

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika berperan sangat penting dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Matematika berperan sebagai komponen inti pada sistem pendidikan nasional dan termasuk ilmu fundamental yang menjadi landasan terhadap kemajuan berbagai ilmu pengetahuan.<sup>1</sup> Pada kegiatan pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu menguasai berbagai keterampilan penting. Menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM), tercantum sejumlah kemampuan yang harus dipenuhi siswa, meliputi kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*), berkomunikasi (*communication*), mengaitkan konsep (*connection*), berpikir secara logis (*reasoning*), serta menyajikan atau merepresentasi ide (*representation*).<sup>2</sup> Dari beberapa kemampuan tersebut, kemampuan paling penting harus dikuasai siswa ialah kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*).

Kemampuan menyelesaikan masalah berperan penting pada pembelajaran matematika. Hal tersebut disebabkan maksud mendasar mempelajari matematika adalah supaya siswa mampu mengatasi berbagai masalah dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Pemecahan masalah diartikan sebuah proses atau upaya

---

<sup>1</sup> Widi Lestari, Tri Atmojo Kusmayadi, dan Farida Nurhasanah, "Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Perbedaan Gender," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2021): 1141–1150, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3661>.

<sup>2</sup> National Council of Teacher of Mathematics, *Principles and Standards for School Mathematics* (Reston: National Council of Teacher of Mathematics (NCTM), 2000), <https://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Principles-and-Standards/>.

<sup>3</sup> Lestari, Kusmayadi, dan Nurhasanah, "Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Perbedaan Gender."

untuk menemukan solusi atas permasalahan melalui penerapan strategi, metode, atau pola tertentu. Dalam prosesnya, seseorang menempuh serangkaian langkah sistematis dengan memanfaatkan strategi yang sesuai untuk memperoleh penyelesaian yang tepat.<sup>4</sup> Dalam bidang pendidikan, pemecahan masalah menjadi landasan penting dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Melalui proses tersebut, siswa dibiasakan berpikir secara kritis, logis, dan analitis dalam menghadapi berbagai permasalahan berbeda.<sup>5</sup>

Pentingnya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh besar terhadap sikap dan metode dalam menghadapi berbagai persoalan matematika.<sup>6</sup> Penerapan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran membawa pengaruh baik bagi siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif, penguasaan konsep secara mendalam, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan pada kehidupan nyata. Siswa menjadi lebih partisipatif, mandiri, serta terbiasa bekerja sama saat menyelesaikan permasalahan. Namun, jika tidak dirancang dengan baik, pemecahan masalah juga memiliki dampak negatif, seperti membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang, menuntut guru mengelola kelas dengan baik, serta penentuan strategi yang sesuai. Agar dapat menyelesaikan permasalahan, keterampilan memecahkan masalah yang memadai sangat dibutuhkan.

---

<sup>4</sup> Arnoldus Helmon dan Eliterius Sennen, "Pembelajaran Matematika Melalui Pemecahan Masalah: Urgensi dan Penerapannya," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 51–56, <https://doi.org/10.36928/jipd.v4i1.318>.

<sup>5</sup> National Council of Teacher of Mathematics, *Principles and Standards for School Mathematics*.

<sup>6</sup> Dina Aulia Luthfiah, E. Elvis Napitupulu, dan Hermawan Syahputra, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Stabat," *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i2.332>.

Kemampuan pemecahan masalah dimaknai sebagai upaya seseorang dalam meraih tujuan ketika solusi tidak dapat ditemukan secara instan.<sup>7</sup> Kemampuan ini mencerminkan keahlian strategis siswa dalam memahami masalah sekaligus menentukan strategi yang tepat untuk memperoleh jawaban.<sup>8</sup> Tujuan dari pemecahan masalah ialah mendorong siswa supaya lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai alternatif cara untuk menemukan solusi permasalahan.<sup>9</sup> Selain itu, melalui *problem solving* dapat mendorong berkembangnya pemikiran kritis siswa. Melalui proses ini, siswa menjadi lebih mudah menghubungkan dan menyesuaikan informasi baru dengan pemahaman yang pernah dimilikinya. Selain itu, melalui keterampilan penyelesaian masalah siswa mampu menemukan solusi dan lebih antisipatif menghadapi berbagai kemungkinan.<sup>10</sup>

