

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SSCS BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD DI GUGUS VII KECAMATAN BUSUNGBIU

Ni Kd Warmini¹, A. A. Gede Agung², Md Sumantri³

^{1,3}Jurusan PGSD, ²Jurusan TP, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: warminimini@yahoo.com¹, agung2056@yahoo.co.id²,
madesumantripgsd@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) deskripsi hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, 2) deskripsi hasil belajar Matematika yang mengikuti model pembelajaran SSCS berbantuan media visual, dan 3) pengaruh model pembelajaran SSCS berbantuan media visual yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV di SD semester genap tahun pelajaran 2012/2013 gugus VII kecamatan Busungbiu kabupaten Buleleng. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan populasi seluruh siswa kelas IV di gugus VII kecamatan Busungbiu yang berjumlah 117 orang. Sampel penelitian berjumlah 63 orang. Data hasil belajar Matematika dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional menunjukkan sebagian besar skor siswa cenderung rendah. *Kedua*, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual menunjukkan sebagian besar skor cenderung tinggi. *Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini berarti model pembelajaran SSCS berbantuan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar gugus VII kecamatan Busungbiu.

Kata kunci: model SSCS, visual, hasil belajar

Abstract

This research aimed at describing: 1) the student's Mathematics achievement in learning by using conventional model, 2) the student's achievement in learning Mathematics by using the SSCS learning model that was supported by the visual media, and 3) the effect the teaching model to student's achievement in learning Mathematics at fourth grade students in the second semester, school year 2012/2013, sub-cluster VII Busungbiu, Buleleng regency. This was quasi-experimental research with the entire population of fourth grade students in cluster VII Busungbiu districts totaling 117 people. The sample consisted 63 students. The obtained data were analyzed by using descriptive statistics and inferential statistics (t-test). Based on the analysis of data, students who studied by the use conventional learning model, obtained As average score while students with studied by the use media-assisted learning model visual SSCS average value. Based on t-test calculation results obtained so it could be concluded that there were significant differences in mathematics achievement between students who learned with the learning model SSCS aided visual media and students who learned with conventional learning models. This meant that learning model SSCS aided visual media influence learning outcomes towards Mathematics in grade IV in cluster VII Busungbiu district.

Keywords: models SSCS, visual, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu mengantisipasi setiap perubahan

yang terjadi sepanjang hayat. Pengembangan potensi diri yang dimilikinya akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan secara tidak langsung juga berdampak pada sumber daya manusia yang berkualitas (Mulyasa, 2007:11). Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembangunan dalam bidang pendidikan. Dalam rangka membangun manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan dalam bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah, masyarakat, dan pengelola pendidikan. Dengan demikian tujuan pendidikan yang dicita-citakan dapat tercapai.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang berperan dalam pengembangan sumber daya manusia. Salah satu komponen utama sistem pendidikan adalah guru. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala masalah yang muncul. Salah satu cara guru untuk mengatasi permasalahan dalam bidang pendidikan adalah pengimplementasian strategi pembelajaran. Dengan pengimplementasian tersebut, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum akan mampu dijabarkan dan diterjemahkan melalui proses pembelajaran. Hamalik (2006: 36), menyatakan hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, struktur, dan kurikulum tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru. Mulyasa (2007:13) menyatakan guru sebagai salah satu pelaku atau komponen dari pendidikan dituntut seprofesional mungkin, utamanya dalam mengorganisasi dan memformulasikan model pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang tentunya berimplikasi langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu disebabkan oleh siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda. Perbedaan lingkungan dan

pengalaman tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami setiap mata pelajaran di sekolah (Suarni dan Gading, 2008: 68-69).

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 menyatakan "matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar khususnya di bangku sekolah dasar". Suherman, dkk. (2003:58) menyatakan tujuan pembelajaran matematika di bangku sekolah dasar adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi melalui latihan berpikir kritis, logis, rasional, jujur, efektif dan efisien. Di samping itu, yang paling penting adalah mampu menerapkan dan memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Karim (1996:11) menyatakan tujuan pembelajaran matematika di SD adalah menumbuhkembangkan keterampilan berhitung dan mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar pada jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Namun kenyataan yang ada di lapangan berbeda dengan apa yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika tersebut di atas. Pelajaran matematika selama ini menjadi momok bagi siswa. Banyak siswa beranggapan bahwa belajar matematika itu sulit, membosankan, dan menakutkan. Di satu sisi, matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, tetapi di sisi lain banyak siswa yang kurang merasakan manfaatnya. Akibat kesenjangan tersebut, pencapaian hasil belajar matematika siswa cenderung rendah. Hasil belajar dijadikan salah satu ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi yang sudah diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV Sekolah Dasar yang ada di gugus VII yang terdiri dari enam sekolah, memperlihatkan masalah yang dialami pada mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah banyaknya hasil nilai ulangan umum matematika siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Hal tersebut menandakan bahwa

siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa rendah atau berada di bawah KKM. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara langsung yang dilakukan pada tanggal 4 Januari 2013 dengan beberapa guru yang ada di gugus VII Kecamatan Busungbiu yang menyatakan bahwa siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran matematika, siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa cepat bosan belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa cenderung rendah atau berada di bawah KKM. Di samping itu, guru mengajar lebih berorientasi dengan metode ceramah, kurang variatif, mengejar waktu agar materi habis disampaikan, kurang memperhatikan kemampuan siswa, kurang memperhatikan apakah yang disampaikan bisa diterima oleh siswa atau tidak, pembelajaran didominasi oleh guru atau berpusat pada guru dan cenderung menggunakan metode yang sama dari waktu ke waktu.

Melihat permasalahan tersebut, guru perlu berusaha untuk menggunakan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Guru sangat perlu menerapkan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan semangat siswa belajar dan siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa seharusnya tidak lagi dianggap sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar yang harus mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Di samping itu, pembelajaran harus memberdayakan siswa semaksimal mungkin atau berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi-inovasi dalam penyajian pembelajaran matematika di kelas berupa penerapan model pembelajaran, metode, strategi, dan pemanfaatan media yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah hasil belajar matematika adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu,

membangkitkan minat bertanya serta memecahkan masalah-masalah nyata. Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan adalah model pembelajaran SSCS.

“Salah satu contoh model pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran SSCS”, (Utami, 2011:40). Model pembelajaran SSCS merupakan salah satu model pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 pada mata pelajaran Sains (IPA). Selanjutnya Pizzini, *et al.* (Irwan, 2011:3) menyempurnakan model ini dan menyatakan bahwa model ini tidak hanya berlaku untuk pendidikan Sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan Matematika. Pizzini, *dkk.* (Irwan, 2011:5), menyatakan bahwa “model pembelajaran SSCS (*search, solve, create, and share*) mengacu pada empat fase/langkah menyelesaikan masalah yang urutannya dimulai dengan menyelidiki masalah (*search*), merencanakan pemecahan masalah (*solve*), mengkonstruksi masalah (*create*), dan yang terakhir adalah mengkomunikasikan penyelesaian yang diperoleh (*share*)”. Pizzini dan Shepardson (dalam Utami, 2011:38) menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS (*search, solve, create, and share*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Model ini didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman konsep ilmu. Model pembelajaran SSCS melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat siswa untuk bertanya serta memecahkan masalah-masalah yang nyata. Dengan demikian secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa.

Model pembelajaran SSCS memiliki empat fase yaitu Search, solve, create, and share. Pertama, *Search*. Pizzini, Abel Shepardson (dalam Utami, 2011:39) menyatakan pada tahap “*search* ini meliputi kegiatan penyelidikan awal tentang suatu masalah yang diberikan kepada siswa”. Selama tahap pencarian ini, siswa dapat menuliskan ide-ide mereka dalam sebuah daftar. Siswa dapat menuliskan atau

mendaftarkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan sebagai hasil dari penyelidikan mereka secara mendalam terhadap masalah yang ada. Siswa juga dapat mempersempit daftar dan memilih salah satu dari beberapa pertanyaan yang mereka dapatkan dari permasalahan untuk melakukan penyelidikan. Di samping itu, tahap *search* dalam model pembelajaran ini menyangkut hal-hal seperti: memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada siswa, yang meliputi apa yang diketahui, apa yang tidak diketahui, apa yang ditanyakan atau apa kira-kira soal yang akan dibuat dari kondisi yang ada.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui kegiatan yang dilakukan siswa adalah mengeksplorasi informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan situasi, media, dan permasalahan yang diberikan oleh guru. Pada tahap ini, siswa melakukan observasi dan investigasi terhadap kondisi tersebut, membuat pertanyaan-pertanyaan kecil, serta menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk sekumpulan ide.

