

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting terhadap keberadaan kehidupan negara, demikian pendidikan membutuhkan individu yang terlibat dengannya guna bekerja sama secara ideal penuh tanggung jawab serta kehandalan yang tinggi saat peningkatan mutu pendidikan. Dengan pendidikan, suatu negara bisa berubah sebagai negara yang solid, mandiri, berkarakter serta berdaya saing. Demikian pula, pendidikan juga dianggap menjadi sudut pandang yang berperan penting guna mempersiapkan juga membentuk generasi muda mendatang.

Sesuai Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 mengenai Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Oktavia, Sutisnawati dan Maula (2020: 154) matematika ialah ilmu pemahaman serta strategi, dimana konsentrasi belajar begitu dibutuhkan. Matematika ialah disiplin ilmu yang bisa meningkatkan kapasitas berfikir, berargumentasi,

serta memberi pelajaran tentang menyelesaikan permasalahan didalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan suatu ilmu yang mampu mengembangkan suatu keterampilan, dengan pembelajaran matematika peserta didik akan mendapatkan kompetensi yang ada pada dalam dirinya.

Matematika adalah bagian penting dalam pembelajaran sains saat ini. Jika dilihat dari sudut pengklasifikasian bidang ilmu pengetahuan, matematika termasuk dalam ilmu-ilmu tertentu yang memerlukan pemahaman lebih daripada ingatan. Untuk dapat memahami suatu mata pelajaran dalam matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan matematis yang berguna untuk menghadapi kesulitan pada masa yang akan datang. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemampuan berpikir kreatif, karena kemampuan tersebut dibutuhkan oleh setiap orang dalam menangani masalah kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian penting dalam pembelajaran matematika, dalam kemampuan ini siswa akan memiliki kemampuan dasar yang bermakna lebih dari sekedar kemampuan berpikir. (Rostika dan Junita, 2017: 36)

Menurut Hendriana dan Soemarmo (2016: 23) kemampuan pemecahan masalah merupakan dampak penting dari pembelajaran matematika karena dengan kemampuan pemecahan masalah, siswa dapat mengatasi setiap masalah yang dihadapi. Kemampuan pemecahan masalah sangat dibutuhkan siswa

sebagai pegangan dalam menyikapi persoalan-persoalan matematika dan persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah untuk dikuasai oleh siswa tercermin dalam penjelasan Branca bahwa pemecahan masalah matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika, bahkan cara yang paling umum untuk menangani masalah matematika adalah inti dari ilmu matematika.

Kemampuan pemecahan masalah matematis tidak dapat disangkal bahwa memang benar penting dalam pembelajaran matematika di kelas, karena kemampuan pemecahan masalah dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari yang teratur untuk masalah saat ini, atau menjadi informasi baru yang dapat digunakan dalam kehidupan masa depan. Aturan bagi siswa dapat dianggap memiliki pilihan untuk menangani atau menyelesaikan suatu masalah, jika mereka dapat memahami masalah yang terjadi, dapat memilih cara atau metodologi yang tepat dalam menanganinya, dan dapat menerapkannya dalam menyelesaikan masalah tersebut. (Rostika dan Junita, 2017a: 36)

Dari gambaran di atas, cenderung diduga bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika berkaitan dengan pemikiran logika dan pemecahan masalah. Proses pemecahan masalah sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, karena kemampuan ini merupakan kemampuan esensial yang harus

dimiliki oleh siswa. Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah pada pembelajaran matematika saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti laksanakan hari Selasa, 25 Januari 2022 pukul 09.00 WIB, yakni seorang guru mata pelajaran matematika tentang kemampuan pemecahan masalah matematika serta kemampuan berpikir kreatif di MAS Muhammadiyah 2 Kisaran diperoleh hasil seperti kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif siswa berada ditingkat bawah disebabkan siswa kurang mampu menyelesaikan tugas-tugas sekolah dari guru jika model soal yang diberi tidak sama yang dijelaskan guru serta hasil belajar rendah yang dibuktikan dengan nilai-nilai ujian akhir semester. Adapun data nilai Ujian Akhir Semester siswa tahun 2020/2021 dari guru matematika MAS Muhammadiyah 2 Kisaran kepada peneliti terlihat bahwa nilai tertinggi dari hasil ujian tersebut yaitu 80, nilai terendah yaitu 40, sementara rata-ratanya adalah 66. Hasil ini menunjukkan bahwa belum memenuhi standar keberhasilan dalam pembelajaran matematika yang telah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan pada informasi yang peneliti dapatkan dengan wawancara pada guru matematika, selanjutnya peneliti melaksanakan observasi di kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran. Observasi dilakukan dengan pemberian tes sebanyak satu soal bentuk tes uraian yang diberi ke 35 orang dengan acak

dari kelas X-1 dan X-2. Masing-masing soal tes diambil dari buku bahan ajar matematika kelas X yang digunakan saat proses pembelajaran yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes yang diberi guna melihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Peneliti memberikan soal kontekstual sederhana. Berikut soal kemampuan pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa yakni:

“Harga sepasang sepatu sama dengan harga tiga pasang sandal. Harga sepasang sepatu dan dua pasang sandal adalah Rp. 76.000,-. Berapa harga lima pasang sepatu dan tiga pasang sandal ? Buatlah apa yang diketahui dan ditanya pada soal dan buat model matematikanya !”

Dilihat dari hasil eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah karena kurang siap dalam menangani soal-soal yang diberikan. Hal ini terlihat dari salah satu respon siswa yang tidak melihat secara akurat permasalahan yang terdapat dalam pertanyaan sehingga mereka menggunakan beberapa sistem yang tidak dapat diterima untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Berikutnya adalah contoh jawaban yang dibuat oleh siswa :

Dik : x : Sepatu ; y : Sandal
 1 Pasang Sepatu = 3 Pasang Sandal
 1 Pasang Sepatu + 2 Pasang Sandal = 76.000
 setiap 1 Pasang Sandal : 19.000

Dit : harga 5 Pasang sepatu dan 3 Pasang Sandal ?

Jawab :
 $y = 19.000$
 $\hookrightarrow y = 19.000 \times 3 = 57.000$
 $x + 2y = 19.000 + 57.000 = 76.000$
 $\hookrightarrow x = 57.000 \times 5 = 285.000$

Jadi harga 5 pasang sepatu = Rp 285.000
 dan 3 Pasang sandal : Rp 57.000
 totalnya Rp 342.000

Gambar 1.1. Pola Jawaban Siswa pada Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Dari contoh jawaban siswa di atas, dapat diketahui kemampuan pemecahan masalah pada siswa masih rendah. Berdasarkan hasil penyelesaian tes yang diberikan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah dan merencanakan pemecahan masalah dalam pertanyaan, terutama dalam pertanyaan cerita sehingga mereka tidak dapat mengubah bentuk soal kedalam bentuk soal matematika serta bahasa matematika. Selain itu, siswa juga mengalami masalah dalam mencari tahu konsep matematika seperti apa yang masuk akal untuk masalah yang diberikan. Siswa umumnya akan melakukan operasi hitung pada angka-angka dalam pertanyaan cerita tanpa mendapatkan apa yang makna yang diajukan dalam pertanyaan sehingga mereka tidak dapat melakukan rencana dalam menyelesaikan langkah-langkah pemecahan masalah, terutama mempertimbangkan kembali masalah tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak terbiasa dalam menangani masalah logika secara rutin, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menangani masalah tersebut. Artinya, kemampuan pemecahan masalah dalam matematika harus disiapkan dan diperkenalkan kepada siswa sedini mungkin. Karena kemampuan ini sangat dibutuhkan oleh siswa sebagai bekal dalam menangani masalah matematika dan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain kemampuan pemecahan masalah, kemampuan yang juga penting dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, memajukan, merinci pemikiran atau ide Munandar (1999: 48) menyatakan bahwa:

“Kreatifitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban”.

Dalam pembelajaran, berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang begitu penting serta memperoleh perhatian cukup besar di dunia pendidikan. Pomalato (2006: 22) mengemukakan bahwasanya:

“Pada bidang pendidikan kreativitas (berpikir kreatif) mendapat perhatian yang cukup besar. Hal itu terlihat pada upaya-upaya pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk memasukkan peningkatan kreativitas (berpikir kreatif) dalam berbagai kegiatan pendidikan, baik dimuat dalam kurikulum, strategi pembelajaran, maupun perangkat pembelajaran lainnya. Upaya tersebut dimasukkan agar setiap kegiatan

pendidikan atau pembelajaran, siswa dapat dilatihkan keterampilan yang mengembangkan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa”.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif mulai ditumbuhkan pada siswa mulai dari tingkat sekolah yang harus menjadi kekhawatiran kita semua sebagai guru. Mempertimbangkan kemampuan ini tentu saja akan memunculkan individu-individu inovatif yang dapat membuka pintu untuk kehidupan masa depan mereka. Hal ini bermakna bahwa kemampuan ini sudah sewajarnya untuk diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Dengan siswa yang kreatif secara matematis, tentu saja akan sangat mudah bagi siswa untuk berimajinasi dengan cara yang berbeda. Tak hanya pada mata pelajaran matematik, namun juga dalam mata pelajaran yang berbeda. Menjadi inovatif dalam menangani masalah hingga imajinatif dalam menghadapi persaingan dunia. (Noviyana, 2017: 111)