Namun, hasil berbagai penelitian mengemukakan sejumlah siswa masih kesulitan saat menyelesaikan soal yang membutuhkan keterampilan penyelesaian masalah secara logis dan sistematis. Fakta di lapangan memperlihatkan tingkat kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah masih tergolong rendah. Hasil penelitian Zulkarnain dan Yumi Sarassanti menunjukkan bahwa keterampilan penyelesaian soal siswa masih berada pada tingkat yang rendah. Kondisi tersebut dapat dilihat dari seringnya muncul kekeliruan dalam jawaban serta belum

---

<sup>7</sup> Luthfiah, Napitupulu, dan Syahputra.

<sup>8</sup> Rani Hidayat, Agus Jaenudin, dan Neneng tita Rosita, "Analisis Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Ditinjau dari Kecemasan Matematis pada Materi Volume Kubus dan Balok," *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 9, no. 2 (2024): 253–267, <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2>.

<sup>9</sup> Dessy Az-Zahra Putri Riyanti dan Anesa Surya, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR)," *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series* 8, no. 3 (2025): 381–389, <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107252>.

<sup>10</sup> Zulkarnain Zulkarnain dan Yumi Sarassanti, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear," *SIBATIK JOURNAL* 1, no. 3 (2022): 133–142, <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i3.19>.

terpenuhinya indikator-indikator pemecahan masalah.<sup>11</sup> Selain itu, menurut penelitian Dessy Az-Zahra Putri Riyanti dan Anesa Surya mayoritas siswa belum menguasai setiap langkah pemecahan masalah dengan tepat, khususnya tahap perencanaan penyelesaian dan evaluasi hasil yang diperoleh.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan pembelajaran matematika di kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung, terlihat bahwasanya sebagian siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami. Selama kegiatan belajar berlangsung, sebagian siswa mengalami kejenuhan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Sehingga mereka lebih memilih bermain *handphone* atau berbincang dengan temannya. Kurangnya perhatian terhadap guru menyebabkan siswa tidak fokus, sehingga pemahaman siswa atas materi yang diajarkan guru belum mencapai hasil maksimal. Di samping itu, kurang beragamnya penerapan model serta media ajar turut berakibat terhadap pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Pada praktiknya, metode konvensional yang menitikberatkan pada ceramah lebih sering digunakan oleh guru, sehingga proses pembelajaran cenderung terpusat pada peran guru itu sendiri. Akibatnya, siswa lebih sering bersikap pasif hanya menyimak penjelasan dan mencatat materi. Siswa tidak menunjukkan inisiatif menanyakan materi yang belum dipahami. Hal ini menyebabkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah, khususnya permasalahan yang berbeda dari contoh menjadi kurang terampil.

Guru yang masih menjadi pusat pembelajaran, menyebabkan sebagian waktu digunakan untuk menjelaskan materi, sedangkan keterlibatan siswa dalam

---

<sup>11</sup> Zulkarnain dan Sarassanti.

<sup>12</sup> Riyanti dan Surya, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR)."

proses pembelajaran masih terbatas. Di samping itu, sebagian siswa merasa kesulitan ketika harus mengerjakan soal berbasis pemecahan masalah. Mereka sering merasa bingung memahami permasalahan, belum mampu menyusun rencana penyelesaian dengan tepat, kurang memahami pendekatan matematika yang diperlukan, serta jarang memeriksa ulang jawaban yang diperoleh. Di sisi lain, siswa cenderung kurang tertarik pada soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Mereka lebih menyukai soal yang bersifat konsep dan prosedural, karena dianggap lebih mudah dan dapat diselesaikan dengan cara cepat yang sudah terbiasa digunakan daripada tahapan penyelesaian masalah sistematis.

