

**PENGARUH MODEL *SEARCH, SOLVE, CREATE*, BERBANTUAN
MACROMEDIA FLASH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA KELAS X SMK DARUL JALAL ASAHAN**

Nur Malinda

MTs Al-Wasliyah Pasar Lembu, Asahan, Sumatera Utara

*Korespondensi: nurmalinda@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci:

Model SSC; Kemampuan Pemecahan Masalah; Macromedia Flash

Article History:

Diterima: Februari 21, 2026

Disetujui: Maret 27, 2026

Dipublikasi: Maret 31, 2026

DOI:

<https://doi.org/10.36294/jmp.v10i2.5386>

Keyword:

SSC Model, Problem-Solving Ability, Macromedia Flash

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan metode ceramah pada siswa kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan Tahun Ajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiridari 2 kelas. Sampel penelitian ada 2 kelas. Pada kelas X¹ sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* dan pada kelas X² sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh postest dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 84,8 dan kelas kontrol 74. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,0199 > t_{tabel} = 1,68595$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan metode ceramah pada siswa kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan

Abstrak

The purpose of this study was to determine whether students' mathematical problem-solving abilities using the Search, Solve, Create, Share learning model assisted by macromedia flash were better than students' mathematical problem-solving abilities using the lecture method in class X students of SMK Swasta Darul Jalal Asahan in the 2021/2022 academic year. This type of research is quasi-experimental. The population in this study were all class X students consisting of 2 classes. The research sample was 2 classes. In class X1 as the experimental class using the Search, Solve, Create, Share learning model assisted by macromedia flash and in class X2 as the control class using the lecture method. After the learning was completed, a posttest was obtained with an average result of 84.8 for the experimental class and 74 for the control class. The t-test results obtained were $t_{hitung} = 5.0199 > t_{tabel} = 1.68595$, so H_0 was

rejected and *Ha* was accepted. Thus, it was concluded that students' mathematical problem-solving abilities using the Search, Solve, Create, Share learning model assisted by Macromedia Flash were better than students' mathematical problem-solving abilities using the lecture method in class X students of SMK Swasta Darul Jalal Asahan.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa (Setyawan, 2025). Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada (Abd rahman Bp, 2022).

Banyak terjadi di kehidupan nyata yang memperlihatkan bahwa kemampuan masyarakat Indonesia sebagai sumber daya manusia yang berpotensi masih jauh dari impian. Di Indonesia pendidikan berada pada keadaan yang memprihatinkan. Beberapa masalah yang menjelaskan keadaan ini ialah: “ (1) Rendahnya pola pendidikan yang ada di Indonesia, (2) Rendahnya mutu pendidikan yang ada di Indonesia, (3) Rendahnya kualitas pendidikan tinggi di Indonesia, (4) Alasan ini memperlihatkan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini memiliki banyak hambatan dan permasalahan. Akibat buruknya kualitas pendidikan dan buruknya kualitas lulusan, keadaan ini secara langsung berdampak langsung pada lulusan yang dikeluarkan (Widodo, 2016). Salah satu pembelajaran yang termasuk rendah dalam pendidikan namun penting penerapannya dalam kehidupan adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di bangku sekolah. Penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk dapat menguasai dan mencipta teknologi di masa depan (Ario, 2016). Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif yang berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam, selain itu matematika merupakan ilmu yang objek kajiannya adalah konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan symbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks (Siswanto, 2024).

Dalam pendidikan berbasis kurikulum merdeka, salah satu kompetensi utama yang ditekankan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah (Husna & Hasibuan, 2025). Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di Indonesia dapat dikatakan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil peninjauan Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dilakukan pada 65 negara di dunia menunjukkan bahwa kemampuan matematis pesertadidik di Indonesia berada di peringkat terbawah dengan skor 379, lebih rendah dari tahun 2015 dengan skor 386 (Rosidah & Parta, 2022).

Kemampuan pemecahan masalah menurut Depdiknas (Eka et al., 2021) jika dilihat dari aspek kurikulum, kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika di sekolah yaitu melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan sebagainya.

Pemecahan masalah yaitu sebuah usaha seseorang untuk memenuhi atau hambatan ketika satu jawaban belum jelas. Ketika individu memecahkan masalah ia bukan hanya belajar mengaplikasikan bermacam-macam pemahaman dan pedoman, tapi serta menemukan berbagai gabungan pengetahuan dan pedoman yang tepat, juga mengendalikan jalan akalnya (Arianto et al., 2022). Menurut Wahyuti (dalam Widiанти et al., 2024) kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang mengacu pada upaya individu dalam menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk merumuskan prosedur pemecahan masalah ketika dihadapkan pada suatu masalah tertentu yaitu dengan cara mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, menciptakan alternatif pemecahan masalah, dan penyelesaian yang paling efektif terhadap masalah tersebut.

Menurut para ahli, pemecahan masalah melibatkan beberapa langkah atau fase (Widiанти et al., 2024). Salah satunya tahapan yang dikemukakan oleh Polya yaitu (1) memahami masalah. Pada tahap memahami masalah ini diawali dengan proses pemecahan masalah yang melibatkan mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah secara jelas dan mendetail. (2) merencanakan solusi masalah. Kemudian tahap kedua adalah merencanakan solusi masalah di mana kita mulai memikirkan berbagai cara untuk mengatasi atau menyelesaikan masalah tersebut. Proses ini melibatkan identifikasi opsi solusi, analisis kelayakan, dan pemilihan solusi yang paling efektif. (3) melaksanakan solusi masalah. Tahap ini fase di mana siswa mulai menerapkan rencana tindakan yang telah dikembangkan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini perlu dipastikan bahwa langkah-langkah yang direncanakan dilaksanakan dengan baik dan dilakukan pemantauan pelaksanaannya untuk memastikan tercapainya tujuan yang diinginkan. (4) memeriksa kembali. Tahap akhir ini dalam proses pemecahan masalah di mana kita mengevaluasi hasil dari solusi yang telah diimplementasikan.

Siswa di SMK Swasta Darul Jalal Asahan mengalami permasalahan rendahnya kemampuan matematika siswanya. Siswa atau pelajar menghadapi kesusahan saat menyelesaikan keterampilan pemecahan masalah. Siswa beranggapan matematika sebagai pelajaran yang susah. Peserta didik tidak memiliki strategi dalam menyelesaikan, terutama dalam hal bahan ajar sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang tidak memahami beberapa masalah yang diberikan. Masalah tidak dapat direncanakan, siswa tidak dapat

menerapkan strategi atau langkah- langkah untuk memecahkan masalah, dan siswa tidak dapat menyelidiki kebenaran jawaban atau hasil usahanya. Observasi awal yang dilakukan peneliti pada 8 November 2021 memberikan informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah. Observasi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan agar memahami kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang ada di kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan. Setelah observasi pertama, diperoleh informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tengah berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran pendidikan umum, atau 70. Status ini tercantum pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data Tes Observasi Awal Siswa Kelas XI SMK S Darul Jalal Asahan

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	16 siswa	26,60%
2	≤ 70	Tidak Tuntas	39 Siswa	73,40%
Jumlah			55 siswa	100%

Sumber: Observasi siswa kelas XI SMK Swasta Darul Jalal Asahan

Catatan: Data dikumpulkan berdasarkan nilai pada lembar jawaban tes observasi pertama dari siswa Kelas XI di SMK Swasta Darlu Jalal Asahan.

Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika dan menjawab soal matematika terhitung rendah. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat dari guru matematika itu sendiri yang selama tersebut menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap soal masih tergolong rendah. Siswa dapat menyelesaikan persoalan yang sama hanya dengan menggunakan contoh pertanyaan guru atau penjelasan guru sebelumnya. Siswa tersebut tidak dapat mengatasi masalah motorik yang sulit, dan hanya beberapa siswa yang dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Peserta didik belum bisa mengutarakan masalah matematika ke bahasa yang dapat dimengerti.

Mengatasi masalah tersebut memerlukan terobosan baru yang memungkinkan guru untuk mengontrol atau menyesuaikan jalannya proses pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Suatu terobosan baru yang bisa dicapai ialah dengan mengubah model atau metode pembelajaran yang dilakukan.

Perlu adanya perbedaan dalam proses belajar matematika. Pendidikan dengan kerja kelompok atau individu harus dilakukan dengan cara mendidik langsung, bukan mendongeng. Fokus utamanya adalah memberi waktu untuk siswa dalam belajar serta memecahkan masalah secara mandiri atau dengan teman lain untuk mengembangkan kemampuan matematika mereka. Untuk bagian ini, pengajar harus bisa memakai contoh-

contoh yang dapat mendukung pembelajaran matematika, termasuk penggunaan alat ataupun media, baik elektronik maupun tidak.

Model pembelajaran didesain guna membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan matematika. Pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi siswa merupakan upaya untuk memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya adalah model pembelajaran SSCS (Azzahra et al., 2023). Model pembelajaran SSCS menurut Periarawan dkk (Titin Masturoh, Syaiful, 2023) merupakan salah satu pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Pizzini dkk (Titin Masturoh, Syaiful, 2023) mengatakan bahwa model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Model SSCS didapat dari urutan tahapan proses pembelajarannya yaitu *search, solve, create, and share*.

Model pembelajaran SSCS adalah model yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menguraikan, menghubungkan dan menganalisis masalah hingga sampai tahap penyelesaian masalah sehingga menuntut peserta didik untuk aktif berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran (Widyati & Irawati, 2020). SSCS adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada penerapan pendekatan ilmiah atau berpikir sistematis, logis, teratur dan tepat (Utami, 2020). Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa model SSCS ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, terutama dalam pemecahan masalah dan berpikir kreatif.

Namun, model pembelajaran SSCS saja belum bisa menyelesaikan masalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal tersebut, diperlukannya media pembelajaran berupa *software Macromedia Flash* untuk pelatihan guna mendukung model pembelajaran SSCS. Oleh karena itu jika ingin menerapkan model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS), maka akan digunakan *Macromedia Flash* yang nantinya akan digunakan pada salah satu dari langkah *search, solve, create, and share* (SSCS) yang akan digunakan.

Macromedia Flash merupakan software yang sering digunakan dalam menambah aspek dinamis sebuah web dan membuat film animasi interaktif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Macromedia Flash* menyertakan teks, gambar, suara dan animasi, sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Software Macromedia Flash* memungkinkan semua peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk belajar memahami konsep sendiri (Di & Menengah, 2023).

Dengan adanya bantuan *software macromedia flash* dapat membuat pembelajaran lebih menarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menjadi salah satu solusi yang sempurna pada pelajaran matematika. Menurut Mustahmid (Siregar et al., 2019) *Software*

Macromediflash telah menyarankan agar dapat digunakan sebagai media untuk membuat simbol matematika lebih menarik. Hal ini merangsang minat siswa untuk belajar matematika. Hasilnya, siswa dapat memecahkan tingkat keterampilan pemecahan masalah mereka dengan lebih meningkat menggunakan model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) yang didukung oleh perangkat lunak *Macromedia Flash*, mengingat bahwa model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) berbantuan *Macromedia Flash* belum pernah diterapkan sebelumnya oleh guru di sekolah tersebut.

METODE

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Darul Jalal Asahan yang terletak di Jalan Syeich Silau Dusun IA Desa Banjar Kecamatan Air Joman pada siswa kelas X. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantuan *Macromedia Flash* akan keahlian memecahkan permasalahan matematis siswa kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan?”

Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi. Untuk dapat menentukan atau menetapkan sampel yang tepat diperlukan pemahaman yang baik dari peneliti mengenai sampling, baik penentuan jumlah maupun dalam menentukan sampel mana yang diambil (Amin et al., 2023). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X yang terdaftar di tahun ajaran 2021/2022

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini ialah kelas X¹. Pengambilan sampel tersebut dikarenakan kelas tersebut merupakan kelas yang aktif dalam organisasi dan keagamaan, namun pada saat pelajaran umum, terkhusus mata pelajaran matematika, kelas tersebut sangat pasif. Pernyataan tersebut diperoleh saat peneliti melakukan wawancara denganguru mata pelajaran matematika kelas X¹ SMK Swasta Darul Jalal Asahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tentang model pembelajaran *serach, solve, create and share* berbantuan *macromedia flash* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ini dilaksanakan di SMK Swasta Darul Jalal Asahan. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen yaitu siswa kelas X¹ dan 20 siswa kelas kontrol yaitu kelas X². Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *serach, solve,*

create and share berbantuan *macromedia flash* dan pada kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah. Adapun materi dalam penelitian ini adalah sistem persamaan linier dua variabel.

Sebelum pengumpulan data dilakukan terlebih dahulu instrumen pengumpulan data diajukan dikelas XI SMK Swasta Darul Jalal Asahan yang terlebih dahulu selesai mempelajari materi sistem persamaan linier dua variabel. Instrument pengumpulan data ini diuji untuk melihat validitas tes, reliabilitas tes, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran tes, setelah melakukan uji tersebut, didapatkan hasil bahwa 5 soal *pretest* dan 5 soal *posttest* dapat digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan, maka diperoleh 10 soal valid yang terbagi menjadi 5 soal valid *pretest* dan 5 soal valid pada *posttest*, dengan reliabilitas *pretest* 0,45 dan reliabilitas *posttest* 0,51. Hasil uji tingkat kesukaran pada soal *pretest* semua bernilai sedang dan pada soal *posttest* juga bernilai sedang. Sementara pada uji daya pembeda butir test diperoleh nilai kurang dan sedang.

Berdasarkan data hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *serach, solve, create and share* berbantuan *macromedia flash* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan metode ceramah, secara ringkas dirangkum pada tabel 2. dan tabel 3.

Tabel 2. Data hasil PreTest dan PostTest

PreTest		PostTest	
N	20	N	20
$\sum x$	1198	$\sum x$	1696
\bar{x}	59,9	\bar{x}	84,8
S_D	5,89	S_D	7,23
S_D^2	34,69	S_D^2	52,27

Dari tabel 2. terlihat bahwa sebelum diberikan tindakan, diperoleh rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen sebesar 59,9 dengan simpangan baku 5,89. Setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* dari hasil *posttest* diperoleh data rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 84,8 dengan simpangan baku 7,23.

Tabel 3. Deskripsi Data Siswa Kelas Kontrol

PreTest		PostTest	
N	20	N	20
$\sum x$	1276	$\sum x$	1480

\bar{x}	63,8	\bar{x}	74
S_D	7,01	S_D	6,64
S_D^2	49	S_D^2	44,1

Dari tabel 3. terlihat bahwa sebelum diberikan tindakan, diperoleh rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen sebesar 63,8 dengan simpangan baku 7,01. Setelah diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, maka dari hasil *posttest* diperoleh data rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 74 dengan simpangan baku 6,64.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Darul Jalal Asahan dari hasil pretest diperoleh rata-rata kemampuan awal kelas eksperimen sebesar 59,9. Berdasarkan rata-rata kemampuan awal kedua kelas menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata kemampuan awal siswa kedua sampel, yang berarti sebelum diberikan perlakuan yang berbeda kemampuan awal siswa kedua kelas adalah sama. Hal ini juga dibuktikan dari hasil perhitungan secara statistik diperoleh $t_{hitung} = 5,01 > t_{tabel} = 1,68$.

Setelah diberikan perlakuan berbeda yaitu kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* dan kelas kontrol diajar menggunakan metode ceramah. Pada akhir pertemuan setelah semua materi selesai diajarkan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang berbentuk soal.

Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh kemampuan pemecahan masalah matematika siswa untuk siswa kelas eksperimen rata-rata sebesar 84,8 sedangkan siswa kelas control diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebesar 74. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Hal ini juga dibuktikan dari hasil perhitungan secara statistik dimana $t_{hitung} = 5,0199 > t_{tabel} = 1,68$.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Darul Jalal Asahan terbukti bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada kelas kontrol pada materi sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan.

Berdasarkan pengamatan saat meneliti kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa siswa diharuskan untuk mampu memecahkan masalah matematika yang diberikan guru ataupun masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pada proses ini siswa mencoba memecahkan masalah matematika dengan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya dan mereka dapat memecahkan masalah matematika dengan baik dan mereka mengerti akan pemecahan masalah yang mereka lakukan. Selain itu siswa juga diharuskan untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah dan pengaplikasian hasil dari setiap pemecahan

masalah tersebut menjadi lebih berkesan.

Adapun hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini melihat dari jawaban siswa adalah aktivitas guru yang menjelaskan pembelajaran secara perlahan dan terperinci dengan menjelaskan dari hal yang mudah sampai hal yang sulit membuat siswa lebih memahami apa yang dipelajari secara perlahan, adapun siswa lebih bisa memecahkan masalah matematika dengan berbagai metode yang diberikan, terkhusus pada materi sistem persamaan linier dua variabel. Melihat dari lembar jawaban siswa pada awalnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat diketahui setelah melakukan *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, pada saat *pretest* dapat diketahui bahwa siswa masih belum dapat memecahkan masalah matematika yang diberikan, siswa masih salah melakukan perhitungan dan mereka juga masih belum bisa menentukan metode seperti apa yang akan mereka gunakan dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan.

Setelah digunakan model pembelajaran *serach, solve, create and share* berbantuan *macromedia flash* dan telah melakukan tes akhir, terbukti peningkatan siswa dalam pemecahan masalah lebih terarah terstruktur, dimana siswa dapat melakukan perhitungan penjumlahan, perkalian dan pengurangan dengan baik, dan siswa juga dapat melakukan pemecahan masalah matematika dengan berbagai metode yang telah dipelajari sebelumnya, siswa juga lebih kreatif dalam menampilkan penyelesaian masalah yang telah mereka lakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ditemukan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* berbantuan *macromedia flash* adalah 84,8 dengan simpangan baku 7,23 dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah adalah 74 dengan simpangan baku 6,64. Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol pada materi sistem persamaan linier dua variabel kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan.

Terlihat dari uji hipotesis $t_{hitung} = 5,0199$ dan $t_{tabel} = 1,68$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol pada materi sistem persamaan linier dua variabel di kelas X SMK Swasta Darul Jalal Asahan T.A 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd rahman Bp, S. A. M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 15–31.
- Arianto, R., H, E. F., & Sarassanti, Y. (2022). *Analisis .. Kemampuan .. Pemecahan .. Masalah Berdasarkan .. Langkah .. Polya Pada .. Materi Program .. Linear .. Kelas X Smk Bina Kusuma*. 2(2), 9–14.
- Ario, M. (2016). *Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smk Setelah Mengikuti Pembelajaran Berbasis Masalah Marfi Ario 1* 1. 5(2), 125–134.
- Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). *Systematic Literature Review : Model Pembelajaran (Search , Solve , Create , and Share) SSCS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*. 07(243), 2739–2751.
- Di, P., & Menengah, S. (2023). *Macromedia flash sebagai media pembelajaran praktik di sekolah menengah kejuruan*. 5(1).
- Eka, M., Mardatillah, P., Rika, B., Febrilia, A., & Abidin, Z. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah*. 04(01), 32–44.
- Husna, L. D., & Hasibuan, Y. R. (2025). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMA dalam Menyelesaikan Materi Statistika*. 07(02), 9663–9672.
- Rosidah, N. I., & Parta, I. N. (2022). *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended SPLDV Kelas XI MTs Al-Islah*. 06(02), 1708–1719.
- Setyawan, D. (2025). *Membangun Generasi Emas : Peran Pendidikan Dalam Membentuk Masa Depan Bangsa Pendidikan Bisnis , Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas Negeri Jakarta Dicky Setyawan Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk me*. 1, 1–9.
- Siswanto, E. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review*. 8, 45–59.
- Titin Masturoh, Syaiful, M. H. E.-H. (2023). *Pengaruh Model Search Solve Create Share Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Program Magister Pendidikan Matematika Universitas Jambi , Jambi , Indonesia Program Magister Pendidikan Kimia Universitas Jambi , Jambi*. 12(1), 183–190.
- Utami, K. B. (2020). *Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. 1(1), 28–34.
- Widianti, E. D., Pratiwi, H. D., & Patmah, P. (2024). *Analisis Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. 4(80), 331–336.
- Widyati, F. N., & Irawati, H. (2020). *Studi Literatur : Peningkatan Oral Activity Dan Hasil*



Jurnal

MATHEMATIC PAEDAGOGIC

Vol. 10, No. 2, 2026, 180 – 190

journal homepage: <https://jurnal.una.ac.id/index.php/jmp>

ISSN 2580-8520 © The Authors. This is an open access under CC BY-NC-SA license

*Belajar Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Search , Solve , Create And Share (Sscs) Materi Sistem Ekskresi Pada. 9(2), 117–124.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i2.50084>*