Dari gambaran di atas, dapat diduga bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan tujuan yang juga harus dicapai selama belajar matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah perspektif yang menciptakan berbagai macam pemikiran dan cara potensial yang luas dan bervariasi. Dalam menangani suatu masalah, jika menerapkan berpikir kreatif, akan menciptakan banyak pemikiran yang bermanfaat dalam melacak sebuah jawaban. Meskipun demikian, dari kenyataan yang ditemukan di lapangan, tampaknya dalam pembelajaran matematika berpikir kreatif siswa

belum menunjukkan hasil yang tidak sesuai atau masih tergolong rendah.

Sama halnya dengan kemampuan pemecahan masalah, peneliti juga melakukan observasi di kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Observasi dilakukan dengan pemberian tes sebanyak satu bentuk tes uraian yang diberi ke 35 orang dengan acak dari kelas X-1 dan X-2. Masing-masing soal tes diambil dari buku bahan ajar matematika kelas X yang digunakan saat proses pembelajaran yang disesuaikan yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes yang diberikan guna melihat kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun soal kemampuan berpikir kreatif yang diberikan kepada siswa yaitu :

“Putri, Meli dan Yana masing-masing memiliki sebuah pita dengan panjang yang berbeda. Jika diketahui selisih panjang pita Putri dan Meli adalah 8 cm. Sedangkan panjang pita Meli 3 cm lebih panjang dari pita Yana. Tentukan panjang pita masing-masing dengan terlebih dahulu menentukan panjang pita seluruhnya!”

Dilihat dari hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah karena mereka kurang siap untuk menangani masalah yang diberikan. Hal ini terlihat dari respon salah satu siswa yang tidak melihat secara akurat permasalahan yang terdapat dalam pertanyaan sehingga mereka menggunakan beberapa cara yang kurang tepat untuk menjawab

pertanyaan tersebut dan tidak bisa memberikan gambaran dari soal yang dimaksud.

Berikut ini adalah salah satu pola jawaban yang dikerjakan oleh siswa:

Handwritten student work on lined paper showing calculations for ribbon length:

$$\begin{aligned} \text{Panjang Pita Sekelompoknya} &= 8 + 3 = 11 \text{ cm} \\ \text{Panjang Pita Putri dan Meli} &= 8 \times 11 \\ &= 88 : 2 \\ &= 44 \text{ cm} \\ \text{Panjang Pita Meli} &= 3 \times 11 \\ &= 33 \text{ cm.} \end{aligned}$$

Gambar 1.2. Pola Jawaban Siswa pada Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Dari pola jawaban siswa di atas, terlihat jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Terlihat bahwasanya dalam menyajikan data yang ada di soal, siswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar karena kurang memahami pertanyaan yang diberikan hanya menjawab hanya dengan cara mencoba-coba angka yang diketahui disoal serta diperoleh hasil jawaban yang kurang tepat.

Berdasarkan pemaparan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis serta kemampuan berpikir kreatif yang telah ditemukan pada pembelajaran matematika, siswa dituntut mempunyai kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika, karena kemampuan

ini termasuk kemampuan matematis siswa yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah yang ada pada setiap persoalan yang diberikan.

Peneliti juga melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas, terlihat bahwa guru sudah menerapkan pembelajaran kooperatif dan kelompok, akan tetapi ketika penerapan model pembelajaran tersebut guru masih saja menerapkan sifat satu arah atau *teachercenter*. Dimana guru masih menjelaskan materi pembelajaran, kemudian guru ketika membagi kelompok tidak heterogen sehingga terjadi diskusi kelompok yang tidak aktif. Maka, untuk terciptanya pemecahan masalah matematis serta berpikir kreatif matematis siswa yang lebih baik diperlukan strategi model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas sebelumnya, dapat disimpulkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan karena dalam mengerjakan soal latihan mereka lebih mengenal soal latihan yang sama dengan contoh soal yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, ketika diberikan soal-soal yang sedikit tidak sama dengan contoh soal yang diberikan oleh guru, hampir semua siswa merasa kesulitan dan tidak mampu untuk menjawabnya, karena kurangnya pemahaman materi sehingga muncul kecenderungan untuk menyontek. Selain itu, rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif juga disebabkan oleh model pembelajaran yang

hanya berfokus pada pendidik, sehingga siswa menjadi kurang dinamis.

Pemilihan serta penggunaan model di sebuah pembelajaran dengan baik sangat mempengaruhi pemecahan masalah matematis serta berpikir kreatif matematis yang siswa dapatkan. Sebagai pendidik guru memiliki peran penting dalam usaha membentuk tingkah laku bangsa melalui proses pengembangan kepribadian dan nilai-nilai bangsa. Guru adalah seseorang yang setiap tingkah laku dan perbuatannya baik di lingkungan sekolah ataupun luar lingkungan sekolah akan ditiru oleh peserta didik, karena dianggap benar. Dalam proses pembelajaran, guru juga merupakan seseorang yang memiliki peran utama yang menjadi panutan bagi peserta didik. Seiring berkembangnya waktu, berkembang pula teknologi yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Fathurrohman (2015: 30-31) pemilihan dan penggunaan model dalam sebuah pembelajaran dengan baik sangat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis serta kemampuan berpikir kreatif yang siswa dapatkan. Model pembelajaran ialah suatu rancangan yang dimanfaatkan sebagai landasan untuk guru saat perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ialah gambaran proses belajar mengajar yang memaparkan aktivitas dari mulai hingga selesai yang ditampilkan secara spesifik oleh guru. Model pembelajaran memiliki karakteristik seperti: 1) rasional, teoritis,

dan logis; 2) terdapat dasar gagasan yang kokoh perihal pencapaian tujuan pembelajaran; 3) adanya rangkaian kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk membantu pengerjaan model dengan sukses; 4) belajar dengan kondisi dan situasi yang nyaman bisa membantu tercapainya tujuan yang ditetapkan.

Perkembangan model pembelajaran saat ini sangat banyak ialah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (Fathurrohman, 2015a: 45) "*kooperatif learning refer to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content*". Model pembelajaran kooperatif yaitu model dengan usaha-usaha yang dilaksanakan mengarah pada tujuan tiap individu dalam meraih tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif ialah gambaran proses belajar mengajar yang mengaplikasikan suatu strategi menggunakan kelompok kecil agar terciptanya kerja sama dan mengoptimalkan situasi belajar dalam meraih tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif selain siswa menerima materi yang diajarkan, siswa dapat meningkatkan sikap kerja sama dan kepedulian sesama teman, siswa dapat meningkatkan sikap kerja sama dan kepedulian sesama teman. Pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi ke dalam beberapa tipe seperti *Search, Solve, Create, Share (SSCS)* Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)*.

Jenis model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam setiap tahapannya, khususnya: tahap *Search* (tahap pencarian), tahap *Solve* (tahap pemecahan masalah), tahap *Create* (tahap menyelesaikan), dan tahap *Share* (tahap menampilkan). Model pembelajaran ini dikenal dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) yang dikemukakan oleh Edward L. Pizzini, master instruksi dari fokus sekolah sains IOWA College (Deli, 2015: 72).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) ini memiliki ciri khas, khususnya: sistem pembelajarannya mencakup empat tahap, yaitu tahap pertama *Search* yang ditujukan untuk membedakan masalah, khususnya siswa menyelidiki sebanyak mungkin data yang dapat diharapkan tentang masalah yang akan diselesaikan. Data yang dicari dapat muncul dari masalah aktual atau tulisan yang mereka miliki. Pada tahap ini siswa membedakan apa yang pasti mereka ketahui dalam soal. Apa pengaturan yang umumnya diantisipasi dan bagaimana mengatasi masalah tersebut. Pada kedua *Solve* yang berarti merancang susunan masalah. Pada tahap ini siswa dapat merancang berbagai cara untuk mengatasi masalah. Tahap ketiga *Create* yang diharapkan untuk melakukan pemikiran kritis, siswa menghasilkan item sebagai pengaturan masalah berdasarkan asumsi yang telah dipilih pada tahap sebelumnya, dan yang keempat adalah tahap *Share* yang bermaksud mensosialisasikan

penyelesaian masalah yang telah dilakukan. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Pada tahap ini siswa memiliki kesempatan yang berharga untuk menilai yang dibuat oleh berbagai pertemuan, memberi dan menerima ide, dan bekerja untuk menyampaikan apa yang telah mereka buat pasti masih ada di otak mereka. Pada tahap ini akan terjadi peningkatan kemampuan berpikir siswa. Siswa akan menyadari bahwa penanganan masalah dalam matematika seharusnya dapat dilakukan dengan cara yang berbeda, tidak hanya satu cara. (Periartawan, Japa dan Widiana, 2014: 3).

Pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) juga salah satu dari pembelajaran kooperatif berupa aktivitas pembelajaran yang terdiri dari kegiatan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R). *Survey* yaitu aktivitas peserta didik untuk mengidentifikasi melalui pengamatan dari materi yang diberikan secara singkat baik dari segi judul teks, sub judul, atau kata-kata yang dianggap penting untuk ditandai sebagai bahan untuk membuat pertanyaan pada tahap selanjutnya. *Question*, yaitu aktivitas peserta didik untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang tadi sudah ditandai dalam tahap survey. *Read*, yaitu aktivitas peserta didik membaca teks dalam rangka mencari jawaban dan ide pokok atas pertanyaan yang sudah disusun. Membaca dengan aktif artinya membaca hal yang di fokuskan pada bagianbagian yang diperkirakan berisi jawaban dari pertanyaan tadi. *Recite*, yaitu aktivitas peserta didik menjawab

setiap pertanyaan yang telah ditemukan dengan cara mendemonstrasikan pemahaman mengenai materi yang dipelajari. *Review*, yaitu aktifitas peserta didik guna meninjau ulang seluruh pertanyaan serta jawaban dengan singkat (Munawar, Yuhana dan Santoso, 2020: 117).

Berdasarkan paparan masalah di atas, peneliti hendak melangsungkan penelitian yang berjudul: **“Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran SSCS Dan SQ3R Di Kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran”**

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pemaparan permasalahan diatas, sehingga dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan saat proses pembelajaran matematika yaitu:

1. Aktivitas pembelajaran yang masih bersifat satu arah ataupun masih berpusat dengan pendidik tidak mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta kemampuan berpikir kreatif murid karena murid kurang aktif saat proses pembelajaran.
2. Siswa belum bisa mencari solusi dari soal matematika jika model soal tersebut tidak sesuai penjelasan yang telah diberikan oleh guru.

3. Setiap soal latihan, siswa lebih mengenal soal latihan yang pada umumnya sama dengan model yang diberikan oleh guru, sehingga ketika diberikan soal yang sedikit berbeda dengan model yang diberikan oleh guru, hampir semua siswa beranggapan bahwa itu merepotkan dan tidak bisa mengatasinya. sehingga muncul kebiasaan untuk mencontek.
4. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
5. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa saat pembelajaran matematika masih rendah.
6. Kemampuan berpikir kreatif siswa saat pembelajaran matematika masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar latar belakang masalah serta identifikasi masalah di atas, perlunya pembatasan masalah supaya penelitian ini terfokus dengan masalah yang hendak diteliti. Maka peneliti membatasi masalah yang dikaji di penelitian ini adalah: Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Di Kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pemaparan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang hendak diteliti yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran.
2. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran.
3. Perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X MAS Muhammadiyah 2 Kisaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang didapat diharapkan bisa memberi manfaat ialah:

1. Secara teoritis, guna peningkatan pengetahuan logika dan hipotesis terkait dengan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran konvensional.
2. Secara Praktis
 - 1) Untuk guru, penelitian ini bermanfaat untuk guru yaitu bisa digunakan menjadi pedoman ataupun dasar guru ketika melakukan pengajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif, guru dapat melaksanakan tanggung jawab dengan baik yaitu merancang proses pembelajaran dengan sempurna, bisa membantu guru dalam menemukan kesukaran-kesukaran yang dialami siswa dalam belajar
 - 2) Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk siswa yaitu bisa membuat murid termotivasi serta bersemangat saat mengikuti pembelajaran di kelas sebab pembelajaran di rancang secara unik dengan model pembelajaran kooperatif yang bisa membuat semangat untuk mengikuti pembelajaran.
 - 3) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk peneliti yaitu memberi representasi mengenai perbedaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Solve Create Share* (SSCS) Dan *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) ditinjau pada kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif matematis murid, aktivitas serta respon siswa dalam proses pembelajaran.

- 4) Untuk sekolah, memberikan masukan dan sumbangan pemikiran dalam menumbuhkan informasi, memperbaiki kekurangan atau kekurangan dalam mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Untuk pembaca, menjadi data dan bahan referensi untuk pembaca ataupun analis lain yang perlu melakukan eksplorasi komparatif.