



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE*
CREATE AND SHARE (SSCS) DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS VIII**

skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

UNNES
oleh
Ria Freviana Butar Butar
4101411064

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: "**Keefektifan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII**" dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bebas plagiat, dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Semarang, September 2015



Ria Freviana Butar Butar
NIM 4101411064

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**Keefektifan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)
dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Berpikir
Kreatif Siswa Kelas VIII**

disusun oleh

Ria Freviana Butar Butar
4101411064

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada
tanggal 23 September 2015.

Panitia :
Ketua

Sekretaris



Prof. Dr. Wiyanto, M.Si.
NIP. 196310121988031001

Drs. Arief Agoestanto, M.Si.
NIP. 196807221993031005

Ketua Penguji

Dr. Masrukan, M.Si.
NIP. 196604191991021001

Anggota Penguji/
Pembimbing Utama

Drs. Suhito, M.Pd.
NIP. 195311031976121001

Anggota Penguji/
Pembimbing Pendamping

Drs. Mashuri, M.Si.
NIP. 196708101992031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*Hormatilah ayahmu dan ibumu dan kasihilah
sesamamu manusia seperti dirimu sendiri.
(Matthew 19:19)*

*Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga,
Tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada
Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.
(Philippians 4:6)*

*Barangsiapa meninggikan diri, ia akan direndahkan
Dan barangsiapa merendahkan diri, ia akan ditinggikan.
(Matthew 23:11)*



UNNES
UNIVERSITAS NEGI SEMARANG

PERSEMBAHAN

- Untuk kedua orang tuaku tercinta,
Bapak J. Butar Butar, SE dan Mamak
R.B. Siahaan, M.Pd yang setiap saat selalu
mendorongku dan mendoakanku, terima
kasih Papa Mama.
- Untuk *My brothers*, Bobby Christian Butar
Butar dan Yoshua Marulitua Butar Butar.
- Untuk seseorang yang terkasih dan
tersayang.
- Untuk sahabat-sahabat terbaikku yang selalu
menemaniku dan mendorongku baik dalam
suka maupun duka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selama menyusun skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama, dan sumbangan pikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang (Unnes).
2. Prof. Dr. Wiyanto, M.Si., Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Arief Agoestanto, M.Si., Ketua Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Suhito, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan selama bimbingan kepada penulis.
5. Drs. Mashuri, M.Si., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam pelaksanaan skripsi ini.
6. Drs. Wuryanto, M.Si., Dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama penulis menjalani studi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Matematika yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kedua orang tua yaitu Mamak dan Bapak tersayang yang senantiasa mendoakan yang terbaik bagi penulis serta kakak, adik dan keluarga besar

yang tercinta atas doa dan dukungannya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Sugiarto, S.Pd., Kepala SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu yang telah memberikan izin penelitian.
10. Erni Elizar, S.Pd., Guru matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu yang telah membimbing selama penelitian.
11. Sahabat-sahabatku, yakni Dedy Hot Daniel, Eva Dwi Shela Indaryani, Mulyati, Erna Kunaeni, Rizka Ayu, Rizka Julia Amanda, Tri Utari, Fitriani Sitohang, Margareth Simangunsong, Widya Panjaitan, Rotua Veronika Marpaung, Putra Panggabean dan teman-teman Pendidikan Matematika UNNES 2011 yang telah memberikan bantuan dan mendoakan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan yang telah membantu proses penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, September 2015

Penulis

ABSTRAK

Butar Butar, R.F 2015. *Keefektifan Model Search Solve Create and Share (SSCS) dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII*. Skripsi, Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Drs. Suhito, M.Pd, dan Pembimbing Pendamping Drs. Mashuri, M.Si.

Kata kunci: model SSCS, pendekatan kontekstual, kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif secara umum masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih berpusat kepada guru dan siswa kurang aktif di dalam pembelajaran Untuk itu diperlukan inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* dengan pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif menemukan konsep maupun menyelesaikan suatu permasalahan . Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada materi kubus dan balok dalam mencapai ketuntasan belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan tahun ajaran 2014/2015. Dengan menggunakan *cluster random sampling* dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen dengan diberi perlakuan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual. Data hasil penelitian diperoleh dengan metode dokumentasi, tes dan observasi. Kelas eksperimen diberikan tes dengan instrumen yang sudah dianalisis validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran tiap butir soal. Data yang diperoleh merupakan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, dan uji proporsi satu pihak yaitu pihak kanan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII 2 pada materi kubus dan balok dalam pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual mencapai ketuntasan belajar dengan 87,5% siswa mencapai ketuntasan dan rata-ratanya 80. Simpulan yang diperoleh adalah penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* dengan pendekatan kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII semester 2 SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Penegasan Istilah	7
1.5.1 Keefektifan	7
1.5.2 Model Pembelajaran <i>Search Solve Create and Share</i>	8
1.5.3 Pendekatan Kontekstual	8

1.5.4	Berfikir Kreatif	9
1.5.5	Ketuntasan Belajar	9
1.6	Sistematika Skripsi	10
1.6.1	Bagian Awal.....	10
1.6.2	Bagian Isi	10
1.6.3	Bagian Akhir	11
2.	TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1	Landasan Teori	12
2.1.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	12
2.1.2	Model Pembelajaran Search <i>Solve Create and Share</i>	13
2.1.2.1	Sintaks Model Pembelajaran SSCS.....	14
2.1.2.2	Prinsip Reaksi Model Pembelajaran SSCS	16
2.1.2.3	Sistem Sosial Model Pembelajaran SSCS.....	17
2.1.2.4	Sistem Pendukung Model Pembelajaran SSCS.....	19
2.1.2.5	Dampak Model Pembelajaran SSCS	19
2.1.3	Pendekatan Kontekstual	20
2.1.4	Pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual.....	24
2.1.5	Berpikir Kreatif	25
2.1.6	Teori Pembelajaran yang Mendukung.....	27
2.1.6.1	Teori Belajar Polya.....	27
2.1.6.2	Teori Belajar Piaget.....	28
2.1.6.3	Teori Belajar Ausubel.....	29
2.1.7	Tinjauan Materi	30

2.1.7.1	Kubus.....	31
2.1.7.1.1	Luas Kubus	31
2.1.7.1.2	Volum Kubus.....	31
2.1.7.2	Balok.....	32
2.1.7.2.1	Luas Balok	32
2.1.7.2.2	Volum Balok	33
2.2	Penelitian yang Relevan	34
2.3	Kerangka Berpikir	34
2.4	Hipotesis.....	37
3.	METODE PENELITIAN.....	38
3.1	Jenis Penelitian	38
3.2	Populasi	38
3.3	Sampel.....	38
3.4	Variabel Penelitian	39
3.4.1	Variabel Independen.....	39
3.4.2	Variabel Dependen	39
3.5	Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1	Metode Dokumentasi	40
3.5.2	Metode tes	40
3.5.3	Metode Observasi.....	41
3.6	Desain Penelitian	41
3.7	Instrumen Penelitian.....	44
3.7.1	Instrumen Tes	44

3.7.2	Instrumen Lembar Observasi	45
3.8	Analisis Instrumen.....	45
3.8.1	Analisis Instrumen Tes	46
3.8.1.1	Validitas.....	46
3.8.1.2	Reliabilitas.....	47
3.8.2	Analisis Butir Soal.....	48
3.8.2.1	Validitas.....	48
3.8.2.2	Daya Pembeda.....	49
3.8.2.3	Tingkat Kesukaran.....	51
3.9	Teknik Analisis Data	52
3.9.1	Analisis Data Tahap Awal.....	52
3.9.1.1	Uji Normalitas	53
3.9.1.2	Uji Homogenitas.....	55
3.9.2	Analisis Data Tahap Akhir	56
3.9.2.1	Uji Normalitas	57
3.9.2.2	Uji Ketuntasan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok.....	59
3.9.2.3	Uji Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
3.9.2.4	Analisis Aktivitas Siswa.....	62
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian	63
4.1.2	Hasil Analisis Data Awal	70
4.1.2.1	Uji Normalitas	70

