



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Model Search, Solve, Create, And Share Pada Kelas VIII.C Di MTS Negeri 2 Pidie Jaya

Nurazizah

MTs Negeri 2 Pidie Jaya

Corresponding Author: ✉ nur224463@gmail.com

ABSTRACT

Hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar Kelas VIII-C MTs Negeri 2 Pidie Jaya masih rendah disebabkan karena guru dalam proses pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Pemanfaatan media dalam pembelajaran kurang, sehingga siswa merasa sulit dalam memahami materi dan jenuh dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa membantu siswa memahami materi bangun ruang sisi datar. Siswa perlu diberi kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran. Apabila hal tersebut dilakukan maka akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Model *Search, Solve, Create, and Share* pada Kelas VIII.C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya". Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Simpulan yang diperoleh adalah kemampuan siswa yang diajar menggunakan model *Search, Solve, Create, and Share* pada materi bangun ruang sisi datar Kelas VIII.C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya tahun ajaran 2016/2017 dapat mencapai ketuntasan Siklus I dengan 55% rata-rata 73,84 dan siklus II 91% dengan rata-rata 84,77. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keyword

Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) demi menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Siswa sebagai komponen inti dalam pendidikan, perlu dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif agar menjadi SDM tangguh yang dapat bertahan hidup dalam menghadapi kondisi kompetitif.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengertian tersebut mengindikasikan bahwa peran pendidikan sangat penting dalam mewujudkan SDM yang berkualitas dan bermanfaat bagi lingkungannya. Pendidikan juga mampu membentuk manusia untuk memiliki sikap disiplin, pantang menyerah, tidak sombong, menghargai orang lain, kreatif, dan mandiri. Bagi negara, pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa.

Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan pendidikan, banyak komponen yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, diantaranya yaitu kurikulum, guru, siswa, model pembelajaran, sumber belajar, dan media belajar.

Pada pembelajaran terjadi proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menekankan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sehingga dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu dalam pendidikan sangat penting untuk dipelajari sejak dini. Peranan pentingnya bukan terletak pada penggunaan rumus-rumus matematika atau pada ketepatan hitungannya, namun terletak pada logika matematikanya. Melalui matematika kemampuan pola berfikir yang logis, analitis, kritis, kreatif, dan sistematis dapat dikembangkan.

Pentingnya matematika dalam kehidupan juga menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika yang diajarkan di sekolah biasa disebut sebagai matematika sekolah.

Matematika sekolah mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, juga tidak terlepas dari peran perkembangan matematika. Oleh karena itu, untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi serta bertahan di masa mendatang diperlukan penguasaan matematika yang mendalam sejak dini.

Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Sesuai dengan landasan empiris kurikulum 2013, dimana dalam penerapan kurikulum perlu adanya peningkatan dalam kemampuan, salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Menurut Wardhani (2008) salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa mampu memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan tujuan dalam pembelajaran matematika menurut National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000: 7) bahwa siswa harus memiliki lima standar kemampuan matematis yaitu kemampuan pemecahan masalah (problem solving), kemampuan komunikasi (communication), kemampuan koneksi (connection), kemampuan penalaran (reasoning), dan kemampuan representasi (representation).

Menurut Posamentier dan Stepelmen, sebagaimana dikutip oleh Dewanti (2011), NCSM (National Council of Supervisors of Mathematics) menempatkan pemecahan masalah sebagai urutan pertama dari 12 komponen esensial matematika. Santia (2015) juga menyatakan pemecahan masalah memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika. Selain itu, pemecahan masalah lebih mengutamakan proses dan strategi yang dilakukan oleh siswa dalam penyelesaian masalah daripada sekedar hasilnya. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang sangat penting dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Hudojo (2005), bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pengajaran matematika karena dengan adanya kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi terampil dalam menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisis dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.

Berdasarkan hasil ulangan harian pembelajaran matematika kelas VIII di MTs Negeri 2 Pidie Jaya pada bulan Januari 2017, diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa secara umum masih belum optimal dan cenderung kurang. Hal tersebut juga sesuai dengan

hasil tes awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII.C. Tes awal kemampuan pemecahan masalah terdiri atas tiga soal dan diikuti sebanyak 22 siswa. Dari hasil tes awal tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65,74 untuk nilai maksimum 100.

Berdasarkan tersebut diatas dapat dikatakan bahwa siswa belum mampu memahami masalah dengan baik. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang tidak dapat menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Padahal memahami masalah termasuk bagian dari pemecahan masalah menurut Polya. Selain itu, siswa belum bisa menggunakan strategi untuk menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang salah dalam menuliskan rumus untuk menyelesaikan soal.

Salah satu upaya yang diduga dapat memperbaiki kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu pembelajaran menggunakan model *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)*. Model SSCS merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran yang berpusat pada siswa menekankan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Pizzini et al. (1988), yang menyatakan bahwa model SSCS memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pada tahun 2000 Regional Education Laboratories suatu lembaga pada Departemen Pendidikan Amerika Serikat (US Department of Education), mengeluarkan laporan bahwa model SSCS termasuk salah satu model pembelajaran yang memperoleh grant untuk dikembangkan dan dipakai pada mata pelajaran matematika dan IPA (Irwan, 2011).

Tahapan pembelajaran dari model SSCS ini meliputi empat fase yaitu fase *search, solve, create, dan share*. Fase pertama yaitu *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, fase kedua yaitu *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, fase ketiga yaitu *create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, dan fase keempat yaitu *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah (Pizzini et al., 1992).

Model SSCS memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara mandiri, mengharuskan siswa mampu menuliskan solusi dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, serta mengharuskan siswa untuk aktif berdiskusi selama proses pembelajaran.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti akan mengkaji tentang *Search, Solve, Create, and Share*. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Materi Bangun Ruang Sisi Datar Model *Search, Solve, Create, and Share* pada Kelas VIII.C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:3), PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tujuan PTK untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek pembelajaran secara.Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai tujuan meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru.Pelaksanaan PTK terdapat 4 tahap di dalamnya, yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempatnya harus terencana dengan sebaik mungkin agar pelaksanaan penelitian dapat terlaksana dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas itu sendiri(Arikunto 2009: 18-31).

Rancangan dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, adapun langkah- langkah sistematisnya sebagai berikut 1) Perencanaan a). Menelaah materi bangun ruang sisi datar pada kelas VIII.C serta menelaah indikator yang perlu dicapai. b). Menyusun perangkat pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan model *Search, solve, create, and share*. c). Menyiapkan media pembelajaran berupa Laptop, LCD, dan komputer. d). Membuat alat evaluasi berupa tes keterampilan proses dan lembar kerja siswa. e). Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa. 2) Pelaksanaan tindakan pada dasarnya dilakukan oleh guru dalam kurun waktu yang dibuthkan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan (Arikunto2009: 72). Dalam melaksanakan tindakan ini direncanakan dalam 2 kali siklus. Dengan siklus I yaitu penerapan model *Search, solve, create, and share* (SSCS) pada kelas VIII.C MTs dan siklus II yang akan dilakukan adalah mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan yang masih terjadi pada penerapan siklus pertama 3) Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai instrumen pengamatan (Arikunto 2010: 272). Kegiatan observasi ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mengamati proses pembelajaran Matematika pada siswa kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya Kecamatan Meureudu. Observasi ini menitik beratkan pada keterampilan guru, dan aktivitas siswa, dalam pembelajaran Matematika

melalui model *Search, solve, create, and share* yang menggunakan lembar pengamatan ketrampilan guru dan aktivitas siswa. 4) Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto 2009:80). Setelah mengkaji proses pembelajaran Matematika di kelas VIII.C yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar yang diperoleh dalam memahami teorema Pythagoras apakah sudah tuntas dan efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas VIII.C tahun pelajaran 2016/2017 MTs Negeri 2 Pidie Jaya kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Subjek pelaku tindakan adalah guru kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya.

Teknik pengumpulan data 1). teknik tes merupakan rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Mahmud 2011:185). Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan kognitif siswa berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran *Search, solve, create, and share*. Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis pilihan ganda. 2). Teknik Nontes dilakukan dengan cara observasi menggunakan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

siklus I

Prestasi Belajar	Hasil Tes Pra Siklus (Skor Dasar)	
	Banyak Siswa	Persentase (%)
Jumlah siswa tuntas belajar (skor ≥ 70)	12	55%
Jumlah siswa tidak tuntas belajar (skor ≤ 70)	10	45%
Rata-rata kelas	73,84	

Berdasarkan analisis terhadap hasil tes belajar siswa pada siklus 1, diperoleh data nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 73,84 yang berarti

belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 70. dan, persentase ketuntasan belajar klasikal belum memenuhi indikator ketuntasan belajar klasikal yaitu 55%. Meskipun rata-rata kelas pada siklus I telah memenuhi KKM, ketuntasan belajar klasikal jauh dari kriteria keberhasilan 85%. Hal ini disebabkan karena siswa hanya fokus terhadap materi yang ditugaskan pada saat pembelajaran di kelompok. Mereka kurang memperhatikan penjelasan teman kelompoknya pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi di kelompok asal, sehingga perolehan nilai individu belum mencapai KKM.

Ketidak tuntasan belajar klasikal juga berlaku pada nilai aktivitas belajar siswa. Persentase hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I dalam mengikuti pembelajaran model *Search, solve, create, and share* sebesar 55%. Hal ini disebabkan karena siswa baru pertama kali belajar menggunakan model *Search, solve, create, and share* (SSCS), jadi masih ada beberapa siswa yang masih belum paham mengikuti langkah-langkah pembelajaran model *Search, solve, create, and share* (SSCS). Selain itu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun menanggapi materi yang belum dipahami, sehingga siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran.

Hambatan dari pihak guru yaitu guru masih mengalami kesulitan dalam penerapan model *Search, solve, create, and share* karena belum terbiasa. Tahapan-tahapan yang ada pada model *Search, solve, create, and share* dilakukan dengan cukup baik. Namun, kemampuan guru dalam mengelola kelas masih kurang baik. Suasana kelas gaduh pada saat proses pengelompokan. Hal ini disebabkan karena volume suara guru kurang keras sehingga tidak bisa menjangkau semua siswa. Selain itu, pembelajaran selesai melebihi waktu yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan, penggunaan waktu yang cukup lama dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model *Search, solve, create, and share* dan proses pengelompokan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perlu dilakukan perbaikan dengan tindakan siklus II.

Siklus II

Prestasi Belajar	Hasil Tes Siklus II (Skor Dasar)	
	Banyak Siswa	Persentase (%)
Jumlah siswa tuntas belajar (skor \geq 70)	20	91%
Jumlah siswa tidak tuntas belajar (skor \leq 70)	2	9%
Rata-rata kelas	84,77	

Menunjukkan nilai rata 84,77. hal ini berarti bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70. pada siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 20 siswa (91%). Hasil ini telah mencapai persentase ketuntasan belajar kalsikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata tuntas belajar klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 88%. Secara visual tuntas belajar klasikal pada siklus II.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada siklus II, pembelajaran yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas telah memenuhi KKM yaitu minimal 70 untuk mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar. Hasil belajar pada pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I sebesar 73,84 mengalami peningkatan menjadi 84,77. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II juga menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang mencapai 85%. Dengan demikian seluruh aspek yang diteliti sudah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian dianggap selesai.

Pembahasan

Pembahasan didasarkan pada hasil observasi dan hasil belajar siswa serta refleksi setiap siklus pada proses pembelajaran Matematika melalui pendekatan *Search, solve, create, and share*

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui pendekatan *Search, solve, create, and share* (SSCS), mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari siklus I sebesar 73,84 menjadi 84,77 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar individual siswa juga mengalami peningkatan dari 55% atau 12 dari 22 siswa pada siklus I menjadi 91% atau 20 dari 22 siswa pada siklus II.

Berdasarkan data tersebut, pencapaian hasil belajar siswa pada siklus kedua sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 70 . Peningkatan hasil belajar siswa dalam dalam pembelajaran Matematika melalui *Search, solve, create, and share* ini juga didukung oleh pendapat Hasil belajar merupakan hasil atau kecakapan yang telah dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu setelah melakukan belajar. Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai penguasaan pengetahuan, keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran ditunjukkan dengan nilai atau angka diberikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung apa yang dipelajari oleh siswa. Menurut Bloom (dalam Rifa'i,

2009:85) terdapat tiga ranah yang merupakan hasil belajar yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari hasil penelitian dan pantauan tersebut dapat dilihat hasil perkembangan kompetensi belajar Matematika siswa dalam setiap evaluasi pada akhir pembelajaran seperti tercantum dalam tabel berikut.

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	Tuntas	8	36%	12	55%	20	91%
2	Belum Tuntas	14	64%	10	45%	2	9%
Jumlah		22	100%	22	100%	22	100%

Dari tabel tersebut dapat dilihat hasil tindakan pada setiap putaran/siklus. Pada siklus I sampai ke II dari penerapan metode *Search, solve, create, and share* setiap siswa mengalami peningkatan. Siswa dapat meraih kompetensi yang lebih baik sehingga kompetensi rata-rata 73,84 naik menjadi 84,77 ini dapat diartikan bahwa pada putaran/siklus I secara kelompok dengan menerapkan metode *Search, solve, create, and share* pada pembelajaran Matematika hasilnya adalah cukup baik. Namun peneliti berkeinginan meningkatkan dengan menyempurnakan kekurangan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui model *Search, solve, create, and share* pada siswa kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya, dapat ditarik kesimpulan model *Search, solve, create, and share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya Kecamatan Meureudu. Hal itu terbukti dengan ketercapaian hasil belajar siswa berdasarkan tes evaluasi yang diberikan guru, dimana hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan belajar klasikal 55% meningkat pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 91%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah ditetapkan dapat diterima kebenarannya yaitu dengan menerapkan model *Search, solve, create, and share* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alamolhodaei, H. 2010. Convergent/Divergent Cognitive Styles And Mathematical Problem Solving Ferdowsi University Of Mashhad,

- Iran. Journal Of Science And Mathematics Education In S.E. Asia, 24(2): 102-117.
- Al-Salameh, E.M. 2011. A Study of Al-Balqa" Applied University Students Cognitive Style. *International Education Studies*, 4(3): 189-193.
- Anggraini, D., Kartono, & R. B. Veronica. 2015. Keefektifan Pembelajaran CORE Berbantuan Kartu Kerja pada Pencapaian Kemampuan Masalah Matematika dan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(3): 1-9.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Carson, J. 2007. A Problem With Problem Solving: Teaching Thingking Without Teaching Knowledge. *The Mathematics Educator*, 17(2): 7-14.
- Creswell, J.W. 2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R. 1988. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati, M.M. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud.
- Ebrahim, A., S. Zeynali, & K. Dodman. 2013. The Effect of Field Dependence/ Independence Cognitive Style on Deductive/Inductive Grammar Teaching. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 2(4): 44-52.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Aneka Setia.
- Irwan. 2011. Pengaruh Pendekatan Problem Posing Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika. Padang: *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1): 1-13.
- Kemendikbud. 2013a. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Lampiran IV Pedoman Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Khoiriyah, N., Sutopo, & D.R. Aryuna. 2013. Analisis Tingkat Berpikir Siswa Berdasarkan Teori Van Hiele pada Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent. *Jurnal Pendidikan Matematika Solusi*, 1(1): 18-30.
- Kusmaryono, H., & R. Setiawati. 2013. Penerapan Inquiry Based Learning untuk Mengetahui Respon Belajar Siswa pada Materi Konsep dan

- Pengelolaan Koperasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2): 133-145.
- Marlina, L. 2013. Penerapan Langkah Polya dalam Menyelesaikan Soal Cerita Keliling dan Luas Persegi Panjang. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 1(1): 43-52.
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NCTM. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. USA: NCTM.
- Pizzini, E.L. & Shepardson, D.P. 1992. A Comparison of the Classroom Dynamics of a Problem-Solving and Traditional Laboratory Model of Instruction Using Path Analysis. *Journal of Research in Science Teaching*, 29 (3): 243-258.
- Pizzini, E.L., S.K. Abell, & D.S. Shapardson. 1988. *Rethinking Thinking in The Science Classroom*. The Science Teacher.
- Rifa'I, Achmad dan Tri Anni, Catharina. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Saad, N.S. & Ghani, A.S. 2008. *Teaching Mathematics in Secondary School: Theories and Practices*. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., et al. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suningsih, A. 2015. Pembelajaran Garis Lurus dengan Model Eliciting Activities dan Team Assisted Individualization Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal eDuMath*, 1 (1): 30-42.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardhani, S. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Wardhani, S. 2010. *Teknik Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika di SMP/ MTs*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.