

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE* (SSCS)

Heru Sujiarto¹⁾, Tita Sukmiati²⁾

¹⁾Program Studi Pend. Matematika, FKIP, Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia
e-mail: matheru@yahoo.com

²⁾Program Studi Pend. Matematika, FKIP, Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia
e-mail: tita.sukmiati@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low value of daily test of students on the subject of Equation of Straight Line which is more than for half does not reach the minimum completeness criteria (KKM) of the set standard is 70.00. The low learning outcomes of students indicate that the learning process has not run optimally. Therefore, in need of learning alternatives that support students to think creatively, to improve the KKM, one of them using Search model, solve, create, and share (SSCS). This study aims to determine the improvement of students' creative thinking ability by using SSCS learning model on straight-line equation. This research is a Classroom Action Research (PTK). Carried out in three cycles. Cycle 1 consists of two meetings, cycle 2 and cycle 3 each consisting of one meeting. Instruments used to collect data consist of creative thinking ability test, instructional learning observation sheet with SSCS model, and student response questionnaire to learning with SSCS model. The results obtained from this research are 1) students' creative thinking ability increases after learning by using SSCS learning model; 2). Student learning completeness on the subject The equation of Straight line increases after learning with SSCS learning model; 3) students respond positively to mathematics learning using SSCS method

Keywords: *SSCS Model Learning (Search, Solve, Create, And Share), Minimum Exhaustiveness Criterion (KKM), and Creative Thinking Skills.*

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pendidikan yang harus diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Matematika mempunyai peran penting dalam menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi. (Hudoyo, 1998) mengemukakan Matematika bukan ilmu untuk dirinya sendiri, tetapi bermanfaat untuk ilmu-ilmu yang lainnya. Matematika penting untuk di pelajari di sekolah, mengingat bahwa matematika merupakan ilmu yang senantiasa berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Namun demikian bagi beberapa siswa menjadi sebuah permasalahan, pasalnya matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini dilihat dari rendahnya hasil rata-rata nilai Ujian Nasional siswa di setiap jenjang. Salah satu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika adalah kurang dikemasnya pembelajaran matematika dengan metode yang menarik.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara peserta didik sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar. Suasana belajar mengajar sebaiknya tidak bersifat menekan dan membebani, melainkan harus bersifat memotivasi, merangsang, dan menyenangkan.

Proses pembelajaran matematika pada saat ini adalah guru cenderung untuk menjelaskan atau memberitahukan segala sesuatu kepada siswa. Tanpa ada rangsangan kepada siswa untuk berpikir lebih berkembang lagi. Belajar matematika dianggap hanya sekedar menghafal rumus-rumus, sehingga siswa menganggap matematika itu hanya sekumpulan rumus. Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, dan sebagian orang menganggap matematika itu sulit. Hal tersebut ditandai dengan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Ulangan harian matematika yang diperoleh siswa kelas VIII SMP lebih dari setengahnya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari standar yang ditetapkan yaitu 70,00. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Siswa seringkali merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, itu dikarenakan kurangnya rangsangan dari guru supaya pembelajaran terkesan menyenangkan, dampaknya dapat dilihat dari masih sedikit siswa yang aktif untuk memunculkan ide-ide dengan cepat secara kuantitatif, mengemukakan berbagai pemecahan masalah, mencetuskan gagasannya serta

memperinci permasalahan. Dengan kata lain kemampuan berfikir kreatif matematis siswa masih rendah.

Sejalan dengan penelitian Jellen dan Urban (Nurhidayati, 2013: 3) tentang tingkat kreativitas anak-anak indonesia, setelah dilakukan penelitian dan perbandingan dengan negara-negara lain bahwa kreativitas anak-anak indonesia masih sangat rendah. Oleh karena itulah, kemampuan berpikir kreatif matematis yang dibutuhkan siswa harus dikembangkan. Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya berpikir kreatif matematis siswa yaitu *Search, Solve, Create, And Share (SSCS)*. Model pembelajaran ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1988. Fase pertama dalam model pembelajaran ini adalah *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah; fase kedua adalah *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah; fase ketiga adalah *create* yang bertujuan untuk menciptakan penyelesaian masalah; dan fase keempat adalah *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian yang telah dilakukan.

Pada awalnya model pembelajaran SSCS yang dikembangkan oleh Pizzini hanya untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA/sains). Namun penelitian lebih lanjut oleh Pizzini, Abel dan Shepardson (Irwan, 2011: menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS ini dapat digunakan untuk pelajaran matematika. Sejalan dengan itu, *Regional Education Laboratoris*, sebuah lembaga departemen pendidikan di Amerika Serikat, mengeluarkan laporan bahwa model pembelajaran SSCS cocok dikembangkan dan dipakai dalam mata pelajaran matematika.

Laporan *Laboratory Network Program* (Irwan, 2011: 4), standar NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) menyatakan bahwa hal yang dapat dicapai oleh model pembelajaran SSCS meliputi : 1) mengajukan soal masalah matematika; 2) membangun pengalaman dan pengetahuan siswa; 3) mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang meyakinkan tentang keabsahan suatu representasi tertentu, membuat dugaan, memecahkan masalah atau membuat jawaban dari siswa; 4) melibatkan intelektual siswa yang berbentuk pengajuan pertanyaan dan tugas-tugas yang melibatkan siswa, dan menentang setiap siswa; 5) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan matematis siswa; 6) merangsang siswa untuk membuat koneksi dan mengembangkan kerangka kerja yang koheren untuk ide-ide matematis; 7) berguna untuk perumusan masalah, pemecahan masalah, dan penalaran matematis; 8) mempromosikan pengembangan semua kemampuan siswa untuk melakukan pekerjaan matematika.

Berdasarkan beberapa poin diatas khususnya poin 3, model pembelajaran SSCS akan menunjang siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Model pembelajaran SSCS ini siswa dituntut aktif dan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan, mulai dari pengidentifikasian masalah (*search*), perencanaan masalah (*solve*), penciptaan penyelesaian masalah (*create*), hingga pensosialisasian hasil yang telah didapatkan siswa (*share*). Sehingga dengan pembelajaran SSCS ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, hasil kajian Nurhayati (2012) dalam skripsinya yang berjudul ‘Penerapan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah Matematis Siswa SMP’ menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan permasalahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran SSCS lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

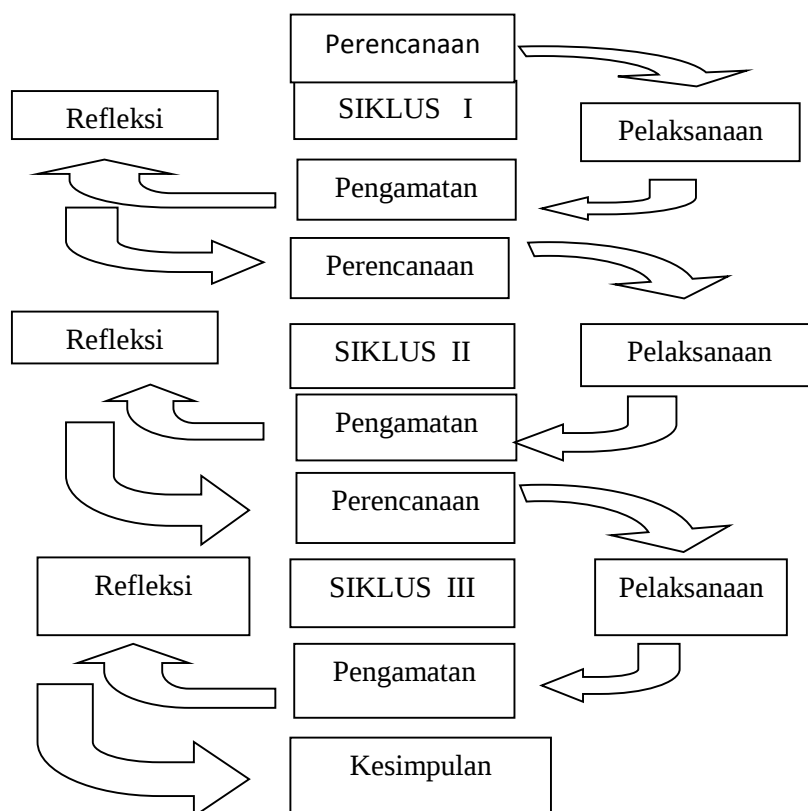
Oleh karena itu, model pembelajaran SSCS diharapkan mampu mengatasi permasalahan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share (SSCS)* ”.

2. METODE PENELITIAN

Ruseffendi (2005: 3) menyatakan bahwa penelitian adalah salah satu cara pencarian kebenaran atau yang dianggap benar untuk memecahkan suatu permasalahan dengan metode ilmiah, yaitu merumuskan masalah, melakukan studi literatur merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, mengolah data, serta mengambil kesimpulan, sedangkan metode ilmiah merupakan strategi dalam penelitian ilmiah. Metode penelitian (Nurdin, 2009: 34) merupakan suatu kerangka, pola, atau rancangan yang menggambarkan alur dan arah penelitian yang di dalamnya terdapat langkah-langkah atau tahap-tahap yang menunjukkan suatu urutan kerja.

Ada banyak macam penelitian salah satunya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau perbaikan praktik dan proses dalam pembelajaran. Metode ini digunakan karena berkaitan dengan masalah pembelajaran siswa didalam kelas, sehingga sangat diperlukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk "meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, dan meningkatkan profesionalisme dan menumbuhkan budaya akademik". (Arikunto, 2012: 61)

Menurut Arikunto (2012: 16), "strategi penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim untuk diketahui, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi". Pelaksanaan penelitian ini pada pembelajaran materi persamaan garis lurus terdiri dari empat pertemuan yang terbagi menjadi tiga siklus. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, siklus 1 terdiri dari 1 pertemuan, dan siklus 3 juga terdiri dari satu kali pertemuan. Rangkaian kegiatan pada penelitian ini untuk setiap tahapan siklus dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1 Desain PTK (Arikunto, 2012: 16)

3. PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Pacet pembelajaran materi persamaan garis lurus. Berdasarkan data pada lampiran diperoleh hasil sebagai berikut

1) Hasil Tes Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari dua pertemuan, setiap akhir pertemuan diberikan soal, namun untuk tes formatif diberikan di siklus 1 pertemuan ke 2. Tes formatif 1 untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menentukan gradien dari berbagai bentuk. Hasil dari tes siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Tes Siklus 1

No	Kategori	Nilai Formatif 1
1.	Rerata	67,2
2.	Tuntas	11 orang
3	Daya serap siswa	22,18 %
4	Daya serap kelas	33,33 %
5	Nilai rata-rata siklus 1	67,22

2) Hasil Tes Siklus 2

Siklus 2 terdiri dari satu pertemuan dan di berikan tes formatif ke 2. Tes formatif 2 di berikan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menentukan persamaan garis. Hasil dari tes siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Tes Siklus 2

No	Kategori	Formatif 2
1.	Rerata	74,1
2.	Tuntas	25 orang
3	Daya serap siswa	24,44 %
4	Daya serap kelas	75,76 %
5	Nilai rata-rata siklus 2	74,1

3) Hasil Tes Siklus 3

Siklus 3 hanya satu kali pertemuan dan tes formatif 3 dilakukan untuk mengukur kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menggambar grafik persamaan garis lurus untuk mengetahui titik potong dari dua buah garis. Hasil tes siklus 3 dapat dilihat pada tabel berikut.

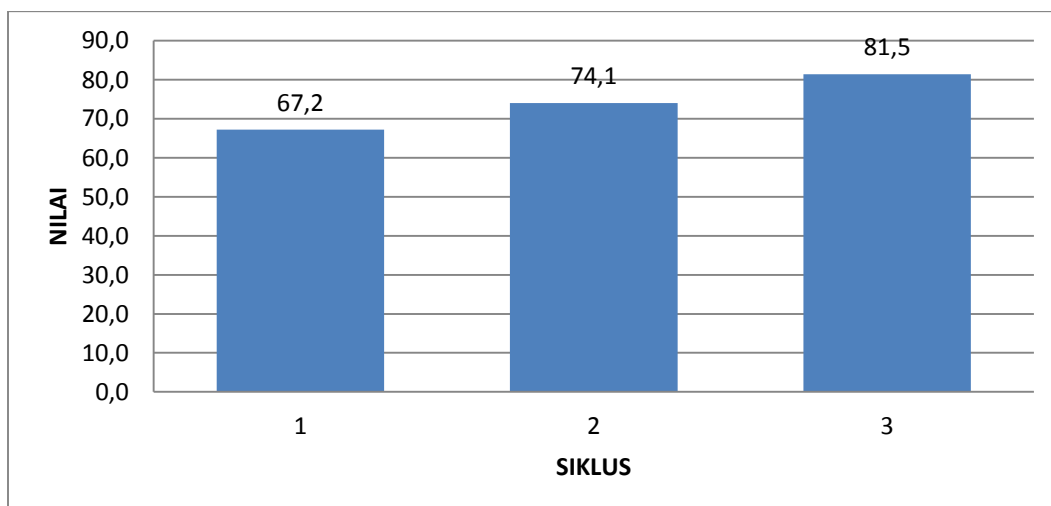
Tabel 3 Hasil Tes Siklus 3

No	Kategori	Nilai Formatif 5
1.	Rerata	81,5
2.	Tuntas	30 orang
3.	Daya serap siswa	26,88 %
4.	Daya serap kelas	90,91 %
5	Nilai rata-rata siklus 3	81,5

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Tes Formatif

	Tes	Rerata	DayaSerap Siswa (%)	Daya Serap Kelas (%)
Siklus 1	I	67,2	22,18	33,33
Siklus 2	II	74,1	24,44	75,76
Siklus 3	III	81,5	26,88	90,91

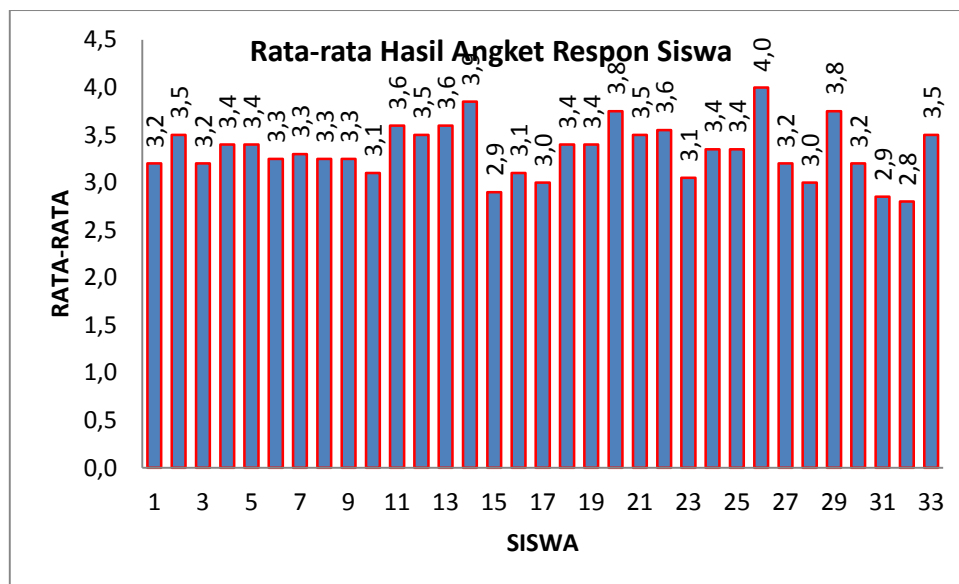
Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan tes berpikir kreatif pada setiap siklusnya, perhitungan lebih rinci tercantum pada lampiran. Analisi tes berpikir kreatif bisa dilihat pada grafik Grafik 4.1 dibawah ini.



Grafik 1 Hasil Tes Berpikir Kreatif

b. Hasil Analisis Angke Respon

Setelah melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran SSCS, semua siswa diminta pendapatnya dengan mengisi angket secara tertulis. Pengolahan angket menggunakan skala likert dengan menghitung reratanya. Hasilnya terlihat pada grafik 4.2 berikut.



Grafik 2 Hasil Angket Respon Siswa

Dari grafik tersebut terlihat bahwa dari 33 orang siswa, ada 30 orang merespon positif dengan rata-rata lebih dari 3,0 dan ada 3 orang yang merespon negatif dengan rata-rata kurang dari 3,0. Jadi dapat disimpulkan sebagian besar respon siswa positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran SSCS.

c. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

Lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kegiatan guru pada proses pembelajaran apakah telah sesuai langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SSCS. Analisis observasi kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari Tabel 4.11 dibawah ini.

Tabel 5 Hasil Analisis Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Yang Diamati	Pertemuan Ke				Persentase
		1	2	3	4	
1	Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	4	4	4	4	64
2	Menyampaikan apersepsi	4	4	4	4	64
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	68
4	Mengarahkan kegiatan (mengelompokkan dan menyampaikan aturan dalam pembelajaran)	4	4	4	5	68
5	Berkeliling dan memantau	3	3	4	4	56
6	Membantu secukupnya kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan dalam LKS.(<i>search</i>)	2	3	4	4	52
7	Memberikan bantuan secukupnya pada kelompok yang mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan dalam LKS.(<i>solve</i>)	2	3	3	3	44
8	Mengarahkan siswa agar dapat mengambil kesimpulan tentang	3	3	3	4	52

permasalahan pada LKS dalam kelompoknya.(<i>create</i>)						
9	Membimbing jalannya diskusi kelas.(<i>share</i>)	3	3	4	4	56
10	Memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	4	4	4	4	64
11	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.	4	4	4	4	64
12	Meminta siswa dari kelompok lain untuk melengkapi hasil presentasi kelompok	3	3	3	4	52
13	Memberikan evaluasi	3	3	4	5	60
14	Memberikan jurnal harian siswa	4	4	5	5	72
15	Menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya.	4	4	5	5	72
16	Memberikan latihan soal sebagai pekerjaan rumah untuk siswa	3	3	4	4	56
17	Menutup pembelajaran dengan salam	4	4	4	4	64

Keterangan: Sangat baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Sangat Kurang(1)

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengamatan bernilai besar, hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model SSCS telah diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Setiap pertemuan siswa di berikan Lembar Kerja Siswa (LKS) , untuk memudahkan siswa memahami materi persamaan garis lurus. Selanjutnya siswa bersama kelompoknya berdiskusi mengenai permasalahan dalam LKS tersebut. Dalam diskusi kelompok siswa melalui tiga fase pembelajaran, yaitu *search*, *solve*, dan *create*. Siswa mengidentifikasi permasalahan (*search*), kemudian mencoba untuk menyelesaikan permasalahan (*solve*), hingga siswa mencoba untuk menyelesaikan permasalahan (*create*). Selama siswa berdiskusi kelompok, guru memantau diskusi kelompok siswa, kemudian jika ada siswa yang mengalami kesulitan, maka guru menghampiri, dan mencoba membantu secukupnya, dengan memberikan langkah-langkah sebuah penyelesaian, dengan tidak langsung memberikan jawaban. Pertemuan pertama dan kedua siswa di berikan LKS mengenai cara menentukan gradien dari berbagai bentuk; pertemuan ketiga diberikan LKS mengenai menentukan persamaan garis; pertemuan ke empat diberikan LKS mengenai menggambar grafik garis lurus.

Setelah siswa berdiskusi dengan teman satu kelompoknya, LKS dibahas di kelas, dengan bimbingan guru. Satu atau beberapa kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dalam pembahasan LKS ini siswa melalui fase terakhir yaitu *share*, siswa membagikan hasil diskusi kelompoknya. Jika terdapat kesalahan dalam jawaban siswa, maka siswa memperbaikinya. kegiatan tersebut berlangsung disetiap pertemuan dengan situasi yang berbeda.

1) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS

Berdasarkan Tabel 4.7 tentang rekapitulasi hasil tes formatif menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran SSCS dalam proses pembelajaran materi persamaan garis lurus kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Adapun berdasarkan Grafik 4.1 hasil tes berpikir kreatif juga meningkat setelah menggunakan model pembelajaran SSCS.

Pemberian masalah yang diberikan mendorong siswa untuk semangat mencari penyelesaian dari masalah-masalah yang diberikan,contohnya pada kasus bagaimana cara menentukan gradien

dari dua garis yang sejajar dengan sumbu x, sejajar dengan sumbu y, dua garis yang sejajar, dua garis yang berpotongan, dimana masalah-masalah tersebut mamacu siswa untuk lebih berpikir dalam mengeluarkan ide-ide baru mereka. Soal-soal persamaan garis lurus yang diberikan kepada siswa di berikan untuk merangsang keluarnya ide-ide baru siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif mereka. Sehingga salah satu indikator berpikir kreatif dapat dilakukan oleh siswa dalam pengerjaan soal yaitu mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang meyakinkan tentang keabsahan suatu representasi tertentu, membuat dugaan, memecahkan masalah atau membuat jawaban dari siswa. Dari hasil refleksi pembelajaran pada setiap siklus dan analisis tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa.

2) Pemenuhan kriteria ketuntasan minimal (KKM)

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar siswa, di dapatkan bahwa hasil belajar siswa meningkat disetiap siklusnya, dapat dilihat berdasarkan tabel 4.7. Pada tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus 1 rata-rata anak masih dibawah KKM, namun pada siklus 2 rata-rata anak meningkat dan mencapai KKM, begitupun sama halnya dengan siklus 3.

3) Respons siswa terhadap pembelajaran dengan model SSCS

Respons merupakan sikap siswa terhadap pembelajaran matematika setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Created, and Share* (SSCS). Angket yang digunakan untuk mengetahui respons siswa terdiri dari 20 pernyataan. Rata-rata skor respon dari 20 kategori pernyataan adalah 3,3. Berdasarkan grafik 4.2 hasil pengolahan angket menunjukan respons sikap siswa positif terhadap pelajaran matematika.

Respons siswa positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Search, Solve, Created, and Share* (SSCS) diantaranya karena siswa di beri kebebasan untuk mengeluarkan ide-ide mereka, siswa dapat mengemukakan keaslian gagasan mereka serta dapat berinteraksi satu sama lain dan tugas peneliti hanya membimbing siswa untuk menyelesaikan permasalahan, sebagian siswa merasa senang mengikuti pembelajaran.

Menurut jawaban siswa pelajaran matematika sangat penting dipelajari dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mereka sangat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SSCS karena mereka bebas mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompoknya masing-masing. Soal-soal berpikir kreatif yang diberikan kepada siswa sangat unik dan membuat mereka tidak bosan serta mudah dipahami. Jadi dapat disimpulkan bahwa respons siswa positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SSCS.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SSCS.
- 2) Ketuntasan belajar siswa pada pokok bahasan Persamaan garis Lurus meningkat setelah pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS.
- 3) Siswa merespons positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model SSCS.

5. REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- [2] Hudoyo. (1998). *Implementasi Penelitian Terhadap Pengejaran Matematika*. P3G. Jakarta: Depdikbud.
- [3] Irwan. (2011). *Pengaruh Pendekatan Problem Posing Model Seach, Solve, Create, and Share (SSCS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1. Tersedia: <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.pdf>. [21 Maret 2017]
- [4] Nurdin, N. (2009). *Stude Komparatif Problem Centered Learning dengan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP*. Skripsi UPI: Tidak Diterbitkan.
- [5] NCTM. (1989). *Curriculum and Evaluation Standards for School Mathematics*. Reston, VA : NCTM
- [6] Nurhidayati, W. (2013). *Implementasi Model LAP (Logan Avenue Problem Solving)-Heuristic dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Skripsi FPMIPA UPI: Tidak Diterbitkan.
- [7] Nurhayati, R. (2012). *Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*. Skripsi FPMIPA UPI: Tidak Diterbitkan.
- [8] Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.