

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai ulangan harian siswa mengenai pokok bahasan Dimensi Tiga, dengan rata-rata ulangan harian kelas tersebut 65,36, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah tersebut 75. Rendahnya hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa selama proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Ini dapat dilihat dari masih sedikitnya siswa yang aktif untuk memunculkan ide, mengemukakan berbagai pemecahan masalah, mencetuskan gagasan serta masih rendahnya kemampuan siswa dalam memperinci suatu permasalahan, dengan kata lain bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah pembelajaran yang menunjang siswa berpikir kreatif matematis. *Search, Solve Create and Share* (SSCS) merupakan sebuah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk mata pelajaran matematika dan sains, serta sebuah model pembelajaran yang akan menunjang anak untuk berpikir kreatif matematis. Terdapat empat fase dalam pembelajaran model SSCS yaitu *search* (menyelidiki masalah), *solve* (merencanakan penyelesaian masalah), *create* (menciptakan suatu gagasan/ kesimpulan) dan *share* (mengkomunikasikan penyelesaian masalah). Adapun tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya mendapatkan model SSCS lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional; 2) untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS memenuhi KKM; dan 3) untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran model SSCS, Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan matematika.

Metode penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen. Populasi penelitian kelas VII SMP Negeri 1 Lembang, dan sampel penelitian kelas VII E (sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran model SSCS) dan VII F (sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional), dengan pokok pembahasan pecahan. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest* dan *post-test* sebagai data penelitian kuantitatif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa; serta hasil angket siswa, lembar observasi, dan jurnal harian siswa sebagai data penelitian kualitatif terhadap pembelajaran model SSCS. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah 1) peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya mendapatkan model SSCS tidak lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional; 2) kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS belum memenuhi KKM; 3) pada umumnya siswa merespon positif pembelajaran model SSCS, LKK dan matematika.

Kata Kunci: Pembelajaran Model *Search, Solve Create and Share* (SSCS), Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.

Fathimah Bilqis, 2014

Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

This research was based on the students' low test score about Three- Dimensional, with average score 65.36 and minimum passing grade assigned by the school was 75. The low result of students' learning indicates that the learning process did not optimal. There were few students who were active to show their idea, to pose many solutions of the problems, to create an idea and to elaborate the problem. In other words, their mathematical creative thinking skill was still low. Therefore, they need a lesson that supports the students to mathematical creative thinking. Search, Solve Create and Share (SSCS) is a suitable model for mathematics and science lessons. In addition, this is a model of learning which support the students to think mathematical creatively. There are four phases in SSCS: search (identifying the problem), solve (planning to solve the problem), create (creating an idea/ a conclusion) and share (sharing a problem solving). The purpose of this research are to 1) investigate the enhancement of students' mathematical creative thinking skill who get SSCS model are better than conventional lesson; 2) investigate the mathematics creative thinking skill who get SSCS models could help students to fulfill minimum passing grade; and 3) investigate students' response toward SSCS model, group worksheet and mathematics.

The method of this research is quasi-experiment. The population of this research is 7th graders of SMP Negeri 1 Lembang, and the samples are students in VII E (as the experimental group that implement SSCS learning model) and students in VII F (as the control group with conventional learning), with Fraction topic as the material. The data of this research were taken from the result of students' pretest and post-test score as quantitative research data toward students' mathematical creative thinking skill; and also the result of questionnaire given to students, observation sheet and students' daily journals as qualitative research data toward SSCS model. The result of this research are 1) the enhancing mathematical creative thinking skill of the students who get SSCS models is not better than students who get conventional learning; 2) the mathematical creative thinking skill of students who get SSCS models cannot help students to fulfill minimum passing grade; 3) generally, students responds positively toward SSCS model, group worksheet and mathematics.

Key words: Search, Solve, Create and Share (SSCS) Learning Models; mathematical creative thinking skill; and minimum passing grade.