eksperimen,

(R) K : kelompok kontrol,

X_E : perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share*,

X_K : perlakuan yang dilakukan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*,

Y_E : kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas eksperimen,

Y_K : kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas kontrol.

HASIL

Pengujian Persyaratan Analisis

I. Uji Normalitas

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok Data	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	7,5824	12,592	Data berdistribusi normal
Kontrol	7,0340	11,070	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data atau sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

II. Uji Homogenitas

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

F_{hitung}	$dk_{penyebut}$	$db_{pembilang}$	F_{tabel}
2,2816	36	36	1,7430

Nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, setelah membandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} , diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan disimpulkan kedua data memiliki varian yang berbeda (nonhomogen).

III. Pengujian Hipotesis

Pada uji normalitas dan homogenitas didapatkan data berdistribusi normal, namun memiliki varian yang berbeda. Oleh karena itu, pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test (unequal varian)* menurut Sudjana (Nurmaita, 2011:287) dengan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019,

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	$dk_{penyebut}$	$db_{pembilang}$	t_{tabel}
2,7731	36	36	1,996

Cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 72$. Selanjutnya, t_{hitung} dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi t_{tabel} memenuhi kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019.

Setelah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, hasil uji t_{hitung} digunakan untuk menghitung *Effect Size* (Rusmana, 2014: 215). Pengujian ini menurut dimaksudkan untuk mengetahui besarnya efek model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, sebagai berikut:

$$ES = t \sqrt{\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}}$$

Keterangan: t = nilai t_{hitung} ,
 N_1 = jumlah subjek kelompok eksperimen,
 N_2 = jumlah subjek kelompok kontrol.

$ES < 0,2$ harga efektivitas rendah (kurang efektif),

$0,2 < ES < 0,8$ harga efektivitas digolongkan sedang (efektif),

$ES > 0,8$ efektivitas digolongkan tinggi (sangat efektif).

Berdasarkan hasil perhitungan ukuran efek, diperoleh $ES = 0,6447$. Nilai ES $0,2 < ES < 0,8$, maka harga efektivitas digolongkan efektif. Dengan demikian model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019.

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan data penelitian ini, pada kelompok eksperimen menghasilkan nilai rata-rata 72,86; median 74,58; modus 76,10; dan standar deviasi atau simpangan baku 13,15. Adapun pada data kelompok kontrol, yaitu rata-rata 65,68; median 67,58; modus 62,23; dan simpangan baku 8,71. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Setelah itu, dilakukan uji persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis penelitian.

Kedua data berdistribusi normal, namun memiliki varian yang berbeda. Hal ini disebabkan variasi dalam kelas eksperimen, yaitu terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik, sedang, dan kurang baik dalam kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol terdapat siswa dengan kemampuan pemecahan masalah matematika yang kurang baik jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik. Dengan demikian, terjadi ketidakseimbangan karena kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok eksperimen relatif berbeda dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok kontrol.

Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis dengan perolehan $t_{hitung} = 2,7731 > t_{tabel} = 1,996$, maka H_0 ditolak dan terima H_1 . Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019. Selanjutnya, dilakukan pengujian terakhir dalam penelitian ini yaitu uji *Effect Size*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share*. Hasil uji *Effect Size* sebesar 0,6447, maka model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* tergolong efektif digunakan dalam materi program linear untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Matematika menurut Herawati dkk., (2010: 71), berkaitan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis, dan penalaran yang digunakan deduktif. Pemecahan masalah menurut Mayer (Widjajanti, 2009: 404), yaitu “suatu proses banyak langkah dengan si pemecah masalah harus menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang sekarang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menyelesaikannya”. Selain itu, kemampuan ini melatih siswa untuk berpikir dan mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki siswa, memotivasi siswa, dan melatih siswa untuk mampu memfokuskan pada masalah-masalah yang nyata dalam kehidupan. Jadi, kemampuan pemecahan masalah adalah segala sesuatu yang menekankan usaha berpikir kompleks dengan pemahaman dan penguasaan materi yang dimiliki siswa untuk mencari jalan keluar atau menyelesaikan masalah dari setiap masalah dalam pembelajaran.

Kemampuan pemecahan masalah dapat dilatih, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. *Direct Instruction* dirangkum oleh Pritandhari (2017: 51), merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah, terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik. Model pembelajaran ini terpusat pada guru. Sayangnya, konsentrasi siswa yang tidak bertahan lama, sehingga model pembelajaran ini dirasa kurang efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Proses pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* yang dijelaskan oleh Suciati (2013: 195): masalah (*search*), siswa merencanakan dan melaksanakan pemecahan masalah (*solve*), siswa memformulasikan hasil dan menyusun penyajian hasil (*create*), dan siswa mengkomunikasikan penyelesaian yang diperoleh (*share*). Pada model pembelajaran ini, pengalaman belajar terpusat pada siswa untuk aktif, karena siswa diharuskan untuk mandiri dalam mencari informasi terkait pemecahan masalah pada soal melalui diskusi, *website*, dan sumber bacaan lainnya. Siswa juga tetap diperbolehkan bertanya kepada guru atau teman di kelas apabila terdapat kesulitan dalam menalar atau hal-hal terkait pemecahan masalah. Apabila diperlukan, siswa diberi tugas di rumah untuk mencari dan mencatat contoh atau informasi tentang materi pelajaran selanjutnya. Melalui banyak pengalaman, diharapkan siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik.

Peneliti menemukan beberapa hal dalam kelas eksperimen terkait dengan siswa dalam kelas. Beberapa siswa laki-laki sangat aktif secara fisik. Mereka tidak bisa duduk di tempat duduk mereka masing-masing ketika diberikan tugas. Rata-rata siswa perempuan di kelas eksperimen memiliki konsentrasi dan daya tangkap yang baik yang baik, serta aktif bertanya. Sedikit berbeda dengan kelas eksperimen, rata-rata siswa kelas kontrol lebih pasif secara fisik dan dalam mencari informasi terkait materi pelajaran. Adapun siswa perempuan pada kelas kontrol juga terdiri dari siswa yang aktif bertanya dan memiliki konsentrasi yang baik. Hal ini menunjukkan siswa-siswi pada kelas kontrol lebih mudah di tertibkan atau lebih kondusif daripada kelas eksperimen.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Pusti Lestari pada tahun 2013 yang menunjukkan penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dapat meningkatkan disposisi matematik dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor disposisi matematik siswa dari 68,69 pada siklus I menjadi 71,51 pada siklus II. Peningkatan mencangkup

setiap aspek disposisi, yaitu ketertarikan, kepercayaan diri, kegigihan, fleksibilitas dan metakognisi siswa. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan di siklus II.

Penelitian ini ternyata juga sesuai dengan penelitian Maida Deli tahun 2015. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Pada penelitian Maida Deli, rata-rata motivasi siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru secara klasik pada pertemuan sebelum tindakan adalah 35,3%, sedangkan pada siklus pertama rata-rata meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika menjadi 45,7% dan siklus kedua meningkat menjadi 71,8%.

SIMPULAN

Penelitian ini berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMK Islam Wijaya Kusuma kelas X pada tahun ajaran 2018/2019. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 74 siswa. Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis dan analisis data, kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selain itu, model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti dapat memberikan beberapa saran bagi guru atau peneliti lain. Guru sebaiknya menjadi motivator dan fasilitator, sehingga guru hendaknya selalu belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat memberikan pembelajaran matematika yang dapat diminati siswa. Selain itu, hendaknya memperhatikan alokasi waktu, kesiapan peserta, media pembelajaran yang akan digunakan sebelum memulai pembelajaran, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

DAFTAR RUJUKAN

- Airlanda, Gamaliel Septien. (2016). Analisis Kualitas Pendidikan Ditinjau dari Penerapan Kebijakan Sekolah Gratis di SMA Negeri Weru Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4 (1): 43-50. Doi: <https://doi.org/10.26714/jps.4.1.2016.43-50> (22 November 2018 pukul 19:54).
- Deli, Maida. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(1): 71-78. Retrieved from: <http://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/2725> (2 Desember 2018 pukul 14:00).
- Herawati, Oktiana Dwi Putra., Rusdy Siroj., dan H. M Djahir Basir. (2010). Pengaruh Pembelajaran *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (1): 71-80. Doi: <https://doi.org/10.22342/jpm.4.1.312>. (22 November 2018 pukul 19:13).
- Koyan, I Wayan. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lestari, Pusti. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *SSCS (Search, Solve, Create and Share)* untuk Meningkatkan Disposisi Matematik Siswa. (Skripsi). Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Retrieved from: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24677/1/Pusti%20Lestari.pdf> (12 Desember 2018 pukul 14:05).

- Nurlaila, Nunung., Suparmi., dan Widha Sunarno. (2013). Pembelajaran Fisika dengan *PBL* Menggunakan *Problem Solving* dan *Problem Posing* Ditinjau dari Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 2 (2): 114-123. Doi: <http://dx.doi.org/10.20961/inkuiri.v2i02.9758> (12 Oktober 2018 pukul 19:49).
- Nurmaita, Isra. (2011). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD (Student Teams-Achievement Divisions)* dengan Seting *Outdoor Mathematics* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Berbah. (Skripsi). Yogyakarta: UIN sunan kalijaga. Retrieved from: <https://digilib.uin-suka.ac.id/6071/1/BAB%20I%20CV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> (7 april 2019 pukul 11:05)
- Pritandhari, Meyta. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Direct Instruction* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Promosi*, 5 (1): 47-56. Doi: <http://dx.doi.org/10.25127/ja.v5i1.845> (8 Maret 2019 pukul 12:32).
- Rusmana, Indra Martha. (2014). Efektivitas Penggunaan Pendekatan *Slim-N-Bil* terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*, 4(3): 208-218. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v4i3.156> (6 Januari 2019 pukul 14:47)
- Siahaan, Friska B., dan Agusmanto J B Hutauruk. (2014). Inovasi Model Pembelajaran Pencapaian Konsep untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Kreativitas Matematika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan Tahun Ajaran 2013/2014. *Majalah Ilmiah: Visi*, 22 (3): 1920-1927.
- Suciati, Nia. (2013). Pengaruh Pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share* dengan Strategi Metakognitif terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah dan Berpikir Kritis Fisika. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1 (2): 194-200. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jps.v1i2.4163> (2 Desember 2018 pukul 14:05).
- Suryadi, Didi. (2012). *Membangun Budaya Baru dalam Berpikir Matematika*. Bandung: Rizqi Press.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Widjajanti, Djamilah Bondan. (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika: Apa dan Bagaimana Mengembangkannya. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 402-413. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Matematika. *Retrieved From*: <https://journal.ugm.ac.id/jfi/article/download/24410/15902> (22 September 2018 pukul 22:50).