4.1.2.2	Uji Homogenitas.....	71
4.1.3	Hasil Analisis Data Akhir.....	71
4.1.3.1	Uji Prasyarat Analisis Data (Uji Normalitas).....	71
4.1.3.2	Uji Ketuntasan Hasi Belajar Materi Kubus dan Balok	72
4.1.3.3	Uji Kemampuan Berpikir Kreatif.....	73
4.1.3.4	Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa.....	75
4.2	Pembahasan	76
4.2.1	Model Pembelajaran SSCS dengan Pendekatan Kontekstual ..	76
4.2.2	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif yang Dikenai Model Pembelajaran SSCS dengan Pendekatan Kontekstual.....	80
4.2.3	Kemampuan Berpikir Kreatif.....	82
4.2.4	Faktor Penghambat.....	87
4.2.5	Faktor Pendukung.....	88
4.2.6	Keterbatasan dalam Penelitian	88
4.2.7	Temuan dalam Penelitian	89
5.	PENUTUP	91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran	91
	DAFTAR PUSTAKA	93
	LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Prinsip Reaksi Model Pembelajaran SSCS	16
2.2. Sistem Sosial Model Pembelajaran SSCS	18
3.1. Desain Tipe One Shoot Caswe Study.....	41
3.2. Perlakuan	42
3.3. Kriteria Patokan Daya Pembeda.....	50
3.4. Interpretasi terhadap Angka Indek Kesukaran	52
3.5. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	63
4.1. Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Fase Model SSCS	14
2.2. Model Kubus	31
2.3. Model Kubus dari Kubus Satuan.....	31
2.4. Model Balok	32
2.5. Model Balok dari Kubus Satuan.....	33
2.6. Kerangka Berpikir	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan	97
2. Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester Gasal.....	105
3. Uji Normalitas Data Awal.....	109
4. Uji Homogenitas Data Awal	112
5. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	115
6. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Lanjutan.....	116
7. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	117
8. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Ketuntasan Hasil Belajar.....	118
9. Soal Uji Coba Tes Ketuntasan Hasil Belajar	120
10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Ketuntasan Hasil Belajar	122
11. Lembar Validasi Soal Uji Coba Tes Ketuntasan Hasil Belajar.....	126
12. Nilai Uji Coba Tes Ketuntasan Hasil Belajar	132
13. Perhitungan Validitas Butir Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	133
14. Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	142
15. Perhitungan Daya Pembeda Butir Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	145
16. Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	146
17. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	148
18. Soal Tes Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	150
19. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	152
20. Lembar Validasi Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	164

21. Nilai Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	170
22. Perhitungan Validitas Butir Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	171
23. Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	179
24. Perhitungan Daya Pembeda Butir Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	182
25. Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	183
26. Penggalan Silabus	185
27. RPP Pertemuan 1	189
28. RPP Pertemuan 2	200
29. RPP Pertemuan 3	210
30. Lembar Validasi RPP.....	220
31. LKS Pertemuan 1	232
32. Kunci Jawaban LKS Pertemuan 1	244
33. LKS Pertemuan 2	258
34. Kunci Jawaban LKS Pertemuan 2	263
35. LKS Pertemuan 3	268
36. Kunci Jawaban LKS Pertemuan 3	272
37. Lembar Validasi LKS	277
38. LTS Pertemuan 1.....	283
39. Kunci Jawaban LTS Pertemuan 1	284
40. LTS Pertemuan 2.....	288
41. Kunci Jawaban LTS Pertemuan 2.....	289
42. LTS Pertemuan 3.....	291

43. Kunci Jawaban LTS Pertemuan 3	292
44. Lembar Validasi LTS	294
45. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan 1	300
46. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan 2	304
47. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan 3	308
48. Lembar Validasi Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	312
49. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 1	318
50. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 2	321
51. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 3	324
52. Lembar Validasi Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	327
53. Kisi-Kisi Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	333
54. Soal Tes Ketuntasan Hasil Belajar	335
55. Kunci Jawaban Tes Ketuntasan Hasil Belajar	337
56. Nilai Tes Ketuntasan Hasil Belajar	340
57. Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	341
58. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	343
59. Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	345
60. Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	355
61. Uji Normalitas Data Akhir	356
62. Uji Proporsi Satu Pihak Tes Ketuntasan Hasil Belajar	359
63. Uji Proporsi Satu Pihak Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	360
64. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran Skor Tinggi	361
65. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran Skor Tengah	362

66. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran Skor Rendah.....	363
67. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan Skor Tinggi.....	364
68. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan Skor Tengah	365
69. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan Skor Rendah	366
70. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keaslian Skor Tinggi.....	367
71. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keaslian Skor Tengah	368
72. Produk Berpikir Kreatif Indikator Keaslian Skor Rendah	369
73. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kerincian Skor Tinggi.....	370
74. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kerincian Skor Tengah.....	371
75. Produk Berpikir Kreatif Indikator Kerincian Skor Rendah	372
76. Daftar Hadir Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen	373
77. Daftar Hadir Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen.....	375
78. Daftar Hadir Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen	377
79. Daftar Hadir Pertemuan Keempat Kelas Eksperimen.....	379
80. Daftar Hadir Pertemuan Kelima Kelas Eksperimen	381
81. Daftar Hadir Pertemuan Pertama Kelas Uji Coba Lanjutan	383
82. Daftar Hadir Pertemuan Kedua Kelas Uji Coba Lanjutan.....	385
83. Daftar Hadir Pertemuan Ketiga Kelas Uji Coba Lanjutan.....	387
84. Daftar Hadir Pertemuan Keempat Kelas Uji Coba Lanjutan.....	389
85. Daftar Hadir Pertemuan Kelima Kelas Uji Coba Lanjutan.....	391
86. Daftar Hadir Pertemuan Pertama Kelas Uji Coba.....	393
87. Daftar Hadir Pertemuan Kedua Kelas Uji Coba	395
88. Daftar Hadir Pertemuan Ketiga Kelas Uji Coba.....	397

89. Daftar Hadir Pertemuan Keempat Kelas Uji Coba	399
90. Dokumentasi	401
91. SK Dosen Pembimbing	404
92. Surat Ijin Penelitian.....	405
93. Surat Keterangan Penelitian SMP Negeri 1 Rantau Selatan.....	406



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyelenggaraan pendidikan saat ini mengalami perkembangan sangat cepat karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang sehingga pendidikan dapat dikatakan sebagai eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Adapun pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 sebagai berikut.

Pendidikan hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dalam kehidupan manusia memiliki tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan tersebut terdapat di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 yang secara jelas disebutkan bahwa Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah karena matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan

matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang dibanding dengan negara yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting. Matematika juga merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern seperti teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, geometri, peluang dan matematika diskrit. Menurut BSNP 2006, “matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, kritis serta kemampuan kerja sama agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.” Berdasarkan pengertian tersebut terlihat bahwa penguasaan materi bukan satu-satunya tujuan akhir dari mata pelajaran matematika.

Dalam Depdiknas (2006) tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu tujuan diberikannya pembelajaran matematika di sekolah dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Berdasarkan tujuan tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu poin penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah. Pada kurikulum 2006 (BSNP 2006) disebutkan juga bahwa kemampuan kreatif dibutuhkan untuk menguasai masa depan. Hal ini menjadi fokus dan perhatian pendidikan matematika di kelas karena berkaitan dengan sifat dan karakteristik siswa.

