



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.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoretis

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Dalam kamus Bahasa Indonesia, kemampuan berarti kekuatan untuk melakukan sesuatu. Kemampuan adalah kecakapan untuk melakukan suatu tugas khusus dalam kondisi yang telah ditentukan.¹ Suherman dkk menyatakan bahwa suatu masalah biasanya memuat suatu situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya, akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya.²

Hudojo menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah tersebut.³ Ini berarti masalah merupakan suatu pertanyaan di mana pertanyaan itu dikatakan masalah jika sifatnya menantang untuk dijawab. Wahyudin dalam Simorangkir berpendapat bahwa pemecahan masalah bukan sekedar keterampilan untuk diajarkan dan digunakan dalam matematika tetapi juga merupakan keterampilan yang akan dibawa

¹ Risnawati, *op.cit*, h.24

² Erman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: JICA-UPI, 2001), h.86

³ Nurlaili Tri Rahmawati, *op.cit*. h.40

pada masalah-masalah keseharian siswa atau situasi-situasi pembuat keputusan, dengan demikian kemampuan pemecahan masalah membantu seseorang secara baik dalam dirinya.⁴

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah kekuatan/kecakapan siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika, mencari jalan keluar atau solusi dari permasalahan tersebut, yang membutuhkan langkah-langkah dalam penyelesaiannya karena tidak dapat dijawab dengan segera.

Jika seorang anak dihadapkan pada suatu masalah matematika dan anak tersebut langsung tahu cara menyelesaikannya dengan benar, maka masalah yang diberikan tidak dapat digolongkan pada kategori soal pemecahan masalah.

b. Komponen-komponen Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Glass dan Holyoak terdapat empat komponen dasar dalam menyelesaikan masalah, yaitu:⁵

- 1) Tujuan, atau deskripsi yang merupakan suatu solusi terhadap masalah.

⁴ Frida Marta Argareta Simorangkir, *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional*, (dalam Jurnal Saintech Vol.6, No.4, 2016) h.32

⁵ <http://docplayer.info/411954-Bab-ii-kajian-teori-a-pengertian-kemampuan-pemecahan-masalah.html> diakses pada 18 Juni 2016

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.

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Deskripsi objek-objek yang relevan untuk mencapai suatu solusi sebagai sumber yang dapat digunakan dan setiap perpaduan atau pertantangan yang dapat tercakup.
- 3) Himpunan operasi, atau tindakan yang diambil untuk membantu mencapai solusi.
- 4) Himpunan pembatas yang tidak harus dilanggar dalam pemecahan masalah.

Jadi, dari komponen-komponen di atas, jelaslah bahwa dalam suatu penyelesaian masalah itu mencakup adanya informasi keterangan yang jelas untuk menyelesaikan masalah matematika, tujuan yang ingin dicapai, dan tindakan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan, agar penyelesaian masalah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Siswono juga menyebutkan bahwa dalam memecahkan masalah perlu keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki, yaitu:⁶

- 1) Keterampilan empiris (perhitungan, pengukuran).
- 2) Keterampilan aplikatif untuk menghadapi situasi yang umum (sering terjadi).
- 3) Keterampilan berpikir untuk bekerja pada suatu situasi yang tidak biasa (*unfamiliar*).

⁶ Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada pembelajaran Problem Posing Berkelompok*. UNESA. h.2

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah

Dalam memecahkan masalah, setiap individu memerlukan waktu yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh motivasi dan strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Siswono menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah, yaitu:⁷

1. Pengalaman awal

Pengalaman terhadap tugas-tugas menyelesaikan soal cerita atau soal aplikasi. Pengalaman awal seperti ketakutan (phobia) terhadap matematika dapat menghambat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

2. Latar belakang matematika

Kemampuan siswa terhadap konsep-konsep matematika yang berbeda-beda tingkatnya dapat memicu perbedaan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

3. Keinginan dan motivasi

Dorongan yang kuat dari dalam diri (internal), seperti menumbuhkan keyakinan saya “BISA” maupun eksternal seperti diberikan soal-soal yang menarik, menantang, kontekstual dapat mempengaruhi hasil pemecahan masalah.

⁷ Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi, *Ibid*.

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.