Kedua Solve, pada tahap *solve* ini, siswa menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk menentukan solusi dari permasalahan atau soal yang ada atau membuat soal sendiri, dengan bekerja dalam kelompok pada tahap ini siswa dimungkinkan untuk bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya guna mengembangkan pemikiran yang kritis dan kemampuan kreatif, membentuk hipotesis yang ada dalam hal ini berupa dugaan jawaban. Siswa juga dapat memilih metode untuk memecahkan masalah, mengumpulkan data dan menganalisis, serta menyelesaikannya. Pada tahap ini siswa dapat menggunakan berbagai macam cara penyelesaian berdasarkan situasi yang diberikan.

Ketiga Create. Utami (2011:39) menyatakan "pada tahap *create* siswa menghasilkan produk berupa solusi dari permasalahan berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada tahap sebelumnya". Pada tahap ini siswa menguji dugaan yang dibuat mereka benar atau salah, atau mampukah solusi yang mereka peroleh menjawab persoalan yang ada. Di samping itu, siswa dapat menampilkan hasil yang mereka peroleh dalam kerja kelompok kreatif

tersebut. Jika perlu siswa dapat menggunakan grafik, diagram, atau alat peraga untuk menampilkan hasil yang mereka peroleh dari pemecahan masalah yang dilakukan.

Keempat *share, share* merupakan tahap terakhir dari model pembelajaran SSCS. Pada tahap ini siswa menyampaikan atau mempresentasikan temuan, solusi atau kesimpulan yang mereka peroleh ketika bekerja dalam kelompoknya di depan kelas (Pizzini, *et al* dalam Irwan, 2011:3). Hal-hal yang dapat dilakukan pada tahap ini yaitu 1) siswa dapat saling menilai, mengemukakan dan membagi ide, 2) cara penyelesaian dan sebagainya dengan siswa lain atau dengan guru guna menambah pemahaman siswa itu sendiri, 3) siswa dapat berlatih menyampaikan pendapat atau mengkomunikasikan apa yang mereka tulis ataupun yang ada dalam pikiran mereka, 4) siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif di dalam kelompoknya dan ruang yang lebih luas yaitu kelas serta dengan gurunya, 5) siswa mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi. Dengan adanya diskusi ini, siswa akan menguji hasil temuan serta mengembangkan argumen dalam membuktikan suatu pertanyaan.

Penyajian model pembelajaran SSCS dibantu dengan penggunaan media visual. Media visual merupakan salah satu jenis media yang pemanfaatannya lebih mengandalkan indera penglihatan (Tegeh, 2008:8). Contoh media visual adalah gambar, lukisan atau foto, diagram, peta, *caption*, dll. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Piaget (dalam Japa dan Suarjana, 2012:7) menyatakan "anak usia SD berada pada tahap perkembangan operasional Konkret". Itu artinya anak usia SD akan lebih cepat mengerti atau paham pada materi tertentu apabila dalam proses pembelajarannya dibantu dengan media. Melalui pemanfaatan media ini diharapkan dapat memotivasi siswa belajar, siswa lebih cepat mengerti apa yang disampaikan oleh guru, dan mengaktifkan respon siswa terhadap pembelajaran.

Pemanfaatan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual merupakan kolaborasi ideal yang dapat saling mendukung satu sama lainnya. Setelah siswa distimulus dengan media visual, selanjutnya siswa diberikan lembar kerja siswa yang berisi suatu masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam penyelesaiannya siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah tersebut yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Apabila siswa bisa memecahkan masalah yang diberikan maka secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa dan dapat memperbaiki kualitas diri siswa serta kebermaknaan pembelajaran matematika dapat tercapai.