Menurut Mahmudi (2010:1), pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dalam dunia kerja. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga sangat diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif di masa depan. Akan tetapi, kemampuan berpikir kreatif tersebut jarang dikembangkan. Guru biasanya menempatkan logika sebagai titik incar pembicaraan dan menganggap kreativitas merupakan hal yang tidak penting dalam pembelajaran matematika (Siswono, 2004: 85). Sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam pembelajaran matematika, berfikir kreatif siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal. Pelajaran matematika juga diberikan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya. Dengan demikian, pembelajaran matematika mempunyai peran yang sangat sentral dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Dalam pemecahan masalah matematika, diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam membuat (merumuskan) dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika. Pemikiran dan gagasan yang

kreatif tersebut akan muncul dan berkembang jika proses pembelajaran matematika di dalam kelas menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan yang beralamat di Jl. K.H.Dewantara Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, hasil belajar siswa belum memuaskan, siswa masih kesulitan mengerjakan soal-soal kontekstual yang diberikan oleh guru dan guru jarang menciptakan suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran bahkan belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran untuk siswa berfikir kreatif. Dalam pembelajaran, guru di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran terpusat pada guru saja dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ikut aktif saat pembelajaran berlangsung dan kurikulum yang digunakan adalah KTSP.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif, tepat dan menarik yang sesuai serta memanfaatkan sumber belajar yang ada dalam pembelajaran matematika untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut khususnya sehingga diharapkan terjadi peningkatan prestasi belajar. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model *Search Solve Create and Share* (SSCS). Pada model pembelajaran SSCS ini siswa dituntut aktif dan berpikir kreatif matematis dalam memecahkan suatu permasalahan, mulai dari pengidentifikasian masalah (*search*), perencanaan masalah (*solve*), penciptaan penyelesaian masalah (*create*), hingga pensosialisasian hasil yang telah didapatkan siswa (*share*). Sehingga dengan pembelajaran SSCS melalui pemecahan masalah diharapkan dapat

mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan berbagai kajian tersebut diharapkan pembelajaran dengan model SSCS juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Model pembelajaran SSCS ini akan dibantu dengan pendekatan kontekstual. Menurut Suwangsi, “kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan konsep dengan konteksnya, sehingga siswa memperoleh sejumlah pengalaman belajar bermakna berupa pengetahuan dan keterampilan.” Pendekatan kontekstual ini membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan pendekatan kontekstual ini siswa akan dibiasakan untuk mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Selain itu, juga siswa akan dibiasakan untuk belajar dengan aktif dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

Pemilihan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu dengan materi pokok kubus dan balok didasarkan atas pertimbangan bahwa menurut wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, siswa masih belum dapat meningkatkan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, ketuntasan nilai ulangan materi kubus dan balok yaitu pada tahun ajaran 2012/2013 mencapai ketuntasan 70,6 % dan tahun 2013/2014 mencapai ketuntasan 68,8 %. Persentase tersebut masih dirasa kurang serta perlu ditingkatkan lagi. Selain itu, siswa merasa

kesulitan dalam memahami dan mengembangkan ide-ide yang mereka miliki dengan objek geometri yang bersifat abstrak dan siswa terbiasa menyelesaikan masalah dengan cara yang diajarkan guru mereka, bukan dengan cara mereka sendiri. Hal ini menunjukkan siswa belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memunculkan ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk itu penulis mengambil judul “*Keefektifan Model Pembelajaran Search Solve Create and Share (SSCS) dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII.*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan pendekatan kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya antara lain:

a. Bagi guru

Dilaksanakannya pembelajaran matematika model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi siswa

Dilaksanakannya pembelajaran matematika model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami beberapa konsep matematika yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Dilaksanakannya pembelajaran matematika model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual dapat menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran.

1.5 Penegasan Istilah

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca serta membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah, sebagai berikut.

1.5.1 Keefektifan

Menurut Depdiknas (2008: 374), keefektifan berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, kesannya). Keefektifan yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Indikator efektif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual dapat mencapai batas ketuntasan belajar yaitu 75 % peserta didik mencapai KKM individual yaitu 70.
- (2) Keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran mencapai kriteria aktif.

1.5.2 Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)

Model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan memberikan siswa kesempatan untuk berlatih dan memperbaiki kemampuan pemecahan masalah. Model pembelajaran SSCS ini terdiri dari empat fase yaitu fase *search* pertama fase *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *solve* yang bertujuan untuk merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah, ketiga fase *create* yang bertujuan untuk menuliskan solusi masalah yang diperoleh dan keempat adalah fase *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan solusi masalah.

1.5.3 Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterikatan antara materi pelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata dan penerapan tujuh prinsip-prinsip kontekstual yaitu,

konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian sebenarnya.

1.5.4 Berfikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan untuk menemukan ide baru yang sesuai dengan tujuan, dengan cara membangun ide-ide, mensintesis ide-ide tersebut dan menerapkannya (Siswono, 2004: 79). Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan gagasan baru dalam pemecahan masalah geometri. Kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini diukur dengan tes dengan aspek yang digunakan yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan untuk memperinci dan mengembangkan (*elaboration*).

1.5.5 Ketuntasan Belajar

Dalam Permendikbud No. 104 tahun 2014 menyatakan bahwa ketuntasan belajar merupakan tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar (Mendikbud, 2014b: 3). Ketuntasan belajar ini dapat dianalisis secara individual maupun secara kelas (klasikal). Ketuntasan belajar individual atau biasa disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal sesuai dengan yang ditetapkan BSNP (2006: 13) yaitu 75% dari peserta didik mencapai KKM individual. Ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah KKM mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu yaitu sebagai berikut.

- (1) KKM individual, yaitu batas minimal nilai yang harus diperoleh peserta didik untuk dapat dikatakan tuntas adalah 70.
- (2) KKM klasikal, yaitu batas minimal banyaknya peserta didik yang mencapai nilai minimal 70 adalah sebesar 75%.

1.6 Sistematika Skripsi

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

1.6.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

1.6.2 Bagian Isi

Bagian isi skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut

BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika skripsi.

BAB II : Tinjauan Pustaka, berisi tentang landasan teori atau teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yang meliputi pengertian model pembelajaran, model pembelajaran SSCS, pendekatan kontekstual, berpikir kreatif, teori pembelajaran yang mendukung, materi kubus dan balok, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB II : Metode Penelitian, berisi tentang jenis penelitian, populasi, sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, desain penelitian, instrumen penelitian, analisis instrumen dan teknik analisis data.

BAB I : Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang semua hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Penutup, berisi tentang simpulan dan saran.

1.6.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan kerangka dari suatu implementasi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Turmudi, 2010: 2). Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut ialah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran dan model pembelajaran. Sebagai seorang guru kita harus mampu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran dan model pembelajaran apa yang harus digunakan dalam pembelajaran. Jadi, sudah sepatutnya seorang guru mengerti istilah-istilah dalam pembelajaran.

Menurut Hatimah (2010: 1), pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang

merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Kemudian diturunkan lagi ke dalam metode pembelajaran dimana metode pembelajaran dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Selanjutnya, metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan taktik pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah model pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yang disajikan oleh guru.

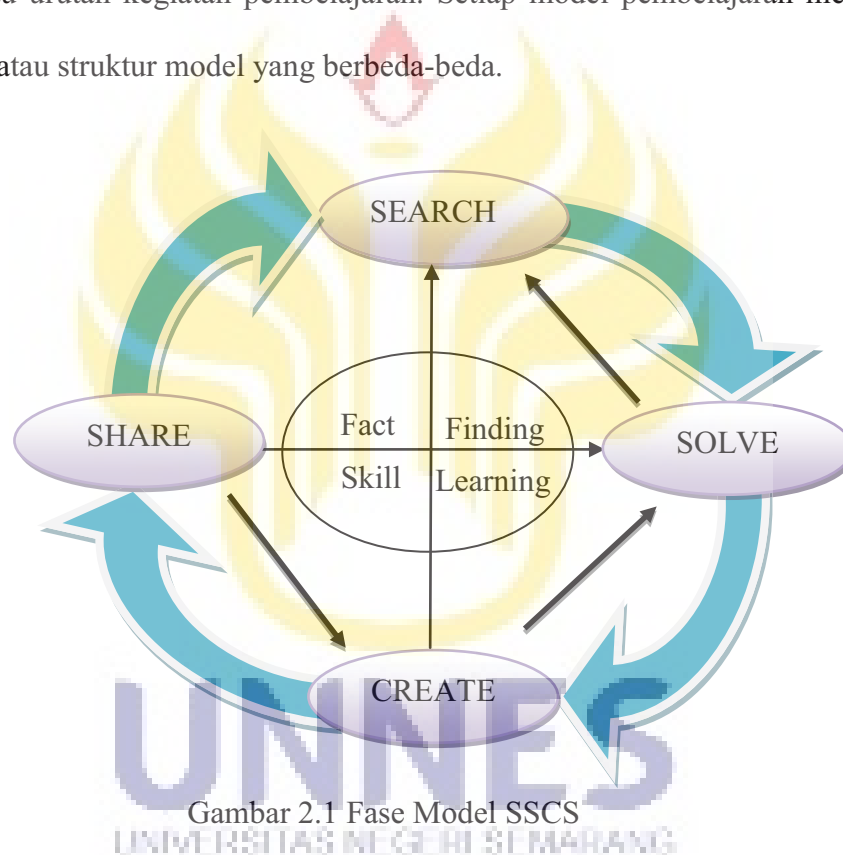
2.1.2 Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)*

Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* merupakan model pembelajaran yang didesain untuk mengembangkan ketrampilan berfikir dan bertindak secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah dengan melibatkan siswa di dalam suatu penyelidikan sehingga meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu. Penggunaan model pembelajaran ini di kelas dapat memberikan bantuan kepada para siswa untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Melalui penerapan model pembelajaran SSCS, siswa dapat berpartisipasi aktif dan mereka dapat bekerjasama untuk menyelidiki (*search*) pertanyaan, memecahkan (*solve*) pertanyaan tersebut, berkreasi (*create*) yang berarti mengkomunikasikan apa yang

mereka dapatkan dan berbagi (*share*) kesimpulan mereka. Model pembelajaran SSCS memiliki 5 komponen pembelajaran yaitu sintaks, prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung, dan dampak model pembelajaran SSCS.

2.1.2.1 Sintaks Model Pembelajaran SSCS

Sintaks merupakan urutan langkah pengajaran yang menunjuk pada fase-fase atau urutan kegiatan pembelajaran. Setiap model pembelajaran mempunyai sintaks atau struktur model yang berbeda-beda.



Gambar 2.1 Fase Model SSCS

Menurut Pizzini dalam Irwan (2011: 4), ada empat tahapan atau fase yang terdapat dalam model pembelajaran SSCS yaitu fase *search*, fase *solve*, fase *create*, dan fase *share*.

Berikut penjelasan dari setiap fase-fase model SSCS.

1. Fase *Search*

Fase *search* menyangkut proses pengidentifikasi dan pengembangan pertanyaan maupun masalah. Fase *search* membantu siswa untuk menghubungkan konsep-konsep yang terkandung dalam permasalahan ke konsep-konsep sains yang relevan dan selanjutnya masalah diidentifikasi dan diterapkan oleh siswa berdasarkan skema konseptual siswa.

2. Fase *Solve*

Fase *solve* mengharuskan siswa untuk menghasilkan dan menerapkan rencana mereka untuk memperoleh suatu jawaban. Selama fase *solve* siswa mengorganisasikan kembali konsep-konsep yang berada dalam *higher order* yang mengidentifikasikan cara untuk menyelesaikan permasalahan dan jawaban yang diinginkan.

3. Fase *Create*

Fase *create* mengharuskan siswa untuk menghasilkan suatu produk yang terkait dengan permasalahan, membandingkan data dengan masalah, melakukan generalisasi, jika diperlukan memodifikasi. Fase *create* menyebabkan siswa untuk mengevaluasi proses berpikir mereka.

4. Fase *Share*

Pada fase *share* ini siswa membagi atau memberikan hasil dan evaluasi dari penyelidikan yang dilakukannya.

2.1.2.2 Prinsip Reaksi Model Pembelajaran SSCS

Prinsip reaksi berkaitan dengan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap siswa. Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran. Menurut Pizzini dalam Utami (2011: 11-12) peran guru untuk setiap fase SSCS sebagai berikut.

Search terdiri atas (a) Memfasilitas pemilihan area belajar; (b) Menyediakan pengalaman untuk membangkitkan pertanyaan; (c) Memimpin dan menjamin pemeliharaan catatan selama *brainstorming*; (d) Membuat dan memelihara lingkungan tanpa keputusan; (e) Membantu dalam mengklasifikasi dan menyaring pertanyaan. *Solve* terdiri atas (a) Membuat pedoman yang berhubungan dengan keamanan, sumber dan waktu; (b) Menanyakan pertanyaan untuk membantu menjelaskan observasi siswa, berpikir, dan membantu siswa mempertimbangkan alternatif; (c) Membantu siswa dalam menghubungkan pengalaman ke dalam idenya; (d) Membuat instruksi dalam penggunaan peralatan dan teknis; (e) Membantu dalam pengembangan metode pada pengumpulan dan pencatatan data; (f) Membantu siswa dalam perolehan informasi dan data. *Create* terdiri atas (a) Memberi kesan pada kemungkinan produk dan pendengar; (b) Membuat instruksi dalam analisa data dan teknis tampilan data; (c) Membuat instruksi dalam persiapan produk. *Share* terdiri atas (a) Menekankan iklim beresiko rendah; (b) Memfasilitasi interaksi di antara pendengar dan penyaji (presenter); (c) Membantu dalam mengembangkan metode evaluasi untuk investigasi dan presentasi.

Berikut merupakan prinsip reaksi model pembelajaran SSCS dalam penelitian ini.

Tabel 2.1 Prinsip Reaksi Model Pembelajaran SSCS

No	Tahap	Peran Guru
1	<i>Search</i> (Mencari permasalahan)	<ol style="list-style-type: none"> Menciptakan situasi yang dapat mempermudah munculnya pertanyaan dalam rangka merumuskan masalah. Membimbing siswa untuk dapat mengidentifikasi dan merumuskan masalah.

2	<i>Solve</i> (Memecahkan masalah)	1. Menciptakan situasi yang merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif 2. Memfasilitasi dan membimbing pelajar dalam hal memperoleh informasi dan data.
3	<i>Create</i> (Membuat/menciptakan rencana pemecahan masalah)	1. Membimbing dalam mengelola data 2. Meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari hasil temuan siswa.
4	<i>Share</i> (Mengkomunikasikan Hasil)	1. Menciptakan suasana yang mendukung terjadinya interaksi dalam diskusi 2. Membimbing untuk dapat mengevaluasi hasil penemuan studi selama presentasi

2.1.2.3 Sistem Sosial Model Pembelajaran SSCS

Sistem sosial adalah pola hubungan guru dengan siswanya pada saat terjadinya proses pembelajaran (situasi atau suasana yang berlaku dalam penggunaan metode pembelajaran tertentu). Menurut Pizzini dalam Secondaria (2012: 36-37) kegiatan siswa pada model SSCS adalah sebagai berikut.

Pada fase *search* guru memberikan masalah dengan diawali pertanyaan siapa, apa, kapan dan bagaimana. Pada fase *solve* guru mengidentifikasi kriteria yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah. Pada fase *create* guru membantu mengarahkan siswa agar dapat memecahkan masalahnya dengan pertanyaan yang mengarah pada pemecahan masalah. Pada fase *share* guru memberikan penguatan untuk pemecahan permasalahan yang telah dilakukan oleh siswa dan membantu memperbaiki cara pemecahan masalah yang masih kurang tepat.

Menurut Pizzini dalam Secondaria (2012: 36-37) kegiatan guru pada model SSCS adalah sebagai berikut.

Pada fase *search* siswa merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah dan memilih salah satu yang dianggap pertanyaan terbaik dari suatu masalah dan memberikan gagasan untuk menyelesaikan atau menjawab pertanyaan. Pada fase *solve* siswa mendiskusikan alternatif kegiatan yang akan digunakan untuk pemecahan masalah yang telah dipilih dan mendesain kegiatan yang akan dilakukan dengan berdiskusi. Pada fase *create* siswa menunjukkan masalah dan pemecahannya yang menunjukkan bahwa siswa adalah pencipta dari pemecahan masalah itu. Pada fase *share*

siswa Siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan dengan menggunakan ucapan, gambar atau model.