4. Struktur Masalah

Struktur masalah yang diberikan kepada siswa (pemecahan masalah), seperti format secara verbal atau gambar, kompleksitas (tingkat kesulitan soal), konteks (latar belakang cerita atau tema), bahasa soal, maupun pola masalah satu dengan masalah yang lain dapat mengganggu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dalam riset/penelitian terkait dengan pemecahan masalah yang dilakukan oleh Kroll & Miller (1993) yang dikutip Machmud (2012), terdapat beberapa pengetahuan yang dapat dikatakan sebagai unsur penting yang harus dimiliki oleh seorang pemecah masalah (problem solver) sekaligus faktor yang perlu diperhatikan, yaitu pengetahuan algoritma, pengetahuan linguistik, pengetahuan konseptual dan pengetahuan skema/strategi.⁸

1) Pengetahuan algoritma

Algoritma dalam matematika adalah rangkaian urutan prosedur yang spesifik. Pengetahuan tentang algoritma mencakup instruksi langkah demi langkah yang mengatur bagaimana prosedur dalam menyelesaikan suatu masalah matematis. Dalam melakukan kegiatan penyelesaian soal pengetahuan tentang algoritma memang mutlak

⁸ Tedy Machmud, *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pendekatan Problem Centered Learning Disertasi Strategi Scaffolding*. Universitas Negeri Gorontalo, 2013, h.2

diperlukan, sebab pada saat akan melakukan pemecahan masalah/soal pasti diperlukan suatu kegiatan menyeleksi data serta prosedur perhitungan.

2) Pengetahuan linguistik

Pengetahuan linguistik erat kaitannya dengan aspek bahasa, sehingga pengetahuan ini dapat dipadankan dengan pengetahuan verbal. Kemampuan memahami masalah juga terkait erat dengan pengetahuan verbal. Ketidakmampuan memahami masalah dengan baik adalah salah satu faktor penyebab kegagalan dalam kegiatan pemecahan masalah matematis. Penguasaan suatu kemampuan verbal yaitu kemampuan visualisasi dan interpretasi hubungan dan fakta-fakta kuantitatif, yang juga merupakan salah satu ciri dari seorang pemecah masalah yang baik.

Dalam pembelajaran matematika, diperlukan kemampuan verbal yang dapat digunakan untuk menerjemahkan konsep serta prinsip ke dalam bentuk simbol, selanjutnya simbol ke konsep dunia nyata. Penggunaan simbol ini dimaksudkan agar objek dalam matematika dapat ditulis dengan singkat dan mudah dimengerti. Oleh karena itu kaitan antara simbol dan konsep yang disimbolkan haruslah jelas. Pentingnya pengetahuan linguistik ini diperlukan ketika siswa dihadapkan dengan soal-soal yang berbentuk cerita.

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.

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.

3) Pengetahuan konseptual

Konsep dalam matematika adalah suatu ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasi dan klarifikasi objek apakah suatu objek itu merupakan contoh atau bukan contoh dari ide tersebut. Kegiatan penyelesaian soal sangat terkait erat dengan pengetahuan konseptual. Seorang pemecah masalah/soal yang baik harus memiliki kemampuan dalam memahami konsep-konsep dan istilah-istilah matematis.

4) Pengetahuan skema/strategi

Pengetahuan siswa tentang skema dan strategi turut memberi andil dalam aktivitas pemecahan masalah. Pengetahuan tentang struktur masalah atau skema yang telah dipecahkan sebelumnya dapat dijadikan pengalaman sebagai upaya untuk menghindari kesalahan yang sama saat menghadapi tugas yang baru. Begitu juga pengetahuan tentang strategi, akan memudahkan dalam memilih dan menetapkan strategi pemecahan untuk situasi masalah/soal tertentu.

Berdasarkan penjabaran di atas, diperlukan sebuah bahan ajar yang dapat mengaplikasikan pengetahuan-pengetahuan tersebut sehingga dengan mempelajarinya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah seseorang. Bahan ajar yang akan digunakan yaitu berupa Lembar Kerja Siswa (atau yang biasa disebut LKS).

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Dalam teori Robert M. Gagne, yang dikutip Risnawati, ada lima langkah dalam pemecahan masalah, antara lain:

- 1) Menyajikan masalah dalam bentuk yang lebih luas
- 2) Menyatakan dalam bentuk yang operasional (dapat dipecahkan)
- 3) Menyusun hipotesis alternatif pemecahan
- 4) Mengetes hipotesis untuk memperoleh hasilnya
- 5) Mengecek apakah hasilnya benar, memilih pemecahan yang paling baik.⁹

Model yang paling populer mengenai pemecahan masalah ialah model Polya yang mengemukakan empat langkah dalam pemecahan masalah matematika yaitu (1) memahami masalah (*see*), (2) merencanakan pemecahan masalah (*plan*), (3) melaksanakan rancangan pemecahan masalah (*do*), dan (4) memeriksa kembali (*check*).¹⁰

Melengkapi langkah kegiatan yang dikemukakan Polya, terdapat beberapa indikator yang mencerminkan kemampuan pemecahan masalah siswa, yaitu sebagai berikut:¹¹

⁹ Risnawati, *loc.it*

¹⁰ Effandi Zakaria, dkk, *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematika*, (Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN. BHD, 2007)., h. 115

¹¹ Rita Rizki dan Pradnyo Wijayanti, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Search, Solve, Create, and Share pada Materi Aljabar Kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya*, h.4

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.

1) Memahami masalah

Siswa dikatakan telah dapat memahami masalah apabila ia dapat menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanya dari masalah tersebut dengan tepat.

2) Merencanakan pemecahan

Siswa dapat menuliskan atau mengungkapkan langkah-langkah yang akan ia gunakan dalam memecahkan suatu masalah.

3) Melaksanakan rencana pemecahan

Siswa dapat melaksanakan rencana pemecahan masalah yang sudah dipilih dengan prosedur dan perhitungan yang benar sehingga menghasilkan jawaban yang benar.

4) Memeriksa kembali

Siswa melakukan pengecekan terhadap langkah dan jawaban yang telah ia lakukan.

e. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 506/C/PP/2004, pemecahan masalah merupakan kompetensi strategik yang ditunjukkan siswa dalam memahami, memilih pendekatan dan strategi pemecahan masalah, dan menyelesaikan model untuk menyelesaikan masalah.

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.

Indikator yang menunjukkan pemecahan masalah antara lain sebagai berikut:¹²

- 1) Menunjukkan pemahaman masalah.
- 2) Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah.
- 3) Menyajikan masalah secara matematika dalam berbagai bentuk.
- 4) Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat.
- 5) Mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 6) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah.
- 7) Menyelesaikan masalah yang tidak rutin.

Menurut Sumarmo, kemampuan pemecahan masalah terdiri dari beberapa indikator sebagai berikut:¹³

- 1) Mengidentifikasi kecukupan data untuk pemecahan masalah
- 2) Membuat model matematik dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya
- 3) Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika atau di luar matematika
- 4) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban
- 5) Menerapkan matematika secara bermakna

¹² Nurlaili Tri Rahmawati, *op.cit.* h.26-27

¹³ Jainuri, *Kemampuan Pemecahan Masalah.pdf*, (tersedia dalam www.academia.edu/69425

f. Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dilakukan dengan menggunakan tes yang berbentuk uraian (*essay examination*). Secara umum tes uraian merupakan pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dengan tes uraian siswa dibiasakan dengan kemampuan pemecahan masalah, mencoba merumuskan hipotesis, menyusun dan mengekspresikan gagasannya, dan menarik kesimpulan dari pemecahan masalah.¹⁴

Adapun pedoman untuk menilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mengacu pada langkah-langkah pemecahan masalah Polya. Berikut ini rubrik penilaian kemampuan pemecahan masalah yang diadaptasi dari Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi.

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.

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h.35-36.

TABEL II.1
RUBRIK PENSKORAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Aspek yang dinilai	Reaksi terhadap soal atau masalah	Skor
Memahami masalah	Tidak menuliskan atau tidak menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal	1
	Hanya menuliskan atau menyebutkan apa yang diketahui.	2
	Menuliskan atau menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal dengan kurang tepat	3
	Menuliskan atau menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal dengan tepat	4
Merencanakan penyelesaian	Tidak menyajikan urutan langkah penyelesaian	1
	Menyajikan urutan langkah penyelesaian, tetapi urutan penyelesaian yang disajikan kurang tepat	2
	Menyajikan urutan langkah penyelesaian dengan benar, tetapi mengarah pada jawaban yang salah	3
	Menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar dan mengarah pada jawaban yang benar	4
Melaksanakan rencana penyelesaian	Tidak ada penyelesaian sama sekali	1
	Ada penyelesaian, tetapi prosedur tidak jelas	2
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar tetapi jawaban salah	3
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar dan hasil benar	4

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.

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.

Memeriksa kembali	Tidak melakukan pengecekan terhadap proses dan jawaban serta tidak memberikan kesimpulan	1
	Tidak melakukan pengecekan terhadap proses dan jawaban serta memberikan kesimpulan yang salah	2
	Melakukan pengecekan terhadap proses dan jawaban dengan kurang tepat serta memberikan kesimpulan yang benar	3
	Melakukan pengecekan terhadap proses dan jawaban dengan tepat serta memberikan kesimpulan yang benar	4

Sumber: Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi¹⁵

2. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis Model *Search Solve Create Share* (SSCS)

a. Pengertian LKS

LKS merupakan salah satu bahan ajar yang sudah tidak asing lagi digunakan ketika proses pembelajaran, Pada umumnya LKS dibeli, padahal LKS bisa dibuat oleh guru yang bersangkutan dan LKS memang seharusnya dibuat oleh guru karena guru yang lebih mengerti dan memahami LKS yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

LKS adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada

¹⁵ Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Problem Posing Berkelompok*, (Surabaya: UNESA, jurnal tidak diterbitkan).

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.

kompetensi dasar yang harus dicapai.¹⁶ Menurut Hamdani, LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran.¹⁷ Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.¹⁸

Dari beberapa pengertian LKS yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembaran berisi materi, petunjuk, ringkasan, panduan dan tugas yang harus dikerjakan siswa melalui proses penyelidikan ataupun pemecahan masalah dengan tujuan agar dapat mencapai suatu kompetensi dasar tertentu dan sesuai indikator pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan LKS secara efektif akan dapat membuat siswa terarah dan mampu menyelesaikan masalah sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan seoptimal mungkin.

b. Pengertian Model SSCS

Model SSCS adalah model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.¹⁹ Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk

¹⁶ Andi Prastowo. *loc.cit.*

¹⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 74

¹⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.176

¹⁹ Nurlaili Tri Rahmawati, *op.cit.* h.21

berlatih/praktik secara langsung dalam memecahkan masalah karena model SSCS berorientasi terhadap masalah, sehingga model ini dapat memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa. Model SSCS ini pertama kali dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 pada mata pelajaran sains (IPA). Selanjutnya, Pizzini sebagaimana dikutip oleh Irwan, menyempurnakan model ini dan mengatakan bahwa model ini tidak hanya berlaku untuk pendidikan sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan matematika. Pada tahun 2000 *Regional Education Laboratories* suatu lembaga pada Departemen Pendidikan Amerika Serikat mengeluarkan laporan bahwa model pembelajaran SSCS termasuk salah satu model pembelajaran yang memperoleh Grant untuk dikembangkan dan dipakai pada mata pelajaran matematika dan IPA.²⁰

Model pembelajaran SSCS adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahap yaitu tahap pencarian atau mengidentifikasi masalah (*search*), tahap merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*solve*), tahap bagaimana memperoleh hasil dan kesimpulan (*create*), tahap menampilkan atau mensosialisasikan hasil/solusi masalah (*share*).

Pembelajaran SSCS ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana dalam pembelajarannya siswa diarahkan untuk menemukan

²⁰ *Ibid.*, h.21

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.

suatu permasalahan atau dengan kata lain memfokuskan apa yang ditanyakan dalam suatu soal, lalu mencari cara untuk menyelesaikan masalah tersebut, kemudian membuat penyelesaian masalah dan yang terakhir adalah mengomunikasikan cara penyelesaiannya tersebut dengan cara bertukar pendapat dengan teman sekelasnya.

Model SSCS merupakan model yang didesain untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika yang didukung oleh LKS yang mampu menarik minat siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan untuk memacu kegiatan berpikir.

c. Pengertian LKS berbasis model SSCS

LKS yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan LKS yang berbasis model *Search Solve Create Share* (SSCS). LKS berbasis model SSCS adalah LKS yang tahapannya disesuaikan dengan tahapan-tahapan dari model tersebut, yaitu tahap *search*, *solve*, *create*, dan tahap *share*. LKS SSCS akan memuat materi serta soal-soal yang berisikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang membutuhkan penyelesaian. Penggunaan LKS dengan menerapkan model SSCS dapat membantu menuntun siswa untuk bekerja secara optimal, karena LKS ini dibuat secara sistematis sesuai instruksi dan tahapan-tahapan sehingga siswa dapat membuat rumusan-rumusan tentang suatu materi. Model SSCS mampu melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan

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.

permasalahan yang mereka hadapi dan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok mampu melatih kerja sama siswa.²¹ Dengan LKS ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menyelesaikan permasalahan yang diberikan, dan menemukan solusi sesuai pemikiran siswa.

d. Komponen LKS Berbasis Model SSCS

LKS yang berbasis model SSCS ini memiliki komponen-komponen sesuai dengan tahap-tahap pada model tersebut, yaitu sebagai berikut:²²

- 1) Tahap pertama adalah mencari (*search*). Dalam tahap *search*, kegiatan yang dilakukan terdiri dari empat tahap, yaitu mengemukakan fakta-fakta, menganalisa fakta-fakta, mengungkapkan masalah dan menghimpun gagasan/ide.
 - a) Pada saat mengemukakan fakta-fakta, kegiatan yang dilakukan siswa adalah mengumpulkan informasi yang mencakup lima aspek pertanyaan awal, yaitu 5W + 1H (*what, who, where, when, why, and how*).

²¹ Luh Irmayanti, dkk, Penerapan Model Pembelajaran SSCS Berbantuan LKS Tidak Terstruktur untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa (dalam *Abstrak Jurnal Jurusan Pendidikan Matematika Vol. 2, No. 1, 2014*)

²² Putu Dian Prawindaswari, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (dalam *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol.3, No.1, 2015*) h.9

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.

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) Pada tahap menganalisa fakta-fakta, mengamati dan menganalisis informasi yang telah diketahui. Pada tahap ini pula pertanyaan dirumuskan guna mencari jawaban terkait dengan permasalahan.
 - c) Pada tahap mengungkapkan masalah, kegiatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan terlebih dahulu diseleksi yang terbaik.
 - d) Pada tahap *brainstorm*, siswa ikut serta atau terlibat dalam kegiatan menghimpun gagasan/ide sebanyak mungkin, untuk menghimpun beragam ide yang lebih luas dan mengumpulkan ide-ide yang kreatif.
- 2) Tahap kedua adalah memecahkan (*solve*). Di tahap *solve* ini siswa dituntut untuk menentukan kriteria, mampu menilai alternatif/solusi ide terbaik, mengamati solusi atau prosedur, dan penentuan rencana.
- a) Pada tahap menentukan kriteria, siswa mengidentifikasi dan mengurutkan kriteria yang akan digunakan untuk memilih alternatif/solusi ide terbaik.
 - b) Pada tahap menilai alternatif/solusi terbaik, siswa dapat menilai alternatif/solusi dengan menggunakan tabel untuk membandingkan solusi dengan kriteria dan untuk mengetahui bagus atau tidaknya suatu solusi. Solusi yang mencapai nilai tertinggi adalah yang

terbaik. Terkadang dua solusi dengan nilai yang tinggi dapat digabungkan menjadi satu solusi yang jitu/paten. Pada tahap ini juga siswa membentuk suatu hipotesis berupa dugaan jawaban.

- c) Pada tahap mengamati solusi dan atau prosedur, siswa dituntut memikirkan solusi itu dengan baik, siswa mencoba untuk memprediksi kemungkinan tersulit yang akan dihadapi dari solusi yang telah direncanakan.
 - d) Pada tahap menentukan rencana, siswa diarahkan untuk memikirkan suatu rencana dan menentukan informasi baru yang bisa didapatkan. Rencana tersebut harus mencakup solusi, material yang akan dibutuhkan dan pihak-pihak yang mungkin akan terlibat dalam pengumpulan informasi, masalah yang harus dipecahkan, dan beberapa informasi yang berhubungan.
- 3) Tahap ketiga adalah membuat (*create*). Pada tahap ini, siswa dibimbing untuk melakukan kegiatan seperti menerapkan rencana, mengungkapkan pemikiran, memperlihatkan data dan analisis, menentukan peserta untuk tahap *share*, menentukan tempat untuk melakukan presentasi, dan mempersiapkan tahap *create*.
 - 4) Tahap keempat adalah menyampaikan (*share*). Dalam tahap ini siswa dibimbing untuk melakukan kegiatan seperti mempresentasikan atau menampilkan temuan hasil maupun kesimpulan yang diperoleh selama

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.

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.

kegiatan kerja kelompok berlangsung. Siswa menyampaikan solusi secara verbal dalam bentuk lisan maupun tulisan dan atau gambar serta mengevaluasi umpan balik/*feedback* dari siswa lain, merefleksikan kegiatan akhir berupa hasil efektivitas *feedback* tersebut sebagai solusi.

Dengan demikian, LKS dengan tahapan pada model pembelajaran SSCS akan membantu siswa untuk belajar dengan cara yang menarik dan bermakna sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik. Penggunaan LKS yang berbasis model SSCS ini juga akan melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, sehingga dapat membangkitkan minat bertanya serta memecahkan masalah-masalah nyata yang berasal dari kehidupan sehari-hari. Untuk itu siswa akan memperoleh berbagai manfaat dan pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi LKS Berbasis Model SSCS

Menurut Dimiyati dan Mudijono mengatakan bahwa faktor-faktor internal dan eksternal dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:²³

- 1) Faktor internal belajar yang dialami dan dihayati oleh siswa meliputi hal-hal seperti:
 - a) Sikap terhadap belajar
 - b) Motivasi belajar
 - c) Konsentrasi belajar

²³Shinta Fitri, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbers Head Together (NHT) dengan Tipe Search Solve Create Share (SSCS) di MTs Darul Hikmah Pekanbaru*. h.6

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.

- d) Kemampuan mengelola bahan belajar
 - e) Kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar
 - f) Kemampuan menggali hasil belajar yang tersimpan
 - g) Rasa percaya diri dari siswa
 - h) Intelegensi dan keberhasilan belajar
 - i) Kebiasaan belajar
 - j) Cita-cita siswa
- 2) Faktor-faktor eksternal belajar meliputi hal-hal sebagai berikut:
- a) Guru sebagai Pembina belajar
 - b) Prasarana dan sarana pembelajaran
 - c) Kebijakan penilaian
 - d) Lingkungan sosial siswa di sekolah
 - e) Kurikulum sekolah.

Sehubungan dengan penjabaran di atas, terdapat beberapa faktor yang berhubungan dengan model SSCS yang mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran, yaitu dari segi faktor internal salah satunya ada motivasi. Pembelajaran SSCS berpengaruh terhadap motivasi belajar karena model pembelajaran SSCS ini mengaktifkan siswa dalam setiap tahap pembelajarannya. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan LKS berbasis SSCS yang melibatkan siswa secara aktif dengan melakukan percobaan atau diskusi pemecahan masalah dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga hasil belajar lebih baik dan lebih bermakna. Selanjutnya terdapat faktor eksternal yang juga mempunyai pengaruh selain yang sudah disebutkan di atas, yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran berpengaruh terhadap pembelajaran, karena model akan menciptakan inovasi-inovasi baru yang mendukung kelancaran

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.

dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran SSCS, siswa dapat berpartisipasi secara aktif karena mereka dapat bekerja sama dan terlibat dalam setiap tahapannya.

f. Langkah-langkah Pembelajaran Model SSCS

Adapun langkah/tahapan dari model pembelajaran SSCS yaitu :

- 1) Tahap persiapan
 - a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - b) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- 2) Tahap pelaksanaan
 - a) Pendahuluan
 - (1) Memeriksa kehadiran siswa
 - (2) Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa
 - (3) Memulai pelajaran setelah semua siswa dalam kondisi siap
 - (4) Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, materi pokok dan tujuan pembelajaran
 - (5) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk melakukan diskusi kelompok (tempat, peserta, dan waktu)
 - (6) Memerintahkan siswa menempati kelompok belajar yang telah ditentukan
 - (7) Menentukan dan menjelaskan masalah
 - (8) Menyediakan alat-alat, buku-buku yang relevan dengan materi yang akan dibahas
 - b) Kegiatan inti

Search

 - (1) Sebelum memulai pelajaran baru, guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditemukan. Mengarahkan siswa tentang siapa, apa, kapan dimana, bagaimana dan sebagainya

- (2) Disediakan waktu untuk mengumpulkan ide-ide yang akan dipecahkan. Aturan-aturan yang perlu dipertimbangkan dalam pengumpulan ide-ide adalah :
 - Lebih banyak lebih baik
 - Mengulas ide-ide temannya juga diterima
 - Keputusan diambil setelah pengumpulan ide-ide selesai
- (3) Mendorong siswa secara individu, kelompok kecil maupun dalam sebuah kelas untuk menciptakan berkas pertanyaan dan menyusunnya untuk suatu topik tertentu. Selanjutnya mempersempit pertanyaan yang ada untuk lebih tertuju pada materi yang diinginkan

Solve

- (1) Menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut
- (2) Mengembangkan rencana kegiatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut
- (3) Pengumpulan dan pengorganisasian alternatif jawaban pertanyaan

Create

- (1) Siswa mendiskusikan dan menyimpulkan jawaban yang diperoleh
- (2) Memilih cara untuk menunjukkan hasil penemuan mereka
- (3) Mempersiapkan presentasi

Share

- (1) Mempresentasikan jawaban yang diperoleh
- (2) Mengevaluasi semua hasil jawaban.

Pada saat presentasi guru menerima semua bentuk tingkah laku dan antusias pada saat ada kelompok presentasi. Guru mendorong pembicara untuk melibatkan audiens

- c) Penutup
 - (1) Memberikan kesimpulan pemecahan masalah
 - (2) Memberi tugas kepada siswa untuk mencatat hasil pemecahan masalah
 - (3) Memberikan evaluasi

3) Evaluasi
Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa yang mengerjakan secara individu dan kelompok

4) Penghargaan
Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.²⁴

Menurut Pizzini sebagaimana yang dikutip oleh Christine Chin menjelaskan secara rinci kegiatan yang dilakukan siswa pada fase *search*, *solve*, *create*, dan *share*. Dalam pengelolaan LKS berbasis model SSCS, beberapa kegiatan pada keempat fase tersebut terdapat pada tabel berikut.

²⁴ Risnawati, *op.cit.* h.60

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.

TABEL II.2
FASE SSCS

Fase	Kegiatan yang dilakukan
<i>Search</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada siswa, yang berupa apa yang diketahui, apa yang ditanyakan. 2. Melakukan observasi dan investigasi terhadap kondisi tersebut. 3. Menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk sekumpulan ide.
<i>Solve</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi. 2. Mengembangkan keterampilan seperti kemampuan untuk memilih apa yang harus dilakukan, data apa yang penting, pengukuran akurat harus bagaimana, dan mengapa setiap langkah diperlukan dalam proses mereka. 3. Memilih metode untuk memecahkan masalah. 4. Mengumpulkan data dan menganalisis.
<i>Create</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan produk yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya. 2. Menggambarkan hasil dan kesimpulan mereka sekreatif mungkin dan jika perlu siswa dapat menggunakan grafik atau model.
<i>Share</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkomunikasi dengan guru, teman sekelompok serta kelompok lain atas solusi masalah. 2. Mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik, dan mengevaluasi solusi.

Sumber :Nurlaili Tri Rahmawati²⁵

g. Keunggulan LKS dengan Model SSCS

Penggunaan LKS dengan model SSCS dalam pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan LKS dengan model SSCS diantaranya adalah:

- 1) Dilengkapi dengan desain warna dan tampilan yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakan LKS dan mempelajarinya

²⁵ Nurlaili Tri Rahmawati, *op.cit.* h.22

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.

- 2) Menuntun/mengarahkan siswa dalam mengerjakan soal
- 3) Membantu siswa mengembangkan konsep
- 4) Memberi kesempatan memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Memperoleh kesempatan untuk mempelajari dan memantapkan konsep-konsep dengan cara lebih bermakna, mengolah informasi.
- 6) Meningkatkan pemahaman antara sains, teknologi, dan masyarakat dengan memfokuskan pada masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Lebih bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran, bekerjasama dengan orang lain.

h. Kelemahan LKS dengan Model SSCS

Kelemahan dari LKS dengan model SSCS ini yaitu:

- 1) Sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan yang diajukan yang memiliki banyak kemungkinan jawaban atau pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang mendalam.
- 2) Presentasi satu arah, sehingga cenderung pasif, dan bagi siswa yang malas akan terasa membosankan.

3. Hubungan antara LKS berbasis model SSCS dengan Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dalam menyelesaikan persoalan, mencari jalan keluar atau solusi dari permasalahan tersebut, yang membutuhkan langkah-langkah dalam penyelesaiannya. Model SSCS merupakan model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah, dan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahapnya untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. LKS berbasis model SSCS merupakan LKS yang dalam penyusunan dan penyajian materi serta soalnya berdasarkan langkah-langkah model SSCS.

Dari penjabaran mengenai kemampuan pemecahan masalah, model SSCS, serta LKS berbasis model SSCS, dan dengan membandingkan langkah-langkah dari kemampuan pemecahan masalah dengan langkah-langkah model SSCS yang memuat langkah-langkah yang serupa, maka dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis model SSCS merupakan LKS yang cocok untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa.

LKS berbasis model SSCS yang peneliti kembangkan akan disesuaikan dengan tahapan-tahapan dari model tersebut, yaitu tahap *search*, *solve*, *create*, dan tahap *share*. LKS ini akan memuat materi serta soal-soal yang berisikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang membutuhkan penyelesaian. Dengan dikembangkannya LKS berbasis model SSCS ini diharapkan dapat membantu menuntun siswa untuk bekerja secara

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.

optimal, karena LKS ini dibuat secara sistematis sesuai instruksi dan tahapan-tahapan sehingga siswa dapat membuat rumusan-rumusan tentang suatu materi, siswa terlibat aktif dalam menemukan konsep tentang suatu materi yang kemudian mampu menyelesaikan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa serta kemampuan pemecahan masalah siswa bisa terfasilitasi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlaili Tri Rahmawati (UNNES) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Berbantuan Kartu Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VIII”. Berdasarkan hasil penelitiannya pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Wiradesa kelas VIII tahun pelajaran 2012/2013 dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan kartu masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa efektif, dikarenakan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan kartu masalah mencapai kriteria ketuntasan. Ketercapaian tersebut dapat dilihat dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII secara individual dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar ≥ 70 dan secara klasikal jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut. Dengan data rata-rata persentase

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.

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.

aktivitas siswa di kelas eksperimen yaitu 71,45% dan persentase aktivitas siswa di kelas kontrol yaitu 46,43%, sehingga terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, wajar apabila kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.²⁶ Sehingga jika dilakukan pengembangan LKS dengan model yang sama tidak menutupkemungkinan juga dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rita Rizki K.S dan Pradnyo Wijayanti (FMIPA Unesa) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving Search Solve Create Share* Pada Materi Aljabar di Kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Solving Search Solve Create Share* dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Solving Search Solve Create Share*.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Solving Search Solve Create Share*, sebagian besar dari subjek penelitian pada setiap kemampuan dalam langkah pemecahan masalah termasuk kriteria baik. Sedangkan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran

²⁶ Nurlaili Tri Rahmawati, *op.cit.* h. 87

Problem Solving Search Solve Create Share yang paling sering dilakukan pada setiap fasenya, yaitu (1) mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru sebanyak 18,94% pada fase *search*; (2) menuliskan jawaban pada lembar jawaban untuk langkah 2 (melaksanakan rencana penyelesaian masalah) sebanyak 20,56% pada fase *solve*; (3) menuliskan kesimpulan dan hasil akhir sebanyak 43,97% pada fase *create*; (4) mendengarkan presentasi dan tanggapan dari teman-teman sebanyak 76,48% pada fase *share*.²⁷

Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Jenis penelitian yang digunakan dalam kedua penelitian di atas adalah penelitian eksperimen, sementara pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan, yaitu pengembangan LKS berbasis model SSCS untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa MTs.

C. Kerangka Berpikir

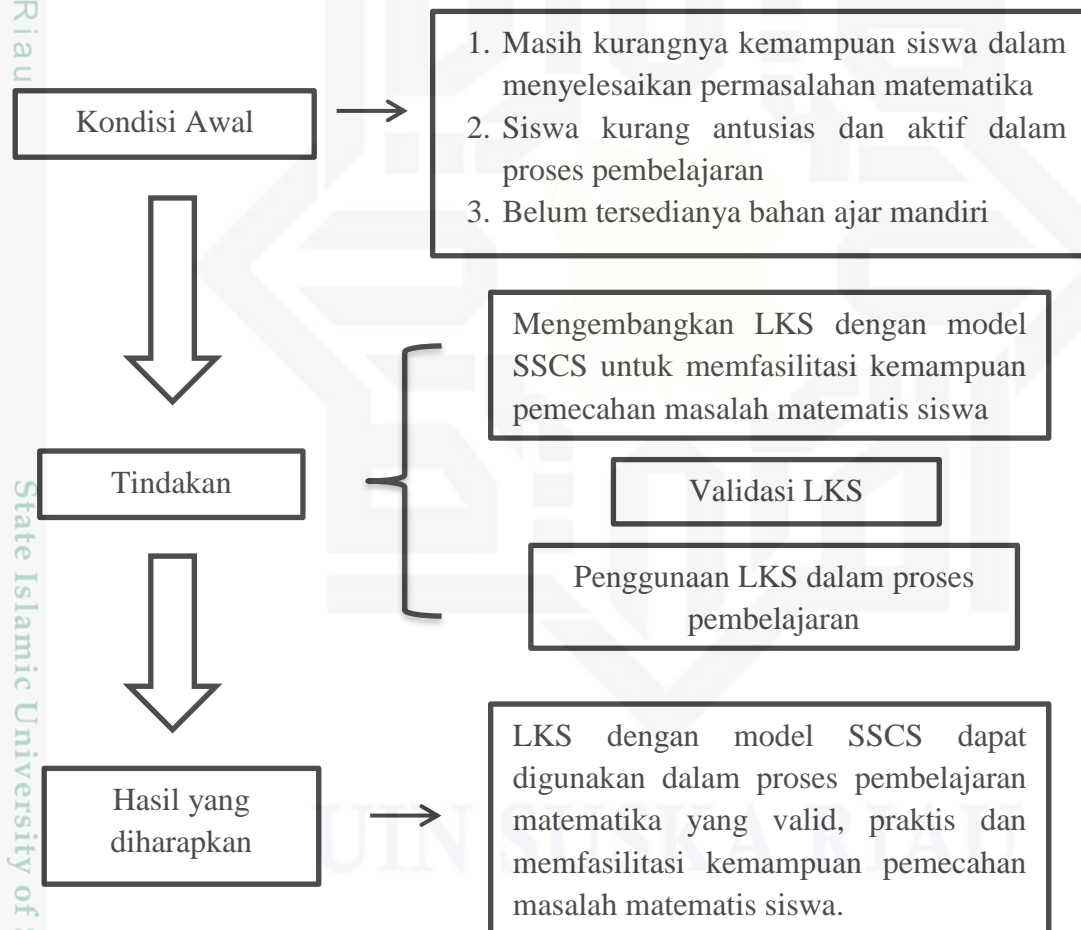
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar yaitu LKS. Mengembangkan LKS yang sesuai dengan kebutuhan siswa tentunya akan menjadikan pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal, serta menambah sumber belajar saat proses pembelajaran. Kemudian mengingat kondisi siswa yang masih kurang dalam menyelesaikan permasalahan matematika, maka LKS yang peneliti

²⁷ Rita Rizki dan Pradnyo Wijayanti, *op.cit.* h.7

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.

kembangkan bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dengan menggunakan model SSCS. Setelah LKS yang peneliti kembangkan dinyatakan valid dan praktis, LKS tersebut diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dibuat kerangka berpikir yaitu sebagai berikut:



Gambar II.1
Kerangka Berpikir

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.