Model pembelajaran SSCS ini sudah dikaji oleh Irwan, dalam jurnal tentang pengaruh model pembelajaran SSCS dalam upaya meningkatkan kemampuan penalaran, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran SSCS dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan penalaran matematis. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, aktivitas, dan kerjasama meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, adanya perbedaan harapan dengan kenyataan dalam kehidupan, maka dilakukan upaya perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Gugus VII Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng." Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui deskripsi hasil belajar matematika pada kelompok siswa control dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, 2) untuk mengetahui deskripsi hasil belajar matematika pada kelompok siswa eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual, dan 3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SSCS berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV semester

genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar gugus VII kBusungbiu kabupaten Buleleng.

METODE

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di gugus VII kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng yang terdiri dari 6 sekolah. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster random sampling*. Dari hasil pengundian didapatkan 2 sekolah sebagai sampel yaitu SD No. 2 Sepang sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 31 orang dan SD No. 1 Sepang Kelod sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 orang. Dua kelas yang dijadikan sampel penelitian merupakan kelas yang memiliki kemampuan akademik relatif sama jika dilihat dari perolehan skor ulangan umum semester I. Untuk mengetahui sampel benar-benar setara, dilakukan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t didapatkan $t_{hitung} = 0,54$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00$, ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan dapat disimpulkan bahwa sampel setara.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Rancangan yang digunakan adalah *non equivalent post-test Only Control Design*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang terdiri atas 2 jenis yaitu model SSCS berbantuan media visual dan model pembelajaran konvensional. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan uraian. Tes diberikan setelah perlakuan pembelajaran. Sebelum tes digunakan terlebih dahulu tes diujicobakan, kemudian hasil uji coba dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Statistik inferensial

digunakan untuk uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

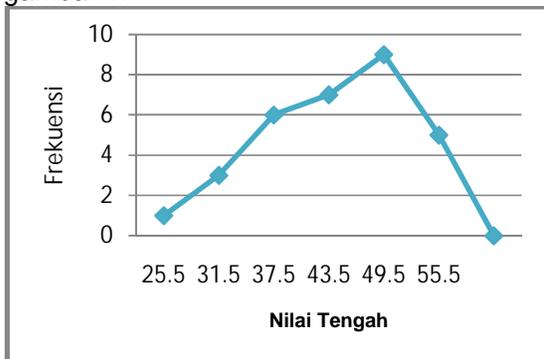
Data penelitian ini adalah skor hasil belajar kognitif Matematika siswa sebagai

akibat dari penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang hasil belajar kognitif Matematika siswa dapat dilihat pada Tabell 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar Matematika Siswa

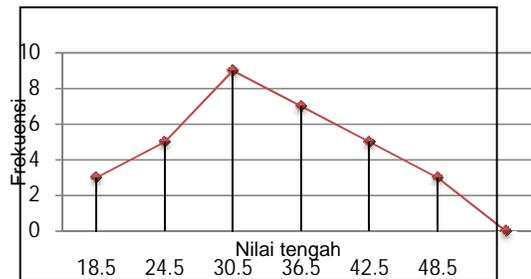
Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean (M)	44,27	33,31
Median (Md)	45,21	32,80
Modus (Mo)	48,5	31,50
Varians	150,55	83,90
Standar Deviasi	12,27	9,16

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui mean kelompok eksperimen = 44,27 lebih besar daripada kelompok kontrol = 33,31. Kemudian data hasil belajar matematika dapat disajikan ke dalam bentuk grafik poligon seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Garfik Poligon Data Hasil Belajar Matematika Kelompok Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas, diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo = 48,5 > Md = 45,21 > M = 44,27$). Berdasarkan grafik di atas grafik menunjukkan juling negatif yang artinya bahwa sebagian besar skor siswa cenderung tinggi. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima rata-rata skor siswa tergolong cukup. Sedangkan data hasil belajar kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk grafik poligon seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Poligon Data Hasil Belajar Matematika Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, diketahui $Mo < Md < M$ ($31,5 < 32,80 < 33,31$), dan grafik menunjukkan grafik juling positif yang artinya bahwa skor siswa cenderung rendah. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima rata-rata skor siswa tergolong kurang.