Berikut merupakan merupakan sistem sosial model pembelajaran SSCS yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2.2 Sistem Sosial Model Pembelajaran SSCS

Fase-Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Search</i> (Mencari permasalahan)	Guru memberikan masalah dengan diawali pertanyaan siapa, apa, kapan dan bagaimana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah dan memilih salah satu yang dianggap pertanyaan terbaik dari suatu masalah. 2. Memberikan gagasan untuk menyelesaikan atau menjawab pertanyaan.
<i>Solve</i> (Memecahkan masalah)	Mengidentifikasi kriteria yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan alternatif kegiatan yang akan digunakan untuk pemecahan masalah yang telah dipilih. 2. Mendesain kegiatan yang akan dilakukan dengan berdiskusi.
<i>Create</i> (Membuat/menciptakan rencana pemecahan masalah)	Guru membantu mengarahkan siswa agar dapat memecahkan masalahnya dengan pertanyaan yang mengarah pada pemecahan masalah.	Menunjukkan masalah dan pemecahannya yang menunjukkan bahwa siswa adalah pencipta dari pemecahan masalah itu.
<i>Share</i> (Mengkomunikasikan Hasil)	Guru memberikan penguatan pemecahan permasalahan yang telah dilakukan oleh siswa dan membantu memperbaiki cara pemecahan masalah	Siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan dengan menggunakan ucapan, gambar atau model.

yang masih kurang
tepat.

2.1.2.4 Sistem Pendukung Model Pembelajaran SSCS

Sistem Pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara optimal. Menurut Sarastini (2014 :5) sistem pendukung pada model SSCS adalah RPP, modul, LKS, tugas, soal tes, PPT, lembar pengamatan guru dan siswa. Pada penelitian ini, sistem pendukung yang digunakan adalah RPP, LKS, soal tes ketuntasan hasil belajar, soal tes kemampuan berpikir kreatif, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.

2.1.2.5 Dampak Model Pembelajaran SSCS

Menurut Joyce *et al* (2009: 34) model pembelajaran terdiri dari 2 dampak yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai atau yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar sampingan (iringan) yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran.

Menurut Pizzini dalam Irwan (2011: 5) dampak dari model pembelajaran SSCS adalah sebagai berikut.

- (1) Siswa dapat mengalami proses *problem solving*,
- (2) Siswa dapat mempelajari dan memperkuat konsep dasar ilmu dengan jalan penuh arti atau lebih bermakna,
- (3) Siswa dapat memanipulasi informasi ilmiah,
- (4) Siswa dapat menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi,
- (5) Siswa dapat mengembangkan metodologi ilmiah dengan menggunakan ilmu sebagai alat,
- (6) Siswa dapat mengembangkan ketertarikan/minat terhadap ilmu pengetahuan dan kepercayaan kepada ilmu melalui tindakan ilmu,
- (7) Siswa dapat mengalami bagaimana ilmu pengetahuan berkreasi dan berkembang,
- (8) Siswa dapat bertanggung jawabkan belajarnya sendiri,
- (9) Siswa dapat

bekerja sama dengan teman-temannya, (10) Siswa dapat menggabungkan grafik, gambar, komputer, seni bahasa dan jenis keterampilan lainnya secara keseluruhan cara.

2.1.3 Pendekatan Kontekstual

Menurut Suwangsih, kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan konsep dengan konteksnya, sehingga siswa memperoleh sejumlah pengalaman belajar bermakna berupa pengetahuan dan keterampilan. Menggabungkan materi dengan pengalaman harian individu, masyarakat dan pekerjaan yang melibatkan aktifitas. Pendekatan kontekstual memungkinkan siswa dilibatkan dalam pekerjaan-pekerjaan sekolah untuk meningkatkan kebermaknaan belajarnya. Siswa disadarkan, mengapa mereka belajar konsep-konsep dan bagaimana konsep-konsep penting dapat digunakan di luar kelas.

Pendekatan kontekstual membuat sebagian besar siswa belajar secara efisien, kapan mereka bekerja secara kooperatif dengan siswa lain dalam kelompok. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran merupakan konsep belajar mengajar yang memfungsikan guru sebagai pihak yang harus mengemas materi (konten) dan mengaitkannya dengan suasana yang mudah dipahami siswa (konteks). Membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, serta mendorong siswa membuat kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Tugas guru dalam pembelajaran kontekstual membantu siswa memperoleh pengalaman dan menemukan pengetahuan atau keterampilan baru. Guru sebagai pengelola kelas lebih banyak memikirkan bagaimana siswa memperoleh

pengalaman belajar sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru secara bermakna melalui pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Menurut Suwangsih ada 7 (tujuh) prinsip-prinsip yang mendasari kontekstual yaitu konstruktivisme (*constructivisme*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assesment*).

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme (*Constructivism*) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat, tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide, yaitu siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri dan menggunakan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari bertanya, karena bertanya merupakan strategi utama dalam pembelajaran yang berbasis pendekatan kontekstual. Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi, baik administrasi maupun akademis, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon pada siswa, mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa,

memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa dan menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

3. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi juga hasil dari menemukan sendiri.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari *sharing* antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu ke yang belum tahu, baik di ruang kelas ini, di sekitar sini, juga orang-orang yang berada di luar sana dan mereka semua adalah anggota masyarakat yang sedang belajar.

Penggunaan pendekatan kontekstual dalam kelas, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, sebaiknya ada yang bisa dijadikan model bagi siswa. Proses pemodelan tidak harus dilakukan oleh guru saja, tetapi bisa juga guru menunjuk siswa yang dianggap mempunyai kemampuan lebih jika dibandingkan dengan siswa lainnya. Model yang dilakukan baik oleh guru maupun siswa, memberi peluang yang besar bagi

siswa lainnya untuk dapat mengerjakan sesuatu dengan baik. Dengan begitu semua siswa mempunyai pengetahuan tentang bagaimana cara belajar atau mengerjakan sesuatu dengan baik dan benar.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan dalam hal belajar di masa lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses belajar. Pengetahuan yang dimiliki siswa diperluas melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit sehingga semakin berkembang. Guru atau orang dewasa membantu siswa membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan refleksi itu, siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya.

7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Apabila data yang dikumpulkan teridentifikasi bahwa siswa mengalami kemacetan belajar, maka guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat agar siswa terbebas dari kemacetan belajar.

Karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan disepanjang proses pembelajaran, maka assesment tidak dilakukannya diakhir periode seperti akhir semester.

2.1.4 Pembelajaran SSCS dengan Pendekatan Kontekstual

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh langkah pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

1. Fase *search*

Pada fase ini, siswa dituntun untuk mengidentifikasi masalah dan mengembangkan pertanyaan permasalahan mengenai topik yang diselidiki secara berkelompok (*learning community*). Tugas yang diberikan guru berupa soal cerita (kontekstual). Pada fase ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun teman sekelompoknya (*questining*) Fase *search* membantu siswa untuk menghubungkan kosep-konsep yang terkandung dalam permasalahan ke konsep-konsep yang relevan.

2. Fase *solve*

Siswa mendesain dan menerapkan solusi pemecahan masalah untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan. Kegiatan siswa pada tahap ini dimulai dari menetapkan kriteria dari solusi yang terbaik, menilai/mempertimbangkan alternatif solusi yang ditetapkan, dan menetapkan rencana/solusi yang digunakan dalam memecahkan masalah soal cerita (kontekstual).

3. Fase *create*

Siswa menghasilkan suatu produk yang terkait dengan permasalahan dan membandingkan data dengan masalah yang berbentuk soal cerita (kontekstual).

4. Fase *share*

Siswa mengkomunikasikan hasil temuan-temuannya, membuktikan, memperagakan tentang materi yang dibahas baik dalam kelompok maupun di depan kelas. Pada fase *share* ini, siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya, memberi saran dan masukan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya (*questioning*).

2.1.5 Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif menurut Siswono (2011:3) adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (*divergen*). Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan gagasan baru dan menggunakan berbagai strategi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Munandar (2012: 168) mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir.

Menurut Dwijanto (2007: 11-12), berpikir kreatif adalah kemampuan dalam matematika yang meliputi 4 (empat) kemampuan sebagai berikut.

1. Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika secara tepat.
2. Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika melalui cara yang tidak baku.
3. Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau ide sendiri.

4. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan memperluas jawaban masalah, memunculkan masalah baru atau gagasan.

Aspek-aspek dalam berpikir kreatif yang disampaikan oleh beberapa ahli bermacam-macam. Pada penelitian ini, disimpulkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (fleksibel), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*).

Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika secara tepat yaitu jawaban yang diperoleh relevan dengan masalah yang disajikan dan arus pemikiran lancar yaitu diharapkan agar jawaban sesuai yang diminta dan tidak bertele-tele sehingga diperoleh efisiensi waktu dalam menyelesaikan masalah. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan menjawab masalah matematika melalui berbagai macam strategi penyelesaian namun tetap mendapatkan jawaban masalah yang sesuai. Jika cara yang digunakan beragam akan tetapi tidak mengacu pada jawaban yang diminta, maka tidak memenuhi kriteria keluwesan. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau idenya sendiri. Jawaban dari masalah tidak tunggal melainkan terdapat variasi jawaban yang tepat. Tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada proses bagaimana tahapan untuk sampai pada suatu jawaban. Kerincian (*elaboration*) adalah kemampuan menjawab secara rinci atau detail terhadap setiap masalah yang diberikan. Kerincian jawaban runtut dan koheren, misalnya dengan konsep-konsep yang terkait.

2.1.6 Teori Pembelajaran yang Mendukung

2.1.6.1 Teori Polya

Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia. Kenyataan menunjukkan, sebagian besar kehidupan kita adalah berhadapan dengan masalah-masalah. Kita perlu mencari penyelesaiannya. Bila kita gagal dengan suatu cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Kita harus mencoba menyelesaikannya dengan cara lain. Kita harus berani menghadapi masalah untuk menyelesaikannya.

Polya dalam Sumarmo (2006: 38) mengartikan pemecahan masalah sebagai satu usaha mencari jalan keluar dari satu kesulitan guna mencapai satu tujuan yang tidak begitu mudah segera untuk dicapai. Polya mengajukan empat langkah fase penyelesaian masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah dan melakukan pengecekan kembali semua langkah yang telah dikerjakan.

Fase memahami masalah tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin menyelesaikan masalah tersebut dengan benar, selanjutnya para siswa harus mampu menyusun rencana atau strategi. Penyelesaian masalah, dalam fase ini sangat tergantung pada pengalaman siswa lebih kreatif dalam menyusun penyelesaian suatu masalah, jika rencana penyelesaian satu masalah telah dibuat baik tertulis maupun tidak. Langkah selanjutnya adalah siswa mampu menyelesaikan masalah, sesuai dengan rencana yang telah disusun dan dianggap tepat. Dan langkah terakhir dari proses penyelesaian masalah menurut polya adalah melakukan pengecekan atas apa yang

dilakukan mulai dari fase pertama hingga hingga fase ketiga. Dengan model seperti ini maka kesalahan yang tidak perlu terjadi dapat dikoreksi kembali sehingga siswa dapat menemukan jawaban yang benar-benar sesuai dengan masalah yang diberikan.

Dalam penelitian ini, teori belajar Polya sangat mendukung pelaksanaan model pembelajaran SSCS karena model pembelajaran ini menekankan siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah. Melalui pemecahan masalah ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

2.1.6.2 Teori Belajar Piaget

Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Rifa'i dan Anni (2009:207), ada tiga unsur utama dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- (1) Belajar aktif
Pembelajaran merupakan suatu proses aktif karena pengetahuan terbentuk dari dalam diri subjek belajar. Subjek belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah siswa. Dalam membantu perkembangan kognitif siswa, guru harus menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya dengan melakukan percobaan untuk menemukan suatu konsep.
- (2) Belajar lewat interaksi sosial
Belajar secara bersama baik dengan sesama siswa maupun dengan guru akan membantu perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, dalam proses belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa maupun interaksi antar siswa.
- (3) Belajar lewat pengalaman sendiri
Perkembangan kognitif siswa jika didasarkan dengan pengalaman yang nyata akan lebih bermakna dari pada bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi. Pembelajaran di kelas hendaknya dimulai dengan memberikan pengalaman-pengalaman nyata daripada informasi berupa pengetahuan.

Jelas bahwa teori Piaget memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

Dimana keaktifan, interaksi sosial dalam pembelajaran dan membangun

pengetahuan siswa melalui pengalaman akan digunakan di setiap fase model pembelajaran SSCS untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Pada fase *search* dibutuhkan prinsip belajar aktif dan belajar lewat interaksi sosial dimana fase ini mengharuskan siswa aktif bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk mencari apa yang diketahui, apa yang belum diketahui dan apa yang ditanyakan dari suatu permasalahan sehingga terbentuk sekumpulan ide. Pada fase *solve*, siswa secara berkelompok selalu dituntut untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis sehingga dibutuhkan prinsip belajar melalui pengalaman dimana siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika dengan menghubungkan konsep yang diterima dengan permasalahan yang dihadapi saat ini. Pada fase *create*, siswa menerapkan prinsip belajar melalui interaksi sosial dimana siswa diharuskan membuat atau menuliskan hasil pemikirannya dan saling mengemukakan pendapat masing-masing sehingga diperoleh laporan kerja kelompok dengan tampilan yang kreatif, menarik dan mudah dimengerti. Pada fase *share*, dibutuhkan prinsip belajar aktif dan belajar melalui interaksi sosial dimana siswa dituntut untuk selalu aktif dalam berpendapat, bertanya maupun memberi tanggapan dalam kegiatan diskusi kelas sehingga terjadi interaksi antar kelompok dengan kelompok dan siswa dengan guru.

2.1.6.3 Teori Belajar Ausubel

Suherman (2003: 32) mengemukakan bahwa teori Ausubel ini terkenal dengan belajar bermaknanya dan pentingnya pengulangan sebelum belajar dimulai. Teori ini membedakan antara belajar menemukan dengan belajar

menerima. Pada belajar menerima siswa hanya menerima saja apa yang diberikan guru dan menghafalkannya, tetapi belajar menemukan konsep ditemukan oleh siswa sendiri agar siswa tidak menerima begitu saja. Berbeda dengan belajar menghafal di mana siswa menghafalkan materi yang sudah diperolehnya, belajar bermakna lebih pada materi yang telah diperoleh itu dikembangkan dengan keadaan lain sehingga belajarnya lebih dimengerti.

Teori Ausubel ini sejalan dengan pendekatan kontekstual, di mana siswa dihadapkan pada suatu masalah, mereka harus dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri dan mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri dan menggunakan strategi mereka sendiri dalam belajar. Konsep belajar bermakna digunakan dalam strategi pemecahan masalah tersebut sehingga siswa menemukan penyelesaian dengan pengalamannya sendiri yang sudah didapat sebelumnya.

2.1.7 Tinjauan Materi

Materi kubus dan balok merupakan salah satu materi pokok dari kompetensi dasar bangun ruang sisi datar. Materi ini terdapat dalam standar kompetensi memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, dan bagian-bagiannya, serta menentukan ukurannya. Materi pokok ini diajarkan pada kelas VIII semester 2. Salah satu kompetensi dasar yang digunakan dalam standar kompetensi tersebut menemukan luas permukaan dan volum kubus, balok, prisma dan limas, tetapi yang digunakan dalam penelitian ini hanya menemukan luas permukaan dan voum kubus dan balok. Dalam kompetensi dasar tersebut terdapat beberapa indikator yang harus dipenuhi siswa, yaitu:

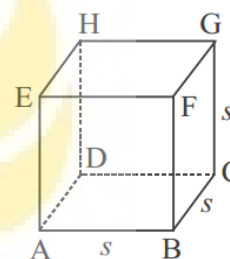
- (1) siswa mampu menghitung luas permukaan dan volum kubus serta balok,
- (2) siswa mampu menggunakan konsep kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.7.1 Kubus

2.1.7.1.1 Luas Kubus

Luas kubus adalah jumlah seluruh luas sisi kubus. Nuharini (2008: 213) menyatakan untuk mencari luas kubus, sama saja dengan menghitung luas jaring-jaring kubus tersebut, yang merupakan 6 buah persegi yang kongruen, maka

$$\begin{aligned}
 \text{Luas kubus} &= \text{Luas jaring-jaring kubus} \\
 &= 6 \times (s \times s) = 6 \times s^2 \\
 &= L = 6 s^2
 \end{aligned}$$



Gambar 2.2 Model Kubus

Jadi, luas permukaan kubus dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

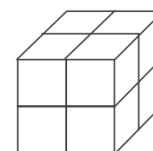
$$L = 6 s^2$$

dengan L = luas kubus, dan

s = ukuran panjang rusuk kubus

2.1.7.1.2 Volum Kubus

Nuharini (2008: 215) menyatakan bahwa untuk menentukan volum sebuah kubus perhatikan gambar disamping. Gambar tersebut menunjukkan sebuah kubus satuan dengan panjang rusuk 2 satuan panjang.



Gambar 2.3
Model Kubus dari
kubus satuan

$$\begin{aligned}
 \text{Volum kubus} &= \text{banyak kubus satuan pada panjang} \times \text{banyak} \\
 &\quad \text{kubus satuan pada lebar} \times \text{banyak kubus satuan} \\
 &\quad \text{pada tinggi} \\
 &= 2 \times 2 \times 2 \\
 &= 2^3 \\
 &= 8 \text{ satuan volum}
 \end{aligned}$$

Jadi, diperoleh rumus volum kubus dengan panjang rusuk s sebagai berikut:

Volum kubus = panjang rusuk \times panjang rusuk \times panjang rusuk

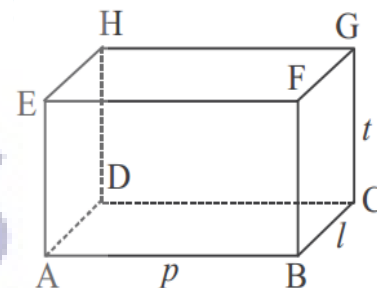
$$\text{Volum kubus} = s \times s \times s = s^3$$

2.1.7.2 Balok

2.1.7.2.1 Luas Balok

Nuharini (2008: 213) menyatakan bahwa untuk menentukan luas balok, perhatikan gambar model balok di samping. Gambar model di samping mempunyai tiga pasang sisi yang tiap pasangannya sama dan sebangun, yaitu

- (a) sisi ABCD sama dan sebangun dengan sisi EFGH;
- (b) sisi ADHE sama dan sebangun dengan sisi BCGF;
- (c) sisi ABFE sama dan sebangun dengan sisi DCGH.



Gambar 2.4 Model Balok

Dengan p adalah ukuran panjang balok, l adalah ukuran lebar balok dan t adalah ukuran tinggi balok, akibatnya diperoleh

$$\text{Luas ABCD} = \text{luas EFGH} = p \times l$$

$$\text{Luas ADHE} = \text{luas BCGF} = l \times t$$

$$\text{Luas ABFE} = \text{luas DCGH} = p \times t$$

Dengan demikian, luas balok sama dengan jumlah ketiga pasang luas sisi yang saling kongruen pada balok tersebut. Luas balok dirumuskan sebagai berikut

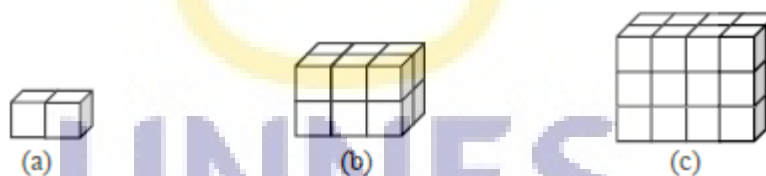
$$\begin{aligned} \text{Luas balok} &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2[(p \times l) + (l \times t) + (p \times t)] \end{aligned}$$

Jadi luas balok dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Luas balok} = 2[(p \times l) + (l \times t) + (p \times t)]$$

2.1.7.2.2 Volum Balok

Proses penurunan rumus balok memiliki cara yang sama seperti pada kubus. Caranya adalah dengan menentukan satu balok satuan yang dijadikan acuan untuk balok yang lain. Proses ini digambarkan pada gambar 2.4 berikut. Coba cermati dengan seksama



Gambar 2.5 Model Balok dari Kubus Satuan

Gambar di atas menunjukkan pembentukan berbagai model balok dari kubus satuan. Gambar (a) adalah balok dengan 2 kubus satuan. Untuk membuat balok seperti Gambar (b), diperlukan $3 \times 2 \times 2 = 12$ kubus satuan, sedangkan untuk membuat balok seperti Gambar (c) diperlukan $4 \times 2 \times 3 = 24$ kubus satuan. Hal ini menunjukkan bahwa volum suatu balok diperoleh dengan cara mengalikan ukuran panjang, lebar, dan tinggi balok tersebut.

Jadi volum balok adalah sebagai berikut:

Volum balok = panjang x lebar x tinggi

$$\text{Volum balok} = p \times l \times t$$

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan yang terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Rahmawati (2013) terhadap siswa SMP kelas VIII menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII secara signifikan.
2. Penelitian Irwan (2011) meneliti tentang peningkatan kemampuan penalaran melalui model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS).
3. Penelitian Astuti (2012) terhadap siswa SMP kelas VII menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Penelitian Erlindawati (2013) terhadap siswa kelas VII menunjukkan bahwa kreativitas dan minat siswa melalui pendekatan pembelajaran kontekstual mencapai kategori baik sekali.

2.3 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin serta mengembangkan daya pikir manusia. Pelajaran matematika perlu diberikan

kepada semua siswa untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif di masa depan. Namun selama ini pembelajaran matematika di sekolah belum sepenuhnya menekankan pola berpikir kreatif pada siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Rantau Selatan, siswa-siswa SMP Negeri 1 Rantau Selatan jarang mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah. Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