Supaya kemampuan memecahkan masalah siswa berkembang dengan baik, guru dapat menggunakan beragam media pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa, melatih kemandirian, serta membiasakan mereka menemukan solusi sendiri sehingga mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini disebabkan media pembelajaran merupakan sarana guru dalam menyampaikan informasi, dengan tujuan mempermudah pemahaman materi siswa.<sup>13</sup> Beragam media bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika, di antaranya adalah media *flash card*. Media tersebut termasuk salah media pembelajaran visual berbasis gambar.<sup>14</sup> *Flash card* berfungsi membantu siswa mengingat dan menelaah kembali materi, berupa konsep, istilah, simbol, ejaan asing, rumus, dan sebagainya.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Ahmad Fakhri Hutauruk et al., *Media Pembelajaran dan TIK* (Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis, 2022).

<sup>14</sup> Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian* (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022).

<sup>15</sup> Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9–16, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.

*Flash card* memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran. Kartu ini dirancang bolak-balik sehingga menciptakan keterkaitan antara bagian depan dan belakang kartu. Setiap kartu mewakili satu konsep, sehingga dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.<sup>16</sup> Selain itu, penggunaan *flash card* berperan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Menurut penelitian Susetya Dwi Putra, dkk., media *flash card* dinilai efektif karena membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efisien, serta mendorong keaktifan siswa dalam belajar.<sup>17</sup> Hasil serupa ditemukan oleh Lutvia Nurul Afwah, dkk., yang membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan *flash card* pada kemampuan memecahkan masalah siswa.<sup>18</sup> Dengan demikian, *flash card* dipandang sebagai media ajar matematika yang efektif, karena menghadirkan pembelajaran yang aktif serta mengoptimalkan kemampuan siswa memecahkan masalah.

Supaya pemanfaatan media *flash card* lebih efektif dan terarah, guru hendaknya menerapkan model pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan siswa mengeksplorasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan informasi. Model pembelajaran berperan penting terhadap penyampaian materi matematika, sehingga pemilihannya harus mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah.<sup>19</sup> Model

---

<sup>16</sup> Widahyanti Widahyanti dan Anita Dewi Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Guna Menunjang Proses Pembelajaran Model Make a Match Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 13, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.13>.

<sup>17</sup> Susetya Dwi Putra, Noening Andrijati, dan Atip Nurharini, "Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students Article Information," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 27–43, <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>.

<sup>18</sup> Lutvia Nurul Afwah, Zuida Ratih Hendrastuti, dan Yesi Franita, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Flashcard Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 1 (2023): 293–97, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.244>.

<sup>19</sup> Hestu Tansil Laia dan Darmawan Harefa, "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa," *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021): 463–74, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.

pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) dikemukakan oleh Edward L. Pizzini dalam pembelajaran sains dapat digunakan untuk meningkatkan proses pemecahan masalah.<sup>20</sup> Melalui penerapannya, dapat mendorong keaktifan siswa mengaplikasikan materi, memahami konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikirnya.<sup>21</sup>

Model pembelajaran SSCS menekankan pada proses penyelesaian masalah sekaligus melatih keterampilan penyelesaian siswa pada berbagai persoalan. Model ini mampu meningkatkan minat siswa untuk terus melatih kemampuan tersebut selama proses pembelajaran.<sup>22</sup> Model SSCS tergolong sederhana dan mudah diterapkan karena setiap tahapnya dapat mendorong keaktifan siswa.<sup>23</sup> Pernyataan ini sejalan penelitian Rinrin Irmayanti, model SSCS terbukti membantu siswa menghadapi dan menyelesaikan suatu masalah. Melalui model ini, siswa menjadi lebih termotivasi sehingga mereka lebih cepat dalam memahami informasi untuk mencari solusi.<sup>24</sup> Selain itu, penerapan model SSCS mendorong kerja sama antar siswa, sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi lebih aktif.<sup>25</sup>

---

<sup>20</sup> Ika Meika et al., “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 01 (2021): 383–90, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.388>.

<sup>21</sup> L Julie dan Edward L Pizzini, “A New Perspective for Science Inservice: Problem Solving Demonstration Classrooms,” *Iowa Science Teachers Journal* 30, no. 3 (1993): 3, <https://scholarworks.uni.edu/istj/vol30/iss3/3/>.

<sup>22</sup> Adi Asmara dan Anisya Septiana, *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah* (Bengkulu: CV. Azka Pustaka, 2023).