Berdasarkan hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan varians homogeny, dan pengujian dapat dilakukan dengan uji-t. Hipotesis yang diuji adalah terdapat yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Untuk menguji hipotesis yang diajukan digunakan uji-t independent "sampel tak berkorelasi".

Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana t_{tabel} diperoleh dari

tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $db = n_1 + n_2 - 2$.

Rangkuman hasil analisis uji-t ditunjukkan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji-t

Sumber Data	Standar Deviasi (s)	Varians (s^2)	t_{hitung}	t_{tabel}	Status
Post-test kelompok eksperimen	12,27	150,55	4,04	2,00	Ho ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas, didapatkan t_{hitung} sebesar 4,04. Sedangkan t_{tabel} dengan $db = 61$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,04 > 2,00$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar gugus VII kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SSCS berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa, dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil yang diperoleh adalah rata-rata hasil belajar eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol ($44,27 > 33,31$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS berbantuan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Gugus VII kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

berbantuan media visual memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti

pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual memiliki banyak keunggulan dan diterapkan dengan baik oleh guru, sehingga terjadi banyak perubahan positif dalam diri siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual dapat melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang diberikan. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual, siswa cenderung pasif atau tidak kreatif dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Setelah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual ini diterapkan, aktivitas siswa meningkat. Sesuai dengan pendapatnya Utami (2011), hasil belajar juga ditentukan oleh aktivitas atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkembangkan kerjasama dan tanggung jawab. Kerjasama dan tanggung jawab sangat perlu dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan masalah. Sesuai dengan pendapatnya Irwan (2011:9) menyatakan, dengan adanya kerja sama siswa dapat meningkatkan pemahaman kognitifnya.

Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat. Dalam pembelajaran perlunya suatu kerjasama, agar menghasilkan satu jawaban terhadap permasalahan yang diberikan. Tanpa ada rasa tanggung jawab diskusi kelompok dan permasalahan tidak akan terselesaikan dengan baik.

Di samping rasa tanggung jawab dan kerjasama, penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual juga dapat membantu siswa menumbuhkembangkan rasa saling menghargai pendapat dan menerima pendapat dari orang lain. Dari sekian pendapat yang ada dalam satu kelompok hanya satu jawaban yang hanya dituliskan sebelum dipresentasikan di depan kelas. Setelah siswa berhasil menuliskan satu hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan yang ada tahap selanjutnya adalah menyampaikan hasil kerja di depan kelas. Dengan demikian dapat melatih kemampuan siswa untuk mengemukakan pendapat di depan orang banyak dan bagi siswa lain dapat melatih kemampuan menyimak serta memberikan masukan. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media visual aktivitas siswa lebih banyak daripada aktivitas guru, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Di samping itu, pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya siswa, siswa dapat membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan pembelajaran lebih bermakna serta bermanfaat bagi siswa.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) semakin menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran visual. Karena sesuai dengan pendapat Piaget bahwa anak usia SD berada pada tahap operasional konkret. Yang artinya siswa akan lebih mudah memahami suatu materi apabila dibantu dengan media. Selain itu, dengan memanfaatkan media dapat memotivasi siswa untuk belajar, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, dan meningkatkan

keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran SSCS berbantuan media visual lebih baik diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran SSCS. Irwan (2011) melakukan penelitian tentang pengaruh pendekatan *problem posing* model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dalam upaya meningkatkan kemampuan penalaran matematis mahasiswa matematika. Hasil model *search, solve, create, and share* (SSCS) mempengaruhi penalaran matematis mahasiswa matematika. Penelitian lain yang dilakukan oleh Utami (2011) tentang pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dan PBI terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berpengaruh terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini berhasil memperkuat penelitian-penelitian tentang pengaruh model pembelajaran SSCS berbantuan media visual.

Model pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh guru membuat siswa pasif dan suasana pembelajaran tidak kondusif. Guru sebagai pusat informasi dan guru bersifat otoriter. Rasana (2009) menyatakan model pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Jika hal ini terus dilakukan akan menyebabkan siswa pasif dan cepat bosan belajar. Dengan keadaan demikian secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Freudental (dalam Suherman, dkk, 2003) pembelajaran Matematika di SD siswa diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Suasana pembelajaran di kelas kontrol sangat berbeda dengan di kelas eksperimen. Di kelas kontrol siswa cenderung pasif dan hanya menunggu perintah dari guru tanpa ada kebebasan untuk berpikir dan mengemukakan pendapat. Hal ini tentu saja berdampak

buruk pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mencari alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa untuk belajar.

Secara umum model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala. Pertama, siswa belum terbiasa kerja kelompok dengan anggota kelompok yang dibentuk secara heterogen. Siswa biasanya kerja kelompok sesuai dengan teman yang disukainya, sehingga ketika kelompok dirubah membuat siswa sulit untuk berdiskusi dengan anggota kelompok yang baru. Kedua, siswa belum terbiasa mengerjakan suatu permasalahan (LKS) dengan sedikit penjelasan guru. Sebelumnya mereka terbiasa mengerjakan sesuatu dengan banyak tuntutan dan arahan dari guru, sehingga hal tersebut menjadi penghambat kelancaran proses pembelajaran. Ketiga, Siswa sulit memutuskan suatu permasalahan, karena siswa masih belum bisa menerima apabila pendapatnya tidak digunakan sehingga menimbulkan sedikit kegaduhan di kelas. Keempat, siswa belum terbiasa belajar dengan model SSCS sehingga menyita waktu yang cukup banyak. Penelitian yang dilakukan dalam waktu satu bulan tidak cukup untuk menerapkan model baru. Sedangkan model pembelajaran SSCS menuntut siswa untuk aktif sendiri menggali informasi, kerjasama yang bagus, tanggung jawab yang tinggi, dan berani mengemukakan pendapat sehingga permasalahan yang diberikan dapat terselesaikan dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu *pertama*, deskripsi hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa Modus lebih kecil dari Median dan median lebih kecil dari mean. Berdasarkan skala penilaian atau klasifikasi pada skala lima

berada pada kategori sedang. *Kedua*, deskripsi hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran SSCS berbantuan media visual menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa Modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean. Berdasarkan skala penilaian atau klasifikasi pada skala lima berada pada kategori sangat tinggi. *Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari rata-rata hasil belajar matematika diketahui siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS berbantuan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Gugus VII kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu *pertama*, disarankan kepada siswa hendaknya mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. *Kedua*, disarankan kepada sekolah dasar yang mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar matematika untuk menerapkan model pembelajaran SSCS berbantuan media visual. *Ketiga*, sejalan dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi, disarankan kepada para guru agar menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman, menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan didukung dengan media pembelajaran, sesuai dengan materi pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Keempat*,

Disarankan kepada pembaca agar lebih kritis menyikapi hasil penelitian ini, sebab peneliti merupakan peneliti pemula yang jauh dari kata sempurna.

Daftar Rujukan

Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Irwan. 2011. *Pengaruh Pendekatan Problem Posing Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika*. Jurnal Penelitian Vol. 12 No. 1. Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang. (Tersedia pada: <http://jurnal.upi.education/penelitian-pendidikan/view/549/pengaruh-pendekatan-problem-posing-model-search-solve-create-and-share-SSCS-dalam-upaya-peningkatan-kemampuan-penalaran-Matematika-mahasiswa-matematika-suatu-kajian-eksperimen-pada-jurusan-matematika-fmipa-universitas-negeri-padang-ump.html>). Diakses pada tanggal 4 Januari 2013.

Japa, I Gusti Ngurah dan I Made Suarjana. 2012. *Pembelajaran Matematika SD*. Singaraja: Undiksha.

Karim, Muchtar A, dkk. 1996. *Pendidikan Matematika I*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suarni, Ni Ketut dan I Ketut Gading. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Rasana, Raka I Dewa Putu. 2009. *Model-model Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.

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

Tegeh, I Made. 2008. *Media Pembelajaran*. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Utami, Runtut Prih. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve Create and Share (SSCS) dan Problem Base Learning (PBL) Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa*. Jurnal Penelitian, Volume 4 Nomor 2. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga. (Tersedia pada: jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/biologi/article/view/883.pdf). Diakses pada tanggal 4 Januari 2013.