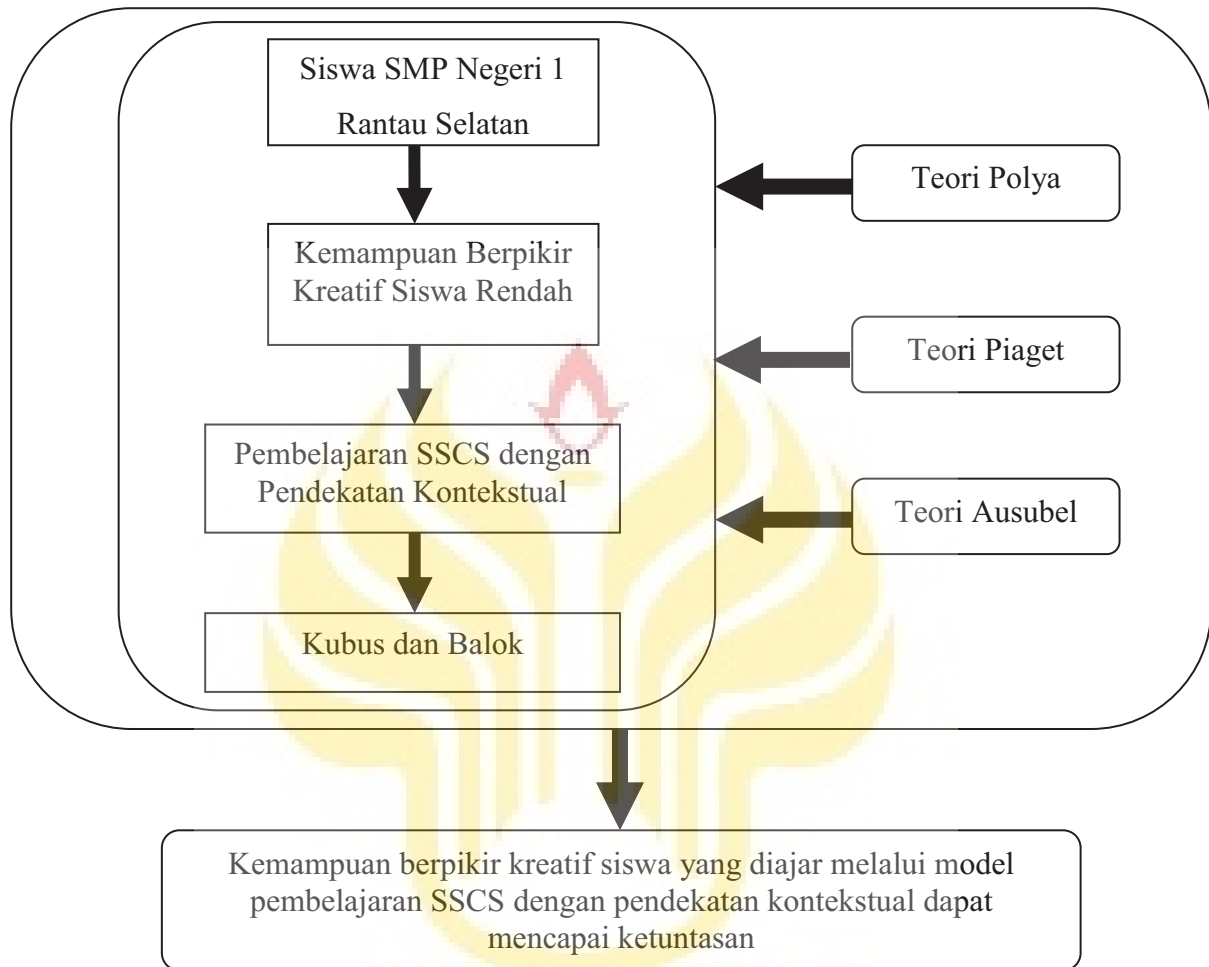
Materi kubus dan balok dipilih dalam penelitian ini dikarenakan berdasarkan atas persentase ketuntasan nilai ulangan materi kubus dan balok pada tahun ajaran sebelumnya masih dirasa kurang. Selain itu materi ini merupakan salah satu bagian dari geometri yang memungkinkan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa. Kompetensi dasar dalam materi kubus dan balok tersebut memuat indikator-indikator yang memungkinkan siswa untuk memenuhi aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dengan pendekatan kontekstual ini menekankan siswa untuk berfikir secara sistematis,

logis, teratur, dan teliti. Penggunaan model SSCS ini dapat memberikan bantuan kepada para siswa untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran yang berorientasi pada masalah menggunakan. Model pembelajaran SSCS ini merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang menggunakan langkah-langkah polya dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran pemecahan masalah lebih raktis, efektif, dan simple untuk digunakan. Pada model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk menggali penyelidikan pada penemuan baru dan mengembangkan penemuan baru dengan mendesain kekreatifan rencana dan model baru, membuat keputusan praktis yang bijaksana dan suatu metode untuk mengembangkan komunikasi siswa sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Model pembelajaran SSCS ini juga mengajak siswa untuk belajar secara bersama dengan kelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang mengharapkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kelompok maupun pengalaman sendiri.

Melalui model SSCS ini diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam menemukan hasil pemecahan masalah. Penerapan model SSCS dengan pendekatan kontekstual juga diharapkan mampu mencapai ketuntasan pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi kubus dan balok.

Dari penjelasan tersebut, dapat dibuat bagan sebagai berikut.



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka disusun hipotesis untuk penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan pendekatan kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII dengan rincian sebagai berikut.

- (1) Ketuntasan Tes Hasil Belajar
- (2) Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kreatif
- (3) Aktivitas Siswa

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan pendekatan kontekstual efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII semester 2 SMP Negeri 1 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat direkomendasikan peneliti.

1. Model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi kubus dan balok.
2. Guru dapat menerapkan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran materi matematika selain kubus dan balok melalui pemecahan masalah.
3. Guru dalam menerapkan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual disarankan selalu mengawasi aktivitas diskusi siswa dalam kelompok agar siswa yang menemui kesulitan dapat langsung bertanya sehingga waktu yang digunakan lebih efisien.

4. Guru dalam menerapkan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual disarankan membuat kelompok dengan kemampuan yang sama rata setiap kelompoknya.
5. Guru dalam menerapkan model pembelajaran SSCS dengan pendekatan kontekstual disarankan memberikan banyak latihan soal kemampuan berpikir kreatif terutama dengan indikator keluwesan dan kerincian dikarenakan kemampuan berpikir kreatif dengan indikator tersebut masih rendah.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 20012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Sri Indah Rini. 2012. *Penerapan Pendekatan Problem Solving Melalui Model Pembelajaran Search Solve Create and Share (SSCS) Disertai Hand On Activities untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SMP Negeri I Bulu Sukoharjo*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- BSNP. 2006. *Standard Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. 2006. *Tentang KTSP Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dwijanto. 2007. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komputer Terhadap Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa*. Disertasi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Erlindawati. 2013. *Kreativitas dan Minat Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Himpunan Kelas VII*. Skripsi. Darussalam: FIP Universitas Syiah Kuala.
- Hatimah. 2010. *Pengertian Pendekatan*. Tersedia di http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/Pengertian_Pendekatan,_strategi,_metode,_teknik,_taktik_dan.pdf [diakses 12-08-2015; 10.30]
- Irwan. 2011. Pengaruh Pendekatan Problem Possing Model *Search Solve Create and Share* (SSCS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika. *Jurnal FMIPA Universitas Negeri Padang*.

- Joyce, Bruce, et.al. 2009. *Models of Teaching*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahmudi, A. 2010. *Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. Makalah disajikan pada Konferensi Nasional Matematika XV UNIMA. Manado: Jurusan Pendidikan Matematika UNY. Tersedia di http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi,%20S.Pd,%20M.Pd,%20Dr./Makalah%2014%20ALI%20UNY%20Yogya%20for%20KNM%20UNIMA%20_Mengukur%20Kemampuan%20Berpikir%20Kreatif%20_.pdf [diakses 23-03- 2015].
- Mendikbud. 2014b. *Lampiran Permendikbud No104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuharini, D & T. Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya: untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- Rahmawati, N.T. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VIII*. Skripsi. Semarang : FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Rifai, A & C. T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang :UPT Unnes Press.
- Sarastini, D.D., Rasana, R & Sulastri. Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. *Jurnal PGSD*
- Secondaria, A.R.S.2012. *Pembelajaran Kimia Berbasis Masalah Dengan Menggunakan Metode SSCS dan Proyek Ditinjau Dari Kreativitas dan Sikap Ilmiah Siswa*. Tesis. Surakarta: Program Pendidikan Sains Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Siswono, T. Y. E. 2004. *Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing)*. Makalah disajikan pada Konferensi Himpunan Matematika Indonesia. Bali: FMIPA UNESA. Tersedia di http://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper04_berpikirkreatif2.pdf [diakses 8-03-2015].
- Siswono, T. Y. E. 2011. Level of Student's Creative Thinking in Classroom Mathematics. *Journal Education Research*. Vol 6(7): 548-553. Tersedia

<http://www.academicjournals.org/err/PDF/Pdf%202011/July/Siswono.pdf> [diakses 2-03-2015].

Sumarmo, Utari. 2006. *Berfikir Matematik Tingkat Tinggi: Apa, Mengapa, dan Bagaimnana Dikembangkan pada Siswa Sekolah Menengah dan Mahasiswa Calon Guru*. Makalah disampaikan pada Seminar Pendidikan Matematika di Jurusan Matematika FMIPA Universitas Padjadjaran, Tanggal 22 April 2006.

Suwangsih, E. N.d. *Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Tersedia di http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MODEL_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/BBM4_Dra._Erna_Suwangsih,_M.Pd..pdf [diakses 15-03-2015;19:50]

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Turmudi. 2010. *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/9697/3/bab%202-07518241022.pdf> [diakses 12-08-2015; 10:5]

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Utami. 2011. Pengaruh Model Pembelajaran *Search-Solve Create and Share (SSCS)* dan *Problem Based Instruction (PBI)* Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Fakultas Sains dan Teknologi*.