

**KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE CREATE*
SHARE (SSCS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATEMATIS SISWA DI SMP NEGERI 2 KARANG BARU**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

MEGA NANDA PUTRI

NIM : 1032013107

Program Studi

Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
ZAWIYAH COTKALA LANGSA
2017 M/14378 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Nanda Putri
NIM : 1032013107
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Kontribusi Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis di SMP Negeri 2 Karang Baru*" adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau di buat orang, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 21 Mei 2018

Yang Membuat Pernyataan



MEGA NANDA PUTRI
Nim. 1032013107

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan Oleh:


Mega Nanda Putri
Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Matematika
NIM. 1032013107

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Marzuki, M.Pd
NIDN. 2012048702

Pembimbing II


M. Zaiyar, M.Pd
NIDN. 2012098602

**KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE*
CREATE SHARE (SSCS) TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
DI SMP NEGERI 2 KARANG BARU**

SKRIPSI

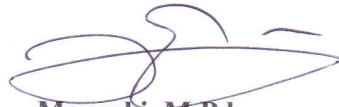
Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 03 April 2018 M
16 Rajab 1439 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Marzuki, M.Pd
NIDN. 2012048702

Sekretaris



M. Zaiyar, M.Pd
NIDN. 2012098602

Anggota



Faisal, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 2006068602

Anggota



Srimuliati, M.Pd
NIDN. 2001118601

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Ahmad Fauzi, M.Ag
NIP. 19570501-198512 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna untuk memperoleh gelar Sarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “*Kontribusi Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis di SMP Negeri 2 Karang Baru*”. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi salah satu referensi keilmuan dalam bidang matematika. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Ayahanda Ngatianto** dan **Ibunda Kamariah Lubis** yang telah membesarkan dengan cinta dan kasih sayang yang sangat luar biasa serta mendidik penulis tanpa pamrih hingga detik ini, tak sanggup penulis ucapkan ketika mengenang jerih payahmu, dengan dorongan serta do'a yang tulus agar Ananda berhasil menggapai cita-cita.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Zulkarnaini, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Bapak Dr. Ahmad Fauzi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
3. Bapak Mazlan, S.Pd, M.Si selaku Ketua Program Studi Matematika IAIN Langsa

4. Bapak Marzuki, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak M. Zaiyar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen jurusan Tarbiyah khususnya Prodi Matematika yang telah mendidik, mengajar dan memberi dorongan kepada penulis hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak kepala sekolah SMPN 2 Karang Baru yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di SMPN 2 Karang Baru.
7. Sahabat-sahabat terbaikku seluruh rekan-rekan seperjuanganku Unit 1 PMA angkatan 2013.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Langsa, Oktober 2017

MEGA NANDA PUTRI
NIM. 1032013107

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional	8
G. Hipotesis Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Model Pembelajaran.....	10
B. Model Pembelajaran SSCS	11
C. Peran guru dalam model SSCS	13
D. Peran siswa dalam model SSCS	15
E. Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis	17
F. Teori belajar yang mendasari model SSCS	22
G. Penelitian yang Relevan.....	23
H. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metode Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28

D. Variabel Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	29
F. Langkah-Langkah Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Pengujian Hipotesis	39
I. Aktivitas Belajar Siswa.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Kondisi Awal	43
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
2.1 Aktivitas siswa pada model pembelajaran SSCS.....	15
2.2 Sintax langkah-langkah penerapan model pembelajaran SSCS	15
2.3 Indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.....	22
3.1 Rancangan Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Desain</i>	27
3.2 Kisi-kisi soal kemampuan berpikir kreatif matematis	30
3.3 Rubrik penskoran kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.....	30
3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas.....	32
3.5 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen	32
3.6 Interpretasi Reliabilitas	33
3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	34
3.8 Tingkat Kesukaran Tiap Butir Soal	34
3.9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	35
3.10 Klasifikasi Hasil Pengujian Daya Pembeda Soal.....	35
4.1 Data Kemampuan Awal Siswa (<i>Pretest</i>)	45
4.2 Data Kemampuan Akhir Siswa (<i>Posttest</i>)	45
4.3 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest-Posttest</i>	47
4.4 Hasil Uji Hipotesis	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	58
2. Kisi-Kisi Soal	73
3. Soal Tes.....	74
4. Alternatif Jawaban Tes.....	75
5. Tabel Validitas dan Reliabilitas Data.....	78
6. Validitas	80
7. Reliabilitas Tes.....	82
8. Tabel Daya Pembeda.....	83
9. Perhitungan Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal.....	84
10. Daftar Nilai <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	86
11. Daftar distribusi frekuensi data preetest kelas eksperimen	87
12. Uji Normalitas Data <i>Preetest</i> Kelas Eksperimen	89
13. Daftar distribusi frekuensi data posttest kelas eksperimen	90
14. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	92
15. Uji Hipotesis.....	93
16. Lembar Kerja Siswa	96
17. Lembar Observasi	
18. Dokumentasi Penelitian	
19. Daftar Riwayat Hidup	
20. Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing	
21. Surat Izin Mengadakan Penelitian	
22. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	
23. Sertifikat Uji Baca Al-Qur'an	

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMPN 2 Karang Baru dan untuk mengetahui bagaimanakah aktifitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran SSCS di SMP Negeri 2 Karang Baru. Model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahapnya. Tahap-tahap dari Model SSCS meliputi *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, *Create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah dan *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karang Baru tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII-1 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru. Hal ini dikarenakan terjadinya peningkatan rata-rata hasil *posttest* dibandingkan rata-rata hasil *pretest*. Dan terlihat dari perolehan nilai t_{hitung} yaitu 3,07 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2,04 dan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model SSCS aktivitas siswa juga termasuk ke dalam kategori “baik” yaitu diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas siswa dari dua orang pengamat yaitu 83,34%

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) dan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu universal yang turut serta mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Ilmu matematika juga menjadi salah satu bidang studi yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, karena proses pembelajaran mampu mengembangkan cara berfikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif.¹

Proses pembelajaran yang mampu mengembangkan cara berfikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif juga dipaparkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tahun 2006 mengenai Standar Kompetensi Kelulusan pada mata pelajaran matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.² Berdasarkan tujuan tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu poin penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.

Berpikir kreatif termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi. Guilford mengungkapkan bahwa berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat

¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), Hal. 130

² M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), Hal: 48.

bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.³ Semakin banyak dan beragam kemungkinan penyelesaian masalah yang diberikan seseorang maka semakin kreatiflah orang tersebut, namun tentu saja kemungkinan penyelesaian tersebut haruslah tepat dan benar sesuai dengan permasalahan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal penting yang perlu dimiliki oleh setiap orang, dengan berpikir kreatif seseorang dapat mewujudkan dirinya melalui berbagai karya, baik berupa gagasan maupun ide. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan menjadi pribadi yang unggul di kehidupannya, tidak hanya dalam pembelajaran tetapi juga dalam bermasyarakat. Kemampuan berpikir kreatif inilah sebagai alat yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya terutama dalam era pembangunan seperti sekarang ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya.

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika yang kemudian dikenal dengan kemampuan berfikir kreatif matematis merupakan kemampuan yang perlu ada pada diri siswa untuk menganalisis permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang kemudian menyelesaikannya dengan kemungkinan banyak solusi serta melahirkan ide-ide kreatif dan banyak gagasan.

Namun, kenyataan yang peneliti peroleh di SMP Negeri 2 Karang Baru diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa disana sangatlah rendah. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara

³ Guilford, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 1999), Hal: 45.

peneliti dengan guru dan siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru, diketahui informasi bahwa pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Karang Baru masih berpusat pada guru, sementara siswa tidak dilibatkan secara aktif, siswa belajar hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafal rumus kemudian mengerjakan latihan soal dengan menggunakan rumus yang telah dihafalkan. Siswa merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal jika diberikan permasalahan yang berbeda dengan yang diajarkan. Pada saat ulangan, siswa hanya membuat satu jawaban yang benar dari soal yang diberikan, hampir keseluruhan menjawab dengan cara yang persis sama dengan yang diajarkan dan ketika diberi soal yang tidak biasa, siswa tidak menyelesaikannya dengan benar, bahkan ada yang tidak menjawab soal tersebut. Dalam menjawab soal matematika, siswa juga menjawab dengan langsung permasalahan matematika tanpa melakukan langkah-langkah terperinci yang benar, dengan menjawab seperti inilah yang menyebabkan siswa tidak terlatih dalam berpikir kreatif menyusun langkah-langkah penyelesaian dengan benar sampai kepada akhir penyelesaian masalah tersebut.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini salah satunya dipengaruhi oleh pembelajaran di kelas. Pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Siswa tidak diberi kesempatan menentukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru. Guru sering tidak membiarkan siswa mengkonstruksi pendapat atau pemahamannya sendiri terhadap konsep

matematika.⁴ Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang lebih menekankan pada hafalan siswa dan siswa cenderung menyelesaikan soal sesuai dengan cara yang telah diajarkan oleh guru atau hanya dengan mengikuti langkah-langkah yang ada pada buku paket. Guru kurang mampu mengarahkan dan memotivasi siswa untuk mengaitkan masalah sehari-hari dan memunculkan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika, akibatnya siswa tidak menemukan makna dari apa yang telah dipelajarinya tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMPN 2 Karang Baru diketahui informasi bahwa materi di kelas VIII semester ganjil yang dianggap sulit adalah materi sistem persamaan linear dua variabel dan hal ini mengakibatkan kemampuan berfikir kreatif matematika siswa rendah pada materi tersebut. Rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa salah satu penyebabnya karena mereka kurang mampu untuk menyelesaikan masalah matematika secara berfikir kreatif. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes yang mengukur tingkat kemampuan berfikir kreatif matematika siswa di SMPN 2 Karang Baru yaitu di kelas VIII-1 pada materi SPLDV.

Jumlah siswa yang menjawab tes yang diberikan adalah 20 siswa. Hal ini terlihat dari salah satu jawaban siswa yang mewakili 20 siswa yang lain dalam menyelesaikan soal kemampuan berfikir kreatif siswa yang diberikan kepada siswa kelas VIII-1 SMPN 2 Karang Baru. sebagai berikut:

⁴ Tatag Yuli Eko Siswanto, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran masalah dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), Hal: 2.

Soal:

Budi membeli lima pulpen dan dua pensil dengan harga Rp. 12.000.00 sedangkan ahmad membeli dua pulpen dan tiga pensil dengan harga Rp. 7000.00. Tentukan berapa harga satu pulpen dan satu pensil !

- Buatlah apa yang diketahui dan apa yang ditanya?
- Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan diatas?
- Bagaimana penyelesaiannya?
- Menurut Budi harga satu pulpen dan harga satu pensil adalah Rp. 2000.00. sedangkan menurut Ahmad Rp. 3000.00. menurut kamu jawaban siapa yang benar?

Jawaban siswa :

Jawab:

Dik: 5 pulpen dan 2 pensil = 12.000
2 pulpen dan 3 pensil = 7.000

Dit: berapa harga 1 pulpen 1 pensil

Jawab: pulpen x
pensil y

$$\begin{array}{r} 5x + 2y = 12.000 \\ 2x + 3y = 7.000 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 10x + 4y = 24.000 \\ 7x + 6y = 14.000 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 3x + 2y = 10.000 \\ 8y = 10.000 \\ x = \frac{10.000}{8} \\ x = 1.250 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 5x + 2y = 12.000 \\ 2x + 3y = 7.000 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 15x + 6y = 36.000 \\ 2x + 3y = 7.000 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 11x + 3y = 51.000 \\ 11y = 51.000 \\ y = \frac{51.000}{11} \\ y = 4.625 \end{array}$$

Jadi 1 pulpen 1.250 1 pensil 4.625

Berdasarkan jawaban di atas dapat diketahui bahwa siswa belum mampu menyelesaikan soal matematika dengan cara berfikir kreatif pada soal SPLDV dengan benar, ini terlihat dari jawaban siswa di atas yang memperlihatkan bahwa jawaban siswa yang belum tepat, siswa belum mampu menyelesaikan masalah pada soal SPLDV dengan berfikir secara kreatif dengan melakukan kesalahan dalam menggunakan metode eliminasi. Fakta di lapangan menunjukkan hanya 6 orang atau 30% siswa saja yang mampu menjawab soal tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa secara mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya ialah dengan menerapkan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search Solve Create Share* adalah model pembelajaran yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahapnya. Menurut Risnawati model pembelajaran SSCS memberikan peranan yang besar bagi siswa untuk berpikir secara kreatif.⁵

Model pembelajaran SSCS pertama kali diperkenalkan pada tahun 1987 oleh Pizzini yang meliputi empat tahap yaitu *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, *Create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah dan *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah.⁶ Kontribusi dari model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Kontribusi Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis di SMP Negeri 2 Karang Baru”***.

⁵ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Prees, 2009), Hal: 6.

⁶ *Ibid.*

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu meluasnya masalah dan dalam pengambilan kesimpulan atau keputusan penelitian ini maka, peneliti membatasi masalah penelitian ini pada kelas VIII SMP Negeri 2 Karang Baru. Materi yang digunakan adalah SPLDV. Sedangkan indikator yang digunakan pada kemampuan berpikir kreatif matematis dibatasi pada lancar, fleksibilitas, keaslian dan rinci.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah:

1. Apakah model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru?
2. Bagaimanakah aktifitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) di SMP Negeri 2 Karang Baru?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru”.

2. Untuk mengetahui bagaimanakah aktifitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) di SMP Negeri 2 Karang Baru

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi guru dapat menjadi informasi untuk menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) sebagai cara alternatif dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, untuk mengetahui secara langsung apakah model pembelajaran SSCS dapat berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa serta untuk menambah ilmu pengetahuan peneliti.
4. Bagi siswa, sebagai masukan bagi siswa di SMP Negeri Karang Baru dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Kontribusi

Kontribusi menurut KBBI adalah sumbangan atau peran atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan tertentu.

2. Model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS)

Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik, dan di desain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu. Model pembelajaran SSCS memiliki 4 fase yaitu a) Search (mendefinisikan masalah), b) Solve artinya (mendesain solusi), c) Create artinya (menformulasikan hasil), d) Share artinya (mengkomunikasikan hasil).

3. Kemampuan berpikir kreatif matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan memunculkan a) banyak ide (lancar), b) beragamnya ide yang dihasilkan (fleksibilitas), c) menghasilkan ide yang baru dan unik (keaslian) serta d) kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan melakukan langkah-langkah yang detail (rinci).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih memerlukan pembuktian kebenarannya.⁷ Untuk mengkaji kebenaran hipotesis tersebut maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat kontribusi model pembelajaran pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Bandung: Universitas Pendidikan Nasional, 2001), hal. 46

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain”.⁸ Selanjutnya menurut Arends “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.⁹

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka dan arah yang melukiskan prosedur sistematis bagi guru untuk mengajar.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

⁸ Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, hal. 22

⁹ Agus, Suprijono, 2011. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: PustakaPelajar, hal. 46

- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

B. Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS)

Model pembelajaran SSCS adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahapnya.¹⁰ SSCS merupakan model pembelajaran yang memakai pendekatan problem solving, didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu.¹¹ Keunggulan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan bertanya siswa, memperbaiki interaksi antar siswa, dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap cara belajar mereka.¹²

Model ini pertama kali dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 pada mata pelajaran sains. Shepardson pada tahun 1988 serta Pizzini dan Shepardson pada tahun 1990 menyempurnakan model ini dan mengatakan bahwa model ini

¹⁰ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Prees, 2009), Hal: 58.

¹¹Hilde Haider, Model Pembelajaran SSCS, <http://fisika21.wordpress.com/2010/10/12/model-pembelajaran-sscs/>, Diakses pada tanggal 20 Desember 2016

¹² *Ibid.*

tidak hanya berlaku untuk pendidikan sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan matematika.¹³

Menurut laporan Laboratory Network Program National Council of Teachers of Mathematics model pembelajaran SSCS adalah sebagai berikut:¹⁴

- a. Mengajukan soal/masalah matematika,
- b. Membangun pengalaman dan pengetahuan siswa,
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif matematika yang meyakinkan tentang keabsahan suatu representasi tertentu, membuat dugaan, memecahan masalah atau membuat jawaban dari siswa,
- d. Melibatkan intelektual siswa yang berbentuk pengajuan pertanyaan dan tugas-tugas yang melibatkan siswa, dan menantang setiap siswa,
- e. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan matematika siswa,
- f. Merangsang siswa untuk membuat koneksi dan mengembangkan kerangka kerja yang koheren untuk ide-ide matematika,
- g. Berguna untuk perumusan masalah, pemahaman konsep, pemecahan masalah, dan penalaran matematika, dan
- h. Mempromosikan pengembangan semua kemampuan siswa untuk melakukan pekerjaan matematika.

Berdasarkan kedelapan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model SSCS ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, terutama dalam pemahaman konsep, pemecahan masalah penalaran dan berpikir kreatif. Menurut Tan Li Li yang dikutip oleh Risnawati pembelajaran model SSCS memberikan peranan yang besar bagi siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri.¹⁵ Dengan demikian akan terbentuk kemampuan berpikir kreatif dalam diri siswa, yang pada akhirnya siswa akan mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

¹³ Risnawati. Op. Cit. Hal: 53.

¹⁴ Irwan, *Model Pembelajaran inovatif SSCS*, <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.2010.pdf>. diakses pada tanggal 12 Januari 2017.

¹⁵ *Ibid.*

2. Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran SSCS

Model SSCS memiliki keunggulan sebagai berikut:¹⁶

- a. Dapat melayani minat siswa yang lebih luas
- b. Dapat melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika
- c. Melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran
- d. Kesempatan untuk mempelajari konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih bermakna.
- e. Menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya.
- g. Bekerja sama dengan orang lain.

Adapun kekurangan dari model SSCS adalah memerlukan pemahaman konsep yang lebih dari berpikir tingkat tinggi, ketika dalam pembelajaran pada fase solve, siswa diharapkan memahami masalah atau pertanyaan yang mereka peroleh untuk dipecahkan.

C. Peranan Guru dalam Model Pembelajaran SSCS

Kemampuan yang membentuk perkembangan pemikiran kreatif dan kemampuan memecahkan masalah siswa merupakan sebuah tugas secara terus menerus oleh guru, para siswa diberikan kegiatan-kegiatan yang mengajak siswa untuk berpikir secara kreatif dan mampu memahami konsep sehingga mampu memecahkan masalah secara aktif, siswa harus didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan serta diberikan bimbingan. Model pemecahan masalah SSCS memberikan sebuah kerangka kerja yang dibuat untuk memperluas keterampilan dalam penggunaan pada konsep ilmu pengetahuan, model ini membantu guru

¹⁶ Irwan, *Model Pembelajaran inovatif SSCS*, <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.2010.pdf>. diakses pada tanggal 12 Januari 2017.

berpikir kreatif untuk menciptakan siswa yang mampu berpikir secara kreatif pula. Peranan guru dalam model SSCS adalah dengan memfasilitasi pengalaman untuk menambah pengetahuan siswa. Peranan guru lebih lengkap pada tiap fase dijelaskan sebagai berikut:¹⁷

1. Fase *Search* (Mendefinisikan masalah)
 - a. Menciptakan situasi yang dapat mempermudah munculnya pertanyaan
 - b. Menciptakan dan mengarahkan pertanyaan.
 - c. Membantu dalam pengelompokan dan penjelasan permasalahan yang muncul.
2. Fase *Solve* (Mendesain solusi)
 - a. Menciptakan situasi yang menantang bagi siswa untuk berpikir
 - b. Memfasilitasi siswa dalam hal memperoleh informasi dan data.
3. Fase *Create* (Menformulasikan hasil)
 - a. Mendiskusikan kemungkinan jawaban.
 - b. Menyediakan ketentuan dalam analisis masalah.
 - c. Menyediakan ketentuan dalam menyiapkan presentasi.
4. Fase *Share* (Mengkomunikasikan hasil)
 - a. Menciptakan terjadinya interaksi antara kelompok/diskusi kelas
 - b. Membantu mengembangkan metode atau cara-cara dalam mengevaluasi hasil penemuan studi selama presentasi, baik secara lisan maupun tulisan.

¹⁷ Irwan, *Model Pembelajaran inovatif SSCS*, <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.2010.pdf>. diakses pada tanggal 12 Januari 2017.

D. Peranan Siswa dalam Model Pembelajaran SSCS

Berikut ini akan dibahas secara rinci kegiatan yang dilakukan siswa pada keempat fase model SSCS seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 aktivitas siswa pada model pembelajaran SSCS

Fase	Kegiatan yang dilakukan
<i>Search</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada siswa, yang berupa apa yang diketahui, apa yang tidak diketahui, apa yang ditanyakan,, 2. Membuat pertanyaan-pertanyaan kecil, serta menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk sekumpulan ide.
<i>Solve</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi 2. Memilih metode untuk memecahkan masalah, 3. Mengumpulkan data dan menganalisis
<i>Create</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan hasil yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya. 2. Menguji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah. 3. Menampilkan hasil yang sekreatif mungkin dan jika perlu siswa dapat menggunakan poster atau model
<i>Share</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkomunikasi dengan guru dan teman sekelompok serta kelompok lain atas temuan dari solusi masalah. 2. Mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi.

Sumber : Diadopsi dari Irwan, *Macam-macam model pembelajaran Inovatif*, 2013, <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.pdf>, diakses pada tanggal 12 Januari 2017.

Adapun syntax langkah-langkah dari penerapan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) dapat diketahui pada tabel di bawah ini

Tabel 2.3 Syntax Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran (SSCS)

Fase	Kegiatan guru	Kegiatan Siswa
<i>Search</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan situasi yang dapat mempermudah munculnya pertanyaan 2. Menciptakan dan mengarahkan pertanyaan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada siswa, yang berupa apa yang diketahui, apa yang tidak diketahui, apa yang ditanyakan. 2. Membuat pertanyaan-pertanyaan kecil, serta menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk sekumpulan ide.

Fase	Kegiatan guru	Kegiatan Siswa
	3. Membantu siswa dalam pengelompokan dan penjelasan permasalahan yang muncul.	3. Mengikuti perintah dan penjelasan guru.
<i>Solve</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan situasi yang menantang bagi siswa untuk berpikir 2. Memfasilitasi siswa dalam hal memperoleh informasi dan data. 3. Memantau pekerjaan siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi 2. Memilih metode untuk memecahkan masalah, 3. Mengumpulkan data dan menganalisis
<i>Create</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan kemungkinan jawaban. 2. Menyediakan ketentuan dalam analisis masalah. 3. Menyediakan ketentuan dalam menyiapkan presentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan hasil yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya. 2. Menguji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah. 3. Menampilkan hasil yang kreatif mungkin dan jika perlu siswa dapat menggunakan poster atau model
<i>Share</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan terjadinya interaksi antara kelompok/diskusi kelas 2. Membantu mengembangkan metode atau cara-cara dalam mengevaluasi hasil penemuan studi selama presentasi, baik secara lisan maupun tulisan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkomunikasi dengan guru dan teman sekelompok serta kelompok lain atas temuan dari solusi masalah. 2. Mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi.

Sumber : Diadopsi dari Irwan, *Macam-macam model pembelajaran Inovatif*, 2013, <http://jurnal.ui.edu/file/irwan.pdf>, diakses pada tanggal 12 Januari 2017.

E. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Arti kata “Pikir” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah akal budi, ingatan, dan angan-angan.¹⁸ Berpikir artinya aktivitas menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. Menurut Gilmer, berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Selain itu ia mendefinisikan bahwa berpikir merupakan suatu proses dari penyajian suatu peristiwa internal dan eksternal, kepemilikan masa lalu, masa sekarang dan masa depan yang satu sama lain saling berinteraksi.¹⁹ Berpikir menurut Resnick yaitu suatu proses yang melibatkan operasi mental seperti klasifikasi, induksi, deduksi dan penalaran.²⁰

Berpikir kreatif juga dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan individu dalam menemukan suatu ide baru. Evans menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (connections) yang terus menerus (kontinu), sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah.²¹ Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan aktivitas menemukan kombinasi baru berupa ide-ide yang belum dikenal sebelumnya.

¹⁸ Wowo Kusnaryo Kuswana, *Taksonomi Berfikir*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), Hal: 13.

¹⁹ *Ibid*, Hal: 14.

²⁰ M. Ali Hamzah dan Maulana, *Pemecahan Masalah Matematika*, (Bandung: UPI PRESS, 2006), Hal: 37

²¹ Evans Suswanto, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hal:134

Utami munandar menjelaskan berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya ada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban berdasarkan informasi yang tersedia.²² Kemampuan berpikir kreatif seseorang tidak hanya ditentukan dari banyaknya jawaban yang diberikan, tetapi disesuaikan dengan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang dilakukan seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru secara terus-menerus dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai alternatif penyelesaian kemudian menguji kembali alternatif-alternatif penyelesaian masalah tersebut.

2. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika yang kemudian dikenal dengan kemampuan berpikir kreatif matematis. Berpikir kreatif dalam matematika adalah kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan memunculkan berbagai ide dalam menyelesaikannya.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk memiliki daya kreativitas. Kreativitas dalam matematika lebih pada kemampuan berpikir kreatif karena secara umum sebagian besar aktivitas yang dilakukan seseorang yang belajar matematika adalah berpikir. Menurut Sing dalam Tri Nova Hasti Yuniarta mendefinisikan kreativitas matematis sebagai proses merumuskan hipotesis yang

²² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT. Gramedia,1999), Hal: 48

mengenai penyebab dan pengaruh dalam situasi matematis, pengujian, pengujian kembali hipotesis, membuat modifikasi dan akhirnya mengkomunikasikan hasil.²³

Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Menurut Grieshober, terdapat beberapa indikator-indikator dalam kemampuan berpikir kreatif, yakni aspek kepekaan (sensitivity), kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration) dalam berpikir. Kepekaan merujuk pada kemampuan siswa untuk menangkap ide atau mengidentifikasi ide-ide matematis dibalik suatu situasi atau masalah, kelancaran merujuk pada banyaknya ide, fleksibilitas merujuk pada beragamnya ide, keaslian merujuk pada relatif jarangya sebuah ide dimunculkan, dan elaborasi berkaitan dengan kerincian suatu ide.²⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan memunculkan banyak ide (lancar), beragamnya ide yang dihasilkan (fleksibilitas), menghasilkan ide yang baru dan unik (keaslian) serta kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan melakukan langkah-langkah yang detail (rinci).

²³ Tri Nova Hasti Yuniarta, *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Implementasi Project-Based Learning dengan Peer and Self-Assesment di SMPN RSBI 1 Juwana Kabupaten Pati*, Prosiding disampaikan pada Seminar Nasional Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 2012), Hal: 38.

²⁴ Ali Mahmudi, *Mengembangkan Kemampuan Berpikir siswa melalui Pembelajaran Matematika Realistik*, Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, (Yogyakarta: FMIPA UNY 2009),Hal: 2

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Utari Sumarno menyatakan bahwa berpikir kreatif memuat empat komponen indikator yaitu: kelancaran (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).²⁵ Adapun uraian mengenai beberapa indikator berpikir kreatif antara lain sebagai berikut:

- a. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*). Ciri-ciri *fluency* meliputi mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Keterampilan tersebut ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada yang dilakukan orang lain.
- b. Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*). Ciri-ciri *flexibility* diantaranya menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif yang berbeda-beda. Kemampuan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda dari yang diberikan orang lain dalam membahas atau

²⁵ Utari Sumarno, *Pengembangan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UPI, 2010), Hal: 244.

mendiskusikan situasi, memikirkan cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu masalah.

- c. Keterampilan berpikir orisinal (*originality*). Ciri-ciri *originality* diantaranya mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. Kemampuan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan orang lain, memilih cara berpikir lain dari pada yang lain.
- d. Keterampilan merinci (*elaboration*). Ciri-ciri *elaboration* diantaranya mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, kemampuan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: mencari arti yang lebih mendalam dari tahapan jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
- e. Keterampilan menilai (*evaluation*). Ciri-ciri *evaluation* diantaranya menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. Kemampuan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa dalam menentukan pendapatnya sendiri mengenai suatu hal, menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa?”²⁶

Berdasarkan indikator yang telah dikemukakan di atas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan empat indikator-indikator dari kemampuan

²⁶ *Ibid*, Hal: 246.

berfikir kreatif yang telah dikemukakan oleh Munandar di atas yang diuraikan di dalam tabel berikut:

Tabel 2.4 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	Indikator	Perilaku Siswa
1	Lancar	Menghasilkan kemungkinan banyak gagasan atau jawaban.
2	Luwes	Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu masalah.
3	Orisinil	Memilih cara berpikir lain dari pada yang lain.
4	Rinci	Menguraikan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.

Sumber : Diadopsi dari Utari Sumarno, *Pengembangan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UPI, 2010), Hal: 245.

F. Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran SSCS

Teori-teori belajar yang melandasi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) adalah teori belajar dari Piaget, dan Ausubel. Teori belajar yang melandasi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Piaget

Piaget menyatakan pentingnya kegiatan dalam proses belajar mengajar.²⁷

Teori ini lebih menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar. Belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Piaget memusatkan perhatiannya pada berpikir atau proses bukan sekedar pada hasil akhirnya saja.

2. Ausubel

Menurut Ausubel, siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajaran sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa. Dengan demikian akan mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar

²⁷ Trianto, *Mendesain Model pembelajaran inovatif-progresif*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 35

siswa. Inti dari teori Ausubel tentang belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.²⁸

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) merupakan model pembelajaran yang lebih memusatkan terhadap proses, bukan sekedar pada hasil akhirnya saja, dan model pembelajaran SSCS juga merupakan model pembelajaran yang bermakna, yaitu belajar dengan mengetahui manfaat dari materi yang diajarkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Demikian halnya dengan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berfikir kreatif berlandaskan pada teori piaget dan ausubel seperti lebih menekankan kepada proses memunculkan ide dari pada produk atau hasil kemampuan berfikir yang bermakna yaitu kemampuan seseorang dalam menerapkan berfikir kreatifnya dalam menyelesaikan suatu soal, maka menghasilkan banyak ide, namun ide tersebut harus didasarkan kepada logika yang terarah dan bermakna dengan berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Arshelda pada tahun 2014 mahasiswa program studi pendidikan matematika STKIP PGRI Sumatera Barat dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar

²⁸ *Ibid*, hal. 37.

Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 15 Padang”. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 15 Padang tahun pelajaran 2013/2014, dengan sampel adalah siswa kelas VIII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-5 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas terhadap hasil tes akhir. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil tes akhir belajar matematik siswa. Untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak maka dilakukan analisis uji satu pihak, dapat dilihat bahwa $\alpha = 0,05$ diperoleh P-value 0,001. P-value kecil dari α . Maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematis siswa dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) di SMPN 15 Padang.²⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana Margarita mahasiswa IAIN Walisongo Semarang dengan judul ”Penerapan Model *Search Solve Create Share* (SSCS) dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 6 Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut adalah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran SSCS lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional.³⁰

²⁹ Arsuhelda, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SSCS Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 15 Padang*, Skripsi, (Padang: STKIP PGRI, 2014).

³⁰ Lusiana Margarita, *Penerapan Model Search Solve Create Share (SSCS) dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 6 Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi, (Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2011).

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merujuk dari kedua penelitian di atas, di mana letak kesamaannya yaitu pada strategi yang digunakan yaitu model pembelajaran SSCS. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian di atas pada penggunaan model pembelajaran dan mata pelajaran yang akan diteliti. Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian eksperimen dengan judul *Kontribusi model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis di SMP Negeri 2 Karang Baru.*

H. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar. Dalam proses pembelajaran, siswalah yang menjadi subyek, dialah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar sendiri atau mandiri. Hal ini bukan berarti membebani siswa dengan banyak tugas, aktivitas atau paksaan-paksaan. Tetapi siswa belajar mandiri dengan materi-materi yang telah diberikan agar siswa lebih berminat dalam belajar dan berkembang pikirannya dengan tujuan ilmu yang didapat secara mandiri bermanfaat bagi masa depannya. Dalam pelaksanaannya kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa bukan berarti guru tidak begitu banyak melakukan aktivitas, tetapi guru selalu memberi petunjuk tentang apa yang harus dilakukan siswa, mengarahkan, menguasai dan mengadakan evaluasi.³¹ Dengan

³¹ Muhibbin Syah, 1999, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu, hal: 32.

demikian dalam suatu proses pembelajaran siswa yang harus aktif, fungsi guru hanya sebatas membantu, sehingga proses kemandirian belajar dapat tercapai.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dalam kegiatan belajar, subyek didik atau siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas.³²

Riduwan juga menjelaskan nilai aktivitas dalam pembelajaran yaitu:³³

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Beraktivitas sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dilaksanakan agar siswa dapat berhasil memerlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun secara kelompok. Dalam beaktivitas siswa dalam pembelajaran juga memerlukan hubungan erat antara sekolah dengan masyarakat, orang tua dengan guru.

³² *Ibid.*

³³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 12

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Ruseffendi “Penelitian eksperimen atau percobaan (eksperimental research) adalah penelitian yang benar-benar untuk melihat hubungan sebab-akibat. Perlakuan yang kita lakukan pada variabel besar kita lihat hasilnya pada variabel terikat”.³⁴

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Desain* dengan menggunakan pembagian satu kelompok penelitian yaitu kelompok penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)*. Untuk lebih jelasnya desain yang digunakan dapat dilihat dari tabel di bawah ini.³⁵

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Desain*

Kelompok	Pengukuran (Pretest)	Perlakuan	Pengukuran (Posttest)
Eksperimen	T ₀	X	T ₁

Keterangan :

T₀ : Hasil Pretest Kelas Eksperimen

T₁ : Hasil Posttest Kelas Eksperimen

X : Perlakuan Pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS

³⁴ Ruseffendi, E. T. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. (Bandung: Tarsito, 2005). hal 35.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 112

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dilakukan pada bulan Juli tahun 2017 selama dua minggu di SMP Negeri 2 Karang Baru. Pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) dan pada materi persamaan linear dua variabel. Alasan dipilihnya lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Karang Baru dikarenakan di SMP Negeri 2 Karang Baru belum pernah diteliti model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) yang peneliti anggap dapat mengatasi masalah siswa yang ada di SMP Negeri 2 Karang Baru.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian.³⁶ Sedangkan menurut Sudjana, populasi adalah sekumpulan objek yang lengkap dan jelas.³⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karang Baru tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan Sampel dalam penelitian ini diperoleh menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³⁸ Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 yang berjumlah 20 siswa.

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1996). hal. 130.

³⁷ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 1996), hal. 93.

³⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan r&d*. (Bandung: Alfabeta, 2010). hal 57

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian atau faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala-gejala yang akan diteliti dalam suatu penelitian.³⁹ Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel terikat yaitu Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.
2. Variabel bebas yaitu model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS).

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk uraian. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif matematis siswa, yang meliputi pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS). Sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS). Adapun kisi-kisi soal dan rubrik penskoran tes dapat dilihat pada tabel 3.2 dan 3.3 di bawah ini:

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1996). hal. 127.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	Indikator Berpikir Kreatif	Perilaku Siswa	Indikator pembelajaran	No. Soal
1.	Lancar (fluency)	Menghasilkan kemungkinan banyak jawaban	Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV	1
2.	Luwes (<i>flexibility</i>)	Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu masalah.	Menggunakan aturan dari metode penyelesaian SPLDV dalam menyelesaikan soal.	2
3.	Orisinil (<i>originality</i>).	Memilih cara berpikir lain dari pada yang lain.	Menghitung penyelesaian soal SPLDV	3
4.	Rinci (<i>elaboration</i>)	Menguraikan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan SPLDV	4

Sumber : Diadopsi dari Utari Sumarno, *Pengembangan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UPI, 2010), Hal: 245.

Tabel 3.3 Rubrik Penskoran Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa

Indikator	Respon siswa terhadap soal	Skor
Lancar (<i>Fluency</i>)	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang relevan.	0
	Memberikan sebuah jawaban yang relevan dan salah.	1
	memberikan sebuah jawaban yang relevan dan benar	2
	Memberikan sebuah jawaban yang relevan namun tidak beragam	3
	Memberikan sebuah jawaban yang relevan dan beragam	4
Luwes (<i>flexibility</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian.	1
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi disertai perincian yang kurang detail .	2
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya kurang detail	3
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya secara detail	4

Indikator	Respon siswa terhadap soal	Skor
Orisinil (<i>originality</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian.	1
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi disertai perincian yang kurang detail .	2
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya kurang detail	3
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya secara detail	4
Rinci (<i>Elaboration</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian.	1
	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi disertai perincian yang kurang detail .	2
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya kurang detail	3
	Memperluas situasi dengan benar dan memerincinya secara detail	4

Sumber : Diadopsi dari Utari Sumarno, *Pengembangan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UPI, 2010), Hal: 247.

Sebelum memberikan tes kepada siswa, peneliti melakukan uji instrumen tes terlebih dahulu guna menentukan validitas butir soal, reliabilitas, daya beda butir soal dan tingkat kesukaran butir soal.

a. Validitas

Menurut Arikunto “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen”. Untuk mengukur validitas butir digunakan rumus korelasi product moment dengan angka kasar sebagai berikut :⁴⁰

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2008), hal. 72

Keterangan : r_{xy} = koefisien korelasi
 N = banyaknya responden
 $\sum X$ = jumlah skor item
 $\sum Y$ = jumlah skor total

Disribusi (tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$)

Kaidah keputusan :

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid⁴¹

Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien Korelasi (r_{hitung})	Interpretasi
0,800 - 1,000	Sangat tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup tinggi
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat rendah

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen

Nomor soal	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	3,62	2,074	Valid
2	4,95		Valid
3	7,3		Valid
4	5,65		Valid

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t diatas nilai t_{hitung} untuk soal nomor 1 = 3,62, soal nomor 2 =4,95, soal nomor 3 = 7,3, soal nomor 4 = 5,65, dan rata-rata $t_{hitung} = 13,0525$. Ditinjau dari $\alpha = 0,05$ ($dk = n - 2$) maka $t_{tabel} = 2,064$ dan dengan kaidah keputusan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Dengan demikian tes secara keseluruhan dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai pengumpulan data dalam penelitian ini.

b. Reliabilitas

Reliabilitas sering diartikan dengan keterandalan atau dapat pula diartikan dengan stabilitas. Maksudnya, setelah hasil tes pertama dengan tes

⁴¹ *Ibid*, hal. 98

berikutnya dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha, yaitu:⁴²

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal

$\sum s_i^2$ = jumlah varians butir soal

$\sum s_t^2$ = varians total

Kaidah keputusan :

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ berarti reliabel, sebaliknya

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas suatu alat evaluasi memberikan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,800 - 1,000	Sangat tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup tinggi
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat rendah

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas maka diperoleh nilai $r_{II} = 0,73$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,29$ atau $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa tes tersebut dinyatakan reliabel. Jadi, instrumen memenuhi syarat untuk pengumpulan data dalam penelitian ini.

c. Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi

⁴² Ridwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Muda*, (Bandung: Alfabeta, 2010). hal 115

usahanya. Sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menghitung taraf kesukaran setiap butir soal uraian digunakan rumus yang dikemukakan oleh Rahmah Zulaiha sebagai berikut⁴³

$$TK = \frac{Mean}{Skor\ maksimum}$$

Keterangan :

TK = Taraf kesukaran

Mean = Rata-rata skor siswa

Skor maksimum = Skor maksimum yang ada pada pedoman penskoran

Selanjutnya taraf kesukaran yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria menurut Guilford dalam Suherman sesuai tabel berikut :⁴⁴

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran (TK)

Koefisien Tingkat Kesukaran	Interpretasi
TK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesukaran soal (lampiran 6), diperoleh hasil:

Tabel 3.8 Tingkat Kesukaran Tiap Butir Soal

Nomor soal	TK	Kriteria
1	0,52	Sedang
2	0,42	Sedang
3	0,49	Sedang
4	0,35	Sedang

d. Daya Pembeda

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa yang

⁴³Rahmah Zulaiha, *Analisis Soal Secara Manual*,... hal. 25.

⁴⁴Suherman, E. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. (Bandung:JICA UPI,2003) Hal 170

berkemampuan sedang dan rendah. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal uraian digunakan rumus yang digunakan oleh Rahmah Zulaiha sebagai berikut⁴⁵

$$DP = \frac{Mean_A - Mean_B}{Skor\ maksimum}$$

Keterangan :

- DP = Daya pembeda soal uraian
- $Mean_A$ = Rata-rata skor siswa pada kelompok kelas atas
- $Mean_B$ = Rata-rata skor siswa pada kelompok kelas bawah
- Skor maksimum = Skor maksimum yang ada pada pedoman penskoran

Klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda soal yang digunakan menurut Guilford dalam Suherman adalah sebagai berikut: ⁴⁶

Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda Soal	Interpretasi
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 6, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.10 Daya Pembeda Tiap Butir Soal

Nomor soal	DP	Kriteria
1	0,32	Cukup
2	0,48	Baik
3	0,32	Cukup
4	0,41	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 4 butir soal tes di atas tidak terdapat soal yang daya pembedanya jelek. Oleh karena itu, penulis

⁴⁵ Rahmah Zulaiha, *Analisis Soal Secara Manual*, (Jakarta: PUSPENDIK, 2008), hal. 28

⁴⁶ Suherman, E. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. (Bandung: JICA UPI, 2003) Hlm.161.

menggunakan semua butir soal tersebut sebagai instrumen untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.

Untuk menentukan daya serap siswa secara individual digunakan rumus sebagai berikut: $Tingkat\ Ketuntasan\ (TK) = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$

Dengan Kriteria:

$0\% < TK < 70\% =$ Tidak Tuntas

$70\% \leq TK \leq 100\% =$ Tuntas⁴⁷

Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan belajar secara klasikal dengan rumus:⁴⁸

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan secara klasikal

F = Jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan

N = Jumlah seluruh siswa

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika kelompok secara klasikal tersebut telah terdapat 85% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan $\geq 70\%$ maka ketuntasan secara klasikal telah terpenuhi.

Adapun untuk menentukan skor persentase tindakan dari masing-masing pengamat terhadap observasi aktivitas peneliti yaitu dengan menggunakan rumus (1) sebagai berikut:

$$Skor\ persentase\ (SP) = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

⁴⁷Adopsi dari Erman Suherman, *Evaluasi proses dan hasil proses belajar mengajar matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hal.222.

⁴⁸Anas Sudjono, *Pengantar statistik pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2008), hal.43.

Sedangkan untuk menentukan skor persentase rata-rata terhadap aktivitas siswa, maka digunakan rumus (2) sebagai berikut : ⁴⁹

$$SPS = \frac{SP1+SP2}{2}$$

Keterangan:

- SPP = skor persentase rata-rata aktivitas peneliti
- SPS = skor persentase rata-rata aktivitas siswa
- SP1 = skor persentase pengamat 1
- SP2 = skor persentase pengamat 2

Adapun kriteria taraf keberhasilan proses pembelajaran ditentukan sebagai berikut:⁵⁰

86% - 100%	= Sangat Baik
76% - 85%	= Baik
60% - 75%	= Cukup
55% - 59%	= Kurang
0% - 54%	= Kurang Sekali

F. Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilalui peneliti dari awal hingga mendapatkan hasil dari penelitian tersebut melalui beberapa tahap :

1. Tahap persiapan

- a. Melakukan pra-observasi
- b. Menentukan sampel.
- c. Merencanakan bahan ajar dan instrumen
- d. Membuat bahan ajar dan Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi Sistem Persamaan linear dua variabel.

⁴⁹ Rahmah Zulaiha, *Analisis Soal Secara Manual*, (Jakarta: PUSPENDIK, 2008), Hal 44

⁵⁰ *Ibid.*

- e. Menyiapkan instrument dan melakukan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan pretest pada kelas terpilih
- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas terpilih dengan model SSCS.
- c. Melaksanakan post test pada kelas terpilih.
- d. Menganalisis data yang terkumpul.
- e. Merangkum hasil penelitian

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berkenaan dengan perhitungan data yang menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan.⁵¹ Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yaitu tes. Teknik analisis data yang pertama digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan uji t ⁵². Sebelum menggunakan rumus uji t maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data.

Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi normal atau tidak. Dengan asumsi normal terhadap sampel maka data yang diambil dapat dipertanggung jawabkan. Sebelum dilakukan uji

⁵¹ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 12

⁵² *Ibid*, hal. 147.

hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas sebagai persyaratan analisis data dengan rumus Chi-kuadrat hitung sebagai berikut :⁵³

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = chi kuadrat (chi square)

f_o = frekuensi observasi

f_t = frekuensi ekspektasi yang diharapkan

Distribusi (Tabel χ^2) untuk untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$).

Kriteria pengujian :

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal

Selanjutnya, bila data tersebut telah diuji persyaratan analisa data dan dianggap dapat dilanjutkan maka kemudian akan dilakukan pengujian hipotesis.

H. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji t. Uji t adalah tes statistik yang dapat digunakan untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi atau perlakuan atau dua kondisi yang berbeda dengan prinsip membandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok.⁵⁴

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, Tidak terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

⁵³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan r&d*. (Bandung: Alfabeta, 2010). hal 197

⁵⁴ Sudjana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hal. 168

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$, Terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus statistik yang sesuai. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan penulis menggunakan statistik uji-t⁵⁵, yaitu :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

- t = nilai t yang dihitung
- \bar{x} = nilai rata-rata sampel
- μ_0 = nilai yang dihipotesiskan
- s = standar deviasi sampel
- \sqrt{n} = jumlah anggota sample

Di mana rumus s_{gab} adalah :

$$s = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n - 1}}$$

Keterangan :

- n = jumlah sample
- \bar{x} = rata sample
- s = standar deviasi sample

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$).

Kriteria pengujian :

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁵⁵ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 239.

I. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai bentuk berjalannya sebuah pembelajaran. Aktivitas belajar juga berperan dalam cara berfikir setiap siswa. Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.⁵⁶

Riduwan juga menjelaskan nilai aktivitas dalam pembelajaran yaitu:⁵⁷

- f. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- g. Beraktivitas sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- h. Memupuk kerjasama di kalangan siswa.
- i. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- j. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dilaksanakan agar siswa dapat berhasil memerlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun secara kelompok. Dalam beaktivitas siswa dalam pembelajaran juga memerlukan hubungan erat antara sekolah dengan masyarakat, orang tua dengan guru.

Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran digunakan observasi. Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap

⁵⁶ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal :4

⁵⁷ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 12

kenyataan-kenyataan yang diselidiki. Pengamatan atau observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.⁵⁸

Dengan menggunakan rumus :

$$\text{Skor persentase (SP)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan proses pembelajaran :

86% - 100%	: Sangat baik
76% - 85%	: Baik
60% - 75%	: Cukup
55% - 59%	: Kurang
0% - 54%	: Kurang Sekali

⁵⁸ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal: 76.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Karang Baru, terlebih dahulu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah di SMP Negeri 2 Karang Baru untuk melakukan penelitian pada hari Rabu tanggal 30 Agustus 2017. Kepala sekolah dengan senang hati mempersilahkan peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian. Kemudian, kepala sekolah mengutus salah satu guru bidang studi matematika kelas VIII yang bernama Mira Angriani, S.Pd untuk membantu peneliti dalam kegiatan penelitian.

Peneliti dan guru bidang studi matematika kelas VIII kemudian melakukan diskusi untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian, kelas penelitian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan dari hasil diskusi tersebut diputuskan bahwa peneliti melakukan penelitian di kelas VIII-1 yang terdiri dari 20 orang siswa. Kemudian ditetapkan pada hari Senin tanggal 4 September 2017 sebagai hari pertama diberlakukannya penelitian yang waktunya disesuaikan dengan jadwal pelajaran matematika di kelas tersebut.

Sebelum memberikan tes kepada siswa, soal tes telah divalidasi sebelumnya oleh guru matematika di SMPN 2 Karang Baru dan kemudian divalidasi oleh siswa kelas IX-2 SMPN 2 Karang Baru. Hasil validasi oleh guru matematika menyatakan bahwa soal tes tersebut telah valid dan dapat diterapkan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif matematika siswa di SMPN 2 Karang Baru

serta hasil validasi oleh siswa kelas IX SMPN 2 Karang Baru juga membuktikan bahwa soal tes tersebut valid. hal ini dapat diketahui berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t yaitu diperoleh nilai t_{hitung} untuk soal nomor 1 = 3,62, soal nomor 2 = 4,95, soal nomor 3 = 7,3, soal nomor 4 = 5,65, dan rata-rata $t_{hitung} = 13,0525$. Ditinjau dari $\alpha = 0,05$ ($dk = n - 2$) maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,04$. Berdasarkan kaidah keputusan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ diperoleh hasil tes secara keseluruhan dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai pengumpulan data dalam penelitian ini.

Sebelum melakukan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal kepada siswa yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa terhadap materi SPLDV sebelum diterapkannya model pembelajaran SSCS. Tes awal diikuti oleh 20 siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 2 Karang Baru. Alokasi waktu selama 40 menit yang terdiri dari 4 soal essay yang mencakup tentang materi SPLDV. Tes yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian dikoreksi oleh peneliti. Hasil tes awal siswa kelas VIII-1 dapat dilihat pada lampiran 6.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran SSCS, maka di kelas eksperimen diberikan *pretest* pada materi SPLDV yang terdiri dari 4 soal yang berbentuk uraian. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil *pretest* kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran SSCS diperoleh hasil berupa nilai terendah,

nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi, dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Data Kemampuan Awal Siswa

Data	Kelas Eksperimen sebelum menggunakan model SSCS
Nilai Terendah	19
Nilai Tertinggi	82
Mean	54,9
Standar Deviasi	15,83

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas, memperlihatkan bahwa nilai minimum dan maksimum sangat jauh berbeda, serta nilai rata-rata kemampuan awal (*pretest*) siswa kelas eksperimen pada materi SPLDV adalah 54,9 jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa perlu diberikan suatu perlakuan khusus untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi SPLDV.

2. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa melalui model SPLDV di kelas eksperimen, maka dilaksanakan *posttest* yang juga terdiri dari 4 soal uraian. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil *posttest* kelas eksperimen berupa nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi, dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Data Kemampuan Akhir Siswa

Data	Kelas Eksperimen
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	94
Mean	82,35
Standar Deviasi	12,136

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, memperlihatkan bahwa nilai minimum dan maksimum adalah 94 dan 50 serta nilai rata-rata (mean) kemampuan akhir (*posttest*) siswa kelas eksperimen pada materi SPLDV adalah 82,35. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada materi SPLDV di kelas eksperimen menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan data pada awal kemampuan (*Pretest*).

3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Tes

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah rumus chi kuadrat (chi Square).

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = chi kuadrat (chi square)

f_o = frekuensi observasi

f_t = frekuensi ekspektasi yang diharapkan

Distribusi (Tabel χ^2) untuk untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$).

Kriteria pengujian :

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas *pretest* dan *posttest* kedua sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Mean (\bar{x})	54,9	82,35
SD	15,83	12,136
χ^2_{hitung}	4,241	8,722
χ^2_{tabel}	11,070	11,070
Kesimpulan	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ (4,241 \leq 11,070)	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ (8,722 \leq 11,070)

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal karena memenuhi kriteria yaitu $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil tes pada penelitian ini berdistribusi normal, sehingga pengujian data hasil tes dapat dilanjutkan pada analisis data berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji-t.

H_a = Terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

H_0 = Tidak terdapat model pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

Kriteria pengujian, yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,07 \geq 2,04$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut adalah tabel pengujian hipotesis data hasil tes.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Statistik	Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Mean (\bar{x})	54,9	82,35
S^2	250,59	147,29
t_{hitung}	3,07	
t_{tabel}	2,04	
Keputusan	Ho ditolak & Ha diterima	

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, memperlihatkan bahwa pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dapat diperoleh $t_{hitung} = 3,07$ dan $t_{tabel} = 2,04$ dan ini berarti $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan diterimanya H_a pada pengujian hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis yaitu terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* yang menggunakan model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa di SMPN 2 Karang Baru. Hal ini berarti juga menunjukkan bahwa hasil tes rata-rata kelas eksperimen meningkat, diketahui dari meningkatnya hasil rata-rata tes *posttest* dibandingkan dengan hasil rata-rata tes *pretest* sebelumnya.

5. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa di SMPN 2 Karang Baru kelas VIII-1 selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model SSCS termaksud dalam kategori baik, hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu ibu Mira Anggriani, S.Pd dan Ibu Lya Agustia, S.Pd selaku guru matematika di SMPN 2 Karang Baru. Hasil observasi dua pengamat terhadap aktivitas siswa dapat dilihat pada lampiran 12.

Taraf keberhasilan proses pembelajaran :

86% - 100%	: Sangat baik
76% - 85%	: Baik
60% - 75%	: Cukup
55% - 59%	: Kurang
0% - 54%	: Kurang Sekali

Berdasarkan lampiran 12 dapat diketahui bahwa aktivitas Siswa termaksud di dalam kategori baik. Hampir semua kegiatan dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa dari pengamat satu diperoleh jumlah skor 24 dengan persentase 80% dan pengamat dua diperoleh jumlah skor yang sama yaitu 26 dengan persentase 86,67%, sedangkan jumlah skor maksimal 30. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat satu dan pengamat dua diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas peneliti adalah 83,34% dan termaksud dalam kategori baik.

C. Pembahasan

Kemampuan berfikir kreatif matematis merupakan kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan memunculkan banyak ide (lancar), beragamnya ide yang dihasilkan (fleksibilitas), menghasilkan ide yang baru dan

unik (keaslian) serta kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan melakukan langkah-langkah yang detail (rinci). Beberapa peneliti telah mengemukakan berbagai indikator-indikator dari kemampuan berfikir kreatif matematis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan empat indikator kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yaitu lancar, luwes, orisinal dan rinci. Hal ini dikarenakan keempat indikator tersebut sesuai untuk diterapkan dalam mengukur kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada materi SPLDV.

Analisis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini digunakan hasil dari tes dan hasil dari lembar observasi. Hasil tes sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SSCS atau disebut *pretest* dan hasil tes sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran SSCS diberikan atau disebut *posttest*. Tes dalam penelitian ini berbentuk uraian dengan jumlah 4 soal yang telah divalidasi sebelumnya oleh guru matematika dan siswa dan kesimpulan dari hasil validasi tersebut tes sesuai dengan indikator-indikator dari materi SPLDV serta indikator-indikator dari kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.

Kontribusi pada penelitian ini ditinjau melalui peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS). Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang ditinjau berdasarkan tiap-tiap indikator yaitu yang pertama memunculnya banyak ide (lancar). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model SSCS membuat siswa di SMPN 2 Karang Baru menjadi lebih antusias dalam belajar, hal ini membuat kemampuan berpikir kreatif

siswa di SMPN 2 Karang Baru meningkat. Kedua adalah beragamnya ide yang dihasilkan (luwes), siswa di SMPN 2 Karang Baru dalam pembelajaran menggunakan model SSCS selain memunculkan banyak ide juga menghasilkan beragamnya ide-ide baru dalam menyelesaikan soal. Ketiga adalah menghasilkan ide yang baru dan unik (orisnil), siswa di SMPN 2 Karang Baru dalam pembelajaran menggunakan model SSCS juga telah mencapai peningkatan di indikator ketiga. Siswa dapat menghasilkan ide-ide baru yang unik dengan cara yang lebih kreatif dalam menyelesaikan soal. Keempat adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan melakukan langkah-langkah yang detail (rinci). Indikator ini juga meningkat pada siswa di SMPN 2 Karang Baru dalam pembelajaran menggunakan model SSCS siswa, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil jawaban siswa dalam menyelesaikan soal tes SPLDV. Jawaban siswa dalam menyelesaikan soal tes menjadi lebih detail dan rinci mengikuti aturan langkah demi langkahnya. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) di SMPN 2 Karang Baru.

Selanjutnya diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil tes *posttest* dibandingkan pada rata-rata hasil tes *pretest* sebelumnya. Hasil *posttest* memperlihatkan bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran SSCS pada saat proses pembelajaran menunjukkan hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran SSCS. Hal ini terlihat dari nilai t_{hitung} yang lebih besar dari nilai

t_{tabel} . Selain itu perolehan nilai t_{hitung} yaitu 3,07 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2,04. Hal ini juga mengidentifikasi adanya peningkatan yang signifikan pada model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII-1 SMPN 2 Karang Baru.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model SSCS aktivitas siswa juga termasuk ke dalam kategori “baik” yaitu diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas siswa dari dua orang pengamat yaitu 83,34%

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat kontribusi model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru. Hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai $t_{hitung} = 3,07$ dan $t_{tabel} = 2,04$ dan ini berarti $t_{tabel} < t_{hitung}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan terdapatnya peningkatan signifikan antara nilai *pretest* = 54,9 dengan nilai *posttest* = 82,35, yang berarti terdapat peningkatan rata-rata sebesar 27,45.
2. Aktifitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) di SMP Negeri 2 Karang Baru termasuk dalam kategori “Baik”, hal ini dapat dilihat dari skor persentase antara pengamat satu dan pengamat dua untuk penilaian rata-rata aktivitas siswa yaitu 83,34%.

B. Saran-saran

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran matematika untuk dapat memperbaharui model pembelajarannya pada materi SPLDV khususnya dalam menuntun dan menggali pengetahuan yaitu dengan menggunakan model SSCS, karena dari hasil penelitian telah diketahui terjadi peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada materi SPLDV.
2. Bagi siswa diharapkan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar serta belajar lebih giat dan tekun agar memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi peneliti yang ingin meneliti permasalahan yang sama dengan lokasi penelitian yang berbeda diharapkan untuk lebih memahami penggunaan mode pembelajaran SSCS dalam pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan materi yang akan digunakan, apakah sudah sesuai atau belum dengan judul yang dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasiona. 2001. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Nasional.
- E, Suherman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Guilford. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Haider, Hilde. 2010. Model Pembelajaran SSCS, <http://fisika21.wordpress.com/2010/10/12/model-pembelajaran-sscs/>, Diakses pada tanggal 20 Desember 2016
- Irwan. 2010. *Model Pembelajaran inovatif SSCS*, <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.2010.pdf>. diakses pada tanggal 12 Januari 2017.
- Kuswana, Wowo Kusnaryo. 2001. *Taksonomi Berfikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahmudi, Ali. 2009. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir siswa melalui Pembelajaran Matematika Realistik*. Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- M. Ali Hamzah dan Maulana. 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: UPI PRESS.

- M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Ridwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung: Alfabeta.
- Risnawati. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Prees.
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siswanto, Tatag Yuli Eko. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran masalah dan Pemecahan Maalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, Utari. 2010. *Pengembangan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: UPI.
- Suswanto, Evans. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunianta, Tri Nova Hasti. 2012. *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Implementasi Project-Based Learning dengan Peer and Self-Assesment di SMPN RSBI 1 Juwana Kabupaten Pati*. Prosiding disampaikan pada Seminar Nasional Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta.

T, Ruseffendi E. 2005. *Dsar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zulaiha, Rahmah. 2008. *Analisis Soal Secara Manual*. Jakarta: PUSPENDIK.