<sup>23</sup> Dahliana Rangkuti, Rustam, dan Siti Salamah Br.Ginting, “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa,” *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 4 (2023): 466–70, <https://www.ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/897>.

<sup>24</sup> Rinrin Irmayanti, Milla Listiawati, dan Sri Maryanti, “Model Pembelajaran SSCS Berbantu Flashcard terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Sistem ekskresi,” *Proceeding Biology Education Conference* 21, no. 1 (2024): 116–22, <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/97354/0>.

<sup>25</sup> Yuli Mulyana, Sigit Priyatno, dan Nuriana Rachmani Dewi, “Penerapan Model SSCS untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Model Matematis dan Kerja Sama Siswa” 1 (2018): 340–41, <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/19519>.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran SSCS berbantuan media *flash card* pada materi perbandingan trigonometri untuk mengatasi problematika rendahnya keterampilan pemecahan masalah siswa. Perbandingan trigonometri diketahui menjadi materi yang dipandang sulit oleh siswa. Banyak siswa belum memahami konsep dasar dan definisinya dengan baik. Selain itu, contoh yang diberikan kurang bervariasi sehingga mereka kesulitan menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi. Akibatnya, siswa tidak hanya kesulitan dalam menemukan jawaban akhir, tetapi juga menentukan cara atau langkah menyelesaikan masalah.

Pemahaman konsep menjadi hal yang krusial dalam materi perbandingan trigonometri supaya penyelesaian soal siswa efektif dan terampil. Untuk itu, peneliti menerapkan model SSCS yang mengajak siswa terlibat langsung dan mengembangkan kemandirian dalam menyelesaikan masalah. Tahapan dalam model SSCS juga mendukung pengembangan kemampuan tersebut. Melalui media *flash card*, model ini dimaksudkan agar meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan penjelasan permasalahan yang dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Perbandingan Trigonometri Siswa Kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.”

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menemukan beberapa masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

- a. Selama kegiatan pembelajaran, guru cenderung menerapkan metode konvensional yang berfokus terhadap guru dan belum banyak menerapkan variasi model pembelajaran.
- b. Selama aktivitas belajar berlangsung, partisipasi aktif siswa tergolong rendah
- c. Secara umum, kemampuan penyelesaian masalah siswa pada tingkat yang kurang optimal.

### **2. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus dan terstruktur, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

- a. Penelitian ini melibatkan dua variabel, variabel bebas berupa penerapan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan *flash card*, dan variabel terikat berupa kemampuan pemecahan masalah.
- b. Media pembelajaran yang diterapkan ialah media *flash card*.
- c. Kemampuan pemecahan masalah yang diuji terbatas hanya materi perbandingan trigonometri, khususnya pemahaman konsep dasar pada segitiga siku-siku, penentuan nilai rasio trigonometri terhadap sudut istimewa, serta penerapannya dalam menyelesaikan masalah sederhana.
- d. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.

### C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang, hasil identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang sudah dijelaskan, penelitian ini memfokuskan pada rumusan masalah berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan pemecahan masalah materi perbandingan trigonometri siswa kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan pemecahan masalah materi perbandingan trigonometri siswa kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?

### D. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimaksudkan untuk mencapai beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji apakah penerapan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi perbandingan trigonometri siswa kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
2. Untuk menganalisis besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perbandingan trigonometri di kelas X SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.

## E. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap bahwa temuan pada penelitian ini mampu memberikan manfaat berikut ini:

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pemikiran sekaligus memperkuat landasan teori terkait penerapan model pembelajaran SSCS (*Searc, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* dalam peningkatan kemampuan penyelesaian soal berbasis masalah siswa pada materi perbandingan trigonometri. Di samping itu, temuan penelitian juga dimanfaatkan sebagai rujukan bagi peneliti berikutnya dalam mengeksplorasi model serta media pembelajaran yang menitikberatkan pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Pendidik

Dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan memperluas wawasan serta menambah pengetahuan guru dalam menentukan pilihan terkait pendekatan, model, strategi, maupun aktivitas pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan, keterampilan, dan kemampuan siswa yang selalu berkembang. Melalui penerapan model pembelