



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan yang harus dikembangkan pada setiap anak utamanya bukan kemampuan untuk menghindari masalah, akan tetapi melihat secara jernih setiap masalah yang dihadapi, untuk selanjutnya mampu memobilisasi kekuatan diri dalam mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi tersebut.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada setiap anak adalah kemampuan pemecahan masalah. Melihat pemecahan masalah sangat penting di dalam menyelesaikan soal matematika, *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) menyebutkan bahwa memecahkan masalah bukan saja merupakan suatu sasaran belajar matematika, tetapi sekaligus merupakan alat utama untuk melakukan belajar itu.¹⁷

Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah menjadi fokus pembelajaran matematika di semua jenjang, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan mempelajari pemecahan masalah di dalam matematika, para siswa akan mendapatkan cara-cara berpikir, kebiasaan tekun, dan keingintahuan, serta kepercayaan diri di dalam

¹⁷ Aisjah Juliani Noor & Norlaila. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Cooperative Script*. Volume 2: 250-259

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

situasi-situasi tidak biasa, sebagaimana situasi yang akan mereka hadapi di luar rung kelas matematika.

Hal sangat penting yang harus diketahui para pendidik adalah kemampuan memecahkan masalah merupakan bagian yang menyatu dengan proses pertumbuhan. Pertumbuhan intelektual dan emosional anak didorong oleh proses pemecahan masalah. Seperti keterampilan EQ yang lainnya, kemampuan anak untuk memecahkan masalah biasanya sejalan dengan peningkatan usia.¹⁸ Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika siswa harus lebih aktif diajak untuk memecahkan masalah matematika yang sesuai dengan tingkat usia dan pengalaman yang mereka dapat dalam belajar matematika. Untuk itu perlu dikembangkan kemampuan pemecahan masalah sejak dini sehingga siswa terbiasa menyelesaikan masalah yang sedang mereka hadapi.

Dalam sebuah buku berjudul *Children Solving Problem* karangan Stephanie Thomton yang dikutip oleh Aunurrahman menyatakan bahwa, anak-anak jauh lebih ahli dalam memecahkan masalah jauh dari yang diduga oleh kebanyakan orang. Ia menyimpulkan bahwa pemecahan masalah yang berhasil tidak begitu

¹⁸Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: ALFABETA, 2014, h.106



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tergantung kepada kecerdasan si anak, akan tetapi lebih kepengalaman mereka.¹⁹

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut, dapat kita ketahui bahwa anak-anak sebenarnya memiliki kemampuan yang tinggi dalam memecahkan masalah. Faktor terbesar yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah anak adalah pengalamannya, bukan kecerdasan si anak. Dengan demikian, semakin banyak pengalaman seorang anak dalam menghadapi masalah, maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalahnya. Begitu juga halnya dalam pembelajaran matematika, semakin terbiasa seorang siswa menyelesaikan suatu masalah yang terdapat dalam soal matematika, maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah matematikanya.

Anak-anak sanggup memecahkan masalah yang lumayan rumit bila mereka terbiasa dibimbing menggunakan istilah-istilah yang akrab dan konkrit bagi mereka, walaupun seringkali juga gagal menjawab soal yang sama jika soal itu disajikan dalam bentuk abstrak yang tidak jelas. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, anak-anak harus sesering mungkin diajak untuk memecahkan masalah yang sesuai dengan tingkat usia dan pengalaman yang mereka dapat. Bilamana anak dibiasakan memecahkan masalah, berarti guru atau orang tua

¹⁹ Ibid. h.107.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah membangun gudang pengalaman yang kelak dapat mereka gunakan untuk memecahkan masalah-masalah berikutnya.

Proses pemecahan masalah matematik merupakan salah satu kemampuan dasar matematik yang harus dikuasai siswa sekolah menengah. Pentingnya pemilikan kemampuan tersebut tercermin dari pernyataan Branca dalam Sumarmo bahwa pemecahan masalah matematik merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika bahkan proses pemecahan masalah matematik merupakan jantungnya matematika. Pendapat tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran matematik dalam KTSP (2006). Tujuan tersebut antara lain, menyelesaikan masalah, berkomunikasi dengan menggunakan simbol matematik, tabel, diagram dan lainnya; menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, memiliki rasa ingin tahu, perhatian, minat belajar matematika, serta memiliki sikap teliti dan konsep diri dalam menyelesaikan masalah.²⁰

Dalam pembelajaran matematika, masalah dapat disajikan dalam bentuk soal tidak rutin dapat berupa soal cerita, penggambaran fenomena atau kajian, ilustrasi gambaran atau teka-teki. Masalah tersebut kemudian disebut masalah matematika karena mengandung konsep matematika.²¹ Ada tiga tujuan yang diharapkan dari pembelajaran matematika melalui pemecahan masalah, yakni

²⁰ Heris Hendriana & Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*. 2014. Bandung: Refika Aditama. h. 23.

²¹ Melly Andriani dan Mimi Hariyani, *Op. Cit.*, h.36-37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemecahan masalah sebagai konteks (*context*), pemecahan masalah sebagai keterampilan (*skill*), dan pemecahan masalah sebagai seni (*art*).²²

Secara umum, pemecahan masalah berkaitan dengan penanganan tugas yang baru dan tidak terbiasa saat metode solusi yang relevan tidak diketahui.²³ Jadi, untuk pemecahan masalah dalam matematika haruslah sudah dipahami bentuk dari permasalahan atau soal yang akan dicari solusinya, jika tidak dapat memahami masalah atau soal yang disediakan maka masalah atau soal tidak dapat terselesaikan dengan baik.

Menurut Polya dalam Erman Suherman, solusi soal pemecahan masalah memuat empat langkah fase penyelesaian, yaitu:²⁴

- a. Memahami masalah
- b. Merencanakan penyelesaian
- c. Menyelesaikan masalah sesuai rencana
- d. Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan.

Dalam matematika terdapat banyak masalah yang dipecahkan meliputi semua topik, baik dalam bidang geometri, pengukuran, aljabar, bilangan (aritmatika), kalkulus, trigonometri maupun statistika. Masalah dalam matematika adalah suatu persoalan yang siswa sendiri

²² Jarnawi Afgani, *Analisis Kurikulum Matematika*, 2011. Jakarta: Universitas Terbuka.

²³ Margaret E. Gredler, *Learning and Instruktio*n. 2011. Jakarta: Kencana. hlm 284

²⁴ Erman Suherman, *Op. Cit.*, h.84

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mampu menyelesaikannya tanpa menggunakan cara, prosedur, atau logaritma yang rutin.

Pemecahan masalah merupakan kegiatan matematika yang sangat sulit baik mengajarkan maupun mempelajarinya, maka sejumlah besar peneliti telah difokuskan pada pemecahan masalah matematika. Dari berbagai hasil penelitian, antara lain diperoleh beberapa kesimpulan dalam mengajarkan pemecahan masalah sebagai berikut.²⁵

- a. Pemecahan masalah dapat secara spesifik diajarkan.
- b. Tidak ada satupun strategi yang dapat digunakan secara tepat untuk setiap masalah yang dihadapi.
- c. Berbagai startegi pemecahan masalah dapat diajarkan pada siswa dengan maksud untuk memberikan pengalaman agar mereka dapat memanfaatkannya pada saat menghadapi berbagai variasi masalah.
- d. Siswa perlu dihadapkan pada berbagai permasalahan yang tidak dapat diselesaikan secara cepat sehingga memerlukan upaya mencoba berbagai alternatif pemecahan.
- e. Kemampuan anak dalam pemecahan masalah sangat berkaitan dengan tingkat perkembangan mereka.

Bentuk soal pemecahan masalah matematis yang baik hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut.²⁶

²⁵ Ibid. h.88.

²⁶ Heris Hendriana & Utari Soemarmo. *Op. Cit.*, h.25.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Dapat diakses tanpa bantuan alat hitung. Ini berarti masalah yang terlibat bukan karena perhitungan yang sulit.
- b. Dapat diselesaikan dengan beberapa cara, misalnya bentuk soal yang *open ended*.
- c. Melukiskan ide matematik yang penting (matematika yang esensial).
- d. Tidak memuat solusi dengan trik.
- e. Dapat diperluas dan digeneralisasi (untuk memperkaya eksplorasi).

2. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

a. Pengertian Pembelajaran Model *Cooperative Script*

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran berpasangan atau berkelompok. Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan strategi mengajar yang mempunyai pengertian secara khusus adalah strategi yang memberi kesempatan siswa belajar bekerja secara berpasangan atau berkelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.²⁷

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri, dan hubungan

²⁷ Agus Supriyono, *Op. Cit*, h. 126.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain. Model pembelajaran ini banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban, sehingga dapat mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berusaha dalam belajar²⁸. Oleh karena itu, model pembelajaran ini memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa lebih menghargai orang lain.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Adapun kelebihan model pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut.²⁹

- a) *Cooperative Script* mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain.
- b) *Cooperative Script* mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah.
- c) *Cooperative script* membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah dan menerima perbedaan ini.

²⁸ Rusdian Rifa'i. Penggunaan Model *Cooperative Script* terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa. Volume 1: 28-36

²⁹ Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2014, h.16.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) *Cooperative script* suatu strategi efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri, dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan yang lain, meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
- e) *Cooperative script* banyak menyediakan kesempatan bagi siswa untuk membandingkan jawabannya dengan menilai ketepatan jawaban itu.
- f) *Cooperative script* merupakan suatu strategi yang dapat digunakan bersama dengan orang lain seperti pemecahan masalah.
- g) *Cooperative script* mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat, membantu siswa pintar mengidentifikasi celah-celah dalam pemahamannya.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Adapun kekurangan model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut.

- a) Beberapa siswa mungkin pada awalnya segan mengeluarkan ide, takut dinilai temannya dalam grup.
- b) Tidak semua siswa secara otomatis memahami dan menerima *philosophy Cooperative Script*. Guru banyak tersita waktu untuk mensosialisasikan siswa belajar dengan cara ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Penggunaan *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu menghitung hasil prestasi grup.
- d) Sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan secara harmonis.
- e) Penilaian terhadap murid sebagai individu menjadi sulit karena tersembunyi di belakang kelompok.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut:³⁰

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana/materi kepada masing-masing siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, Sementara pendengar:
 - (a) Menyimak /mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap;

³⁰ Ali Hamzah & Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014. h. 171.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (b) Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 5) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti diatas.
- 6) Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
- 7) Penutup.

d. Hubungan Antara Model Pembelajaran *Cooperative Script* dan Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pembelajaran, keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh guru. Terutama pelajaran matematika, guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar dengan efektif dan efisien. Serta mengenai pada tujuan yang diharapkan. Menurut Slameto, "belajar yang efisien dapat tercapai apabila menggunakan strategi yang tepat."³¹

Tidak semua siswa dapat menerima langsung apa yang disampaikan guru, mereka terkadang membutuhkan berbagai cara agar dapat memahami suatu pembelajaran, termasuk masalah yang harus diselesaikan.

Pemecahan masalah adalah aspek kunci pembelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu siswa memecahkan masalah, bukan sekedar mengingat fakta yang terpisah-

³¹Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta. 2003, h.76.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pisah. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa maka diperlukanlah model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa agar dalam proses pembelajaran guru dapat mengarahkan siswa untuk belajar lebih baik. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script*.

Slavin mengemukakan bahwa ada dua alasan penggunaan pembelajaran kooperatif untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini menjadi kelemahan, yaitu:³²

- a. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dari orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berfikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Model pembelajaran *Cooperative Script* memberi kesempatan siswa belajar bekerja secara berpasangan atau berkelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi

³²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010. h.242.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dipelajari.³³ Berarti strategi ini memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi yang terjadi kesepakatan, diskusi, menyampaikan pendapat dari ide-ide pokok materi, saling mengingatkan dari kesalahan konsep yang disimpulkan oleh sebab itu siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berdiskusi dengan temannya.³⁴

Model pembelajaran ini juga membentuk kesepakatan antara guru dan siswa, yaitu peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, guru mengontrol selama pembelajaran berlangsung dan guru mengarahkan siswa jika merasa kesulitan. Dengan adanya pembelajaran seperti ini siswa akan mudah memahami apa yang ia pelajari. Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa karena dalam pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Script* ini siswa bisa melatih pendengaran, ketelitian dan mengungkapkan kesalahan orang lain secara lisan, selain itu siswa bisa berbagi ide atau informasi yang dimilikinya kepada temannya. Dengan demikian, mereka bisa berkomunikasi dengan gaya bahasa mereka sendiri.³⁵

Dari penjelasan tersebut, diharapkan dengan diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan kemampuan

³³ Agus Supriyono, *Op. Cit*, h.8.

³⁴ Mariani, dkk. *Op. Cit*, h.2.

³⁵ Trianto, *Op. Cit*, h.41

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemecahan masalah matematis siswa, karena siswa diberikan kemudahan dalam menyelesaikan persoalan secara berkelompok, sehingga efektivitas belajar siswa menjadi maksimal dan apa yang diharapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat tercapai.

3. Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa merupakan salah satu peran penting dalam kelancaran suatu kegiatan pembelajaran. Kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia mulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui apakah siswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran, sejauh mana siswa telah mengetahui materi apa yang akan disajikan. Dengan mengetahui kedua hal tersebut guru akan dapat merancang pembelajaran lebih baik, sebab apabila siswa diberi materi yang telah diketahui maka mereka akan merasa cepat bosan.³⁶

Menurut Winkel kemampuan awal merupakan kemampuan yang diperlukan oleh seorang siswa untuk mencapai tujuan instruksional. Kemampuan awal akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam proses pembelajaran.³⁷ Hal senada juga dijelaskan Gagne Lislle bahwa kemampuan awal yang telah dipelajari

³⁶ Mohamad Syarif Sumantri. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. h.183.

³⁷ Praptiwi & Jeffry Handhika. *Efektivitas Metode Kooperatif Tipe GI dan STAD ditinjau dari Kemampuan Awal*. Volume 3: 41-50.



sebelumnya oleh siswa akan menyempurnakan kondisi internal yang diperlukan dalam menghadapi tugas pembelajaran berikutnya. Pengetahuan dasar bagi pelajaran berikutnya lebih kompleks.³⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal adalah kemampuan pengetahuan mula-mula yang harus dimiliki seorang siswa yang merupakan prasyarat untuk mempelajari pelajaran yang lebih lanjut dan agar dapat dengan mudah melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Dalam mempelajari matematika diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang mendasari materi-materi yang lebih tinggi. Menurut Muchlishin kemampuan awal matematika adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh peserta didik baik alami maupun yang dipelajari untuk melaksanakan suatu tindakan tertentu secara historis dimana mereka memberikan respon yang positif atau negatif terhadap objek tersebut dengan menggunakan penalaran dan cara-cara berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan inovatif serta menekankan pada penguasaan konsep dan algoritma di samping kemampuan memecahkan masalah.³⁹

Berdasarkan uraian tersebut jelas bahwa kemampuan awal sangat mempengaruhi proses pembelajaran matematika di dalam kelas. Oleh sebab itu setiap guru harus mengetahui kemampuan awal yang

³⁸ Farida Hanun. *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Matematika*. (diakses pada tanggal 01 April 2017).

³⁹ Vinny Purwandari Goma. *Analisis Kemampuan Awal Matematika pada Konsep Turunan Fungsi di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bongomeme*. (diakses pada tanggal 01 April 2017).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dimiliki masing-masing siswa untuk mempermudah terjadi proses pembelajaran yang baik.

Pada penelitian ini kemampuan awal berperan sebagai variabel moderator. Tujuan diperhatikan kemampuan awal sebagai variabel moderator adalah untuk melihat model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik digunakan pada kelompok siswa berkemampuan awal rendah, kemampuan awal sedang, atau siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi. Untuk itu peneliti mengambil suatu kriteria untuk menentukan kemampuan awal siswa.

Tabel II.1 Kriteria Pengelompokan Kemampuan Awal

Kriteria Motivasi Belajar	Keterangan
(Tinggi
(Sedang
(Rendah

Diadopsi dari tesis Ramon Muhandaz

4. Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Pembelajaran Langsung

Nur menyatakan bahwa model pembelajaran langsung menghendaki guru memberikan informasi latar belakang, mendemonstrasikan keterampilan yang sedang diajarkan dan kemudian menyediakan waktu bagi siswa untuk latihan keterampilan tersebut sebagaimana yang sedang mereka lakukan.⁴⁰

Menurut Rosdiana menyebutkan bahwa model pengajaran langsung merupakan model pengajaran yang menuntut guru sebagai

⁴⁰ M. Nur. *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: Unesa-University press. 2004. h.46

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatih kepada siswa secara langkah demi langkah.⁴¹

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung bersifat *teacher center* dimana guru menjadi pusat pembelajaran dalam mendemonstrasikan keterampilan dan pembelajaran. Guru langsung yang memberikan informasi seputar pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru.

Sintaks model pembelajaran langsung disajikan dalam lima tahap yaitu⁴²

Fase	Peran Guru
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
3. Membimbing pelatihan.	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.	Mengecek apakah siswa telah berhasil melaksanakan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik
5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan situasi yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

⁴¹ Dini Rosdiani. *Model Pembelajaran Langsung pada Pendidikan Jasmani dan Rohani*. Bandung: Alfabeta. 2012. h.2

⁴² Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2016. h. 78.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Langsung

Adapun kelebihan model pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:⁴³

- 1) guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa;
- 2) dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil;
- 3) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah;
- 4) menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- 5) Model pembelajaran *direct instruction* (terutama kegiatan demonstrasi) dapat memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi);
- 6) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.

⁴³ *Ibid.* h. 74-76

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kekurangan model pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:

- 1) sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertarikan siswa;
- 2) karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka;
- 3) karena guru memainkan peran pusat, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada *image* guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat;
- 4) model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru;
- 5) jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan aiawa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit, dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.

5. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan ini dilihat dari jurnal yang telah dilakukan oleh Kadek Enny Wicahyani (2014), yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP Singaraja”. Hasil



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran *Cooperative Script* adalah 77,48; sementara rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 69,77.⁴⁴

Penelitian yang relevan dilihat dari jurnal yang telah dilakukan oleh Rusdian Rifa'i (2015), yang berjudul "Penggunaan Model *Cooperative Script* terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran *Cooperative Script* dan pembelajaran konvensional dengan KAM siswa yang berkemampuan awal tinggi, sedang dan rendah terhadap peningkatan kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa. Siswa bersikap positif terhadap model pembelajaran *Cooperative Script* dalam pembelajaran matematika.⁴⁵

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, model pembelajaran *Cooperative Script* diterapkan untuk meningkatkan pemahaman komunikasi matematika. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari kemampuan awal siswa. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya.

⁴⁴ Rusdian Rifa'i, *Penggunaan Model Cooperative Script terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa*, Volume: 1. h. 28.

⁴⁵ Kadek Enny Wichayani, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP Singaraja*, Volume: 2. No. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Konsep Operasional**1. Model Pembelajaran *Cooperative Script***

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai variabel bebas dan kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai variabel terikat. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai acuan penyusunan skenario model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai variabel bebas adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Guru menyampaikan tujuan dan materi pelajaran.
 - 2) Guru memberi motivasi dan menjelaskan kepada siswa mengenai model pembelajaran *Cooperative Script*.
- b) Kegiatan inti
 - 1) Guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan pasangannya masing-masing dan sudah terkondisikan dengan baik.
 - 2) Guru menerangkan materi.
 - 3) Guru memberikan tugas meringkas materi dan ringkasan materi diajarkan kepada setiap kelompok siswa.
 - 4) Guru membagikan LKS.
 - 5) Guru dan siswa menentukan peran pembicara dan pendengar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Pembicara membacakan hasil kerjanya selengkap mungkin.
 - 7) Pendengar menyimak, mengoreksi dan menanyakan ide-ide yang kurang lengkap.
 - 8) Pendengar membantu mengingat, menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
 - 9) Guru meminta setiap kelompok untuk bertukar peran.
 - 10) Guru mengklarifikasi dan bersama-sama siswa membuat kesimpulan.
 - 11) Guru meminta siswa menyelesaikan soal-soal di LKS.
 - 12) Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama-sama kemudian siswa diarahkan untuk menerapkan konsep dan mengembangkan konsep yang ada untuk memecahkan soal-soal yang diberikan melalui LKS dari informasi yang diperoleh selama tahap *Cooperative Script* yang dicontohkan oleh guru.
- c) Penutup
- Guru bersama-sama siswa memberikan kesimpulan mengenai materi yang dipelajari serta meminta siswa mempelajari materi selanjutnya. Guru memberikan tugas pada siswa untuk dikerjakan di rumah. Lalu guru menutup pelajaran dengan salam.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa merupakan variabel terikat. Proses dalam pemecahan masalah haruslah dirancang dengan baik untuk mencapai hasil yang maksimal. Sebagai kemampuan yang harus dicapai, maka kemampuan pemecahan masalah dirinci dalam indikator berikut.⁴⁶

- a) Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah.
- b) Membuat model matematik dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya.
- c) Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika dan atau di luar matematika.
- d) Menjelaskan dan menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
- e) Menerapkan matematika secara bermakna.

Adapun mengenai penskoran pada kemampuan pemecahan masalah terlihat pada tabel berikut:

⁴⁶ Utari Sumarmo. *Kumpulan Makalah (Berpikir dan Disposisi Matematika Serta Pembelajarannya)*. 2013. Bandung: FMIPA UPI. h. 128.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL II. 2
PENSKORAN TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Skor	Memahami Masalah	Membuat Rencana Pemecahan Masalah	Melakukan Perhitungan	Memeriksa Kembali Hasil
0	Salah menginterpretasikan/salah sama sekali	Tidak ada rencana, membuat rencana yang tidak relevan	Tidak melakukan perhitungan	Tidak ada pemeriksaan atau tidak ada keterangan lain
1	Salah menginterpretasikan sebagian soal/ mengabaikan soal	Membuat rencana yang tidak dapat diselesaikan	Melakukan prosedur yang benar dan mungkin menghasilkan jawaban yang benar tetapi salah perhitungan	Ada pemeriksaan tetapi hasil tidak tuntas
2	Memahami masalah soal selengkapnya	Membuat rencana yang benar tetapi salah dalam hasil, tidak ada hasil	Melakukan proses yang benar dan mendapatkan hasil yang benar	Pemeriksaan dilaksanakan untuk melihat kebenaran proses
3		Membuat rencana yang benar tetapi belum lengkap		
4		Membuat rencana sesuai dengan prosedur dan mengarahkan pada solusi yang benar		
	Skor maksimal 2	Skor maksimal 4	Skor maksimal 2	Skor maksimal 2

Sumber: Mohammad Dadan Sundawan. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Konstruktivisme terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah.

1. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran langsung.
2. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berkemampuan awal tinggi menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa berkemampuan awal tinggi yang menggunakan pembelajaran langsung.
3. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berkemampuan awal sedang yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa berkemampuan awal sedang yang menggunakan pembelajaran langsung.
4. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berkemampuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa berkemampuan awal rendah yang menggunakan pembelajaran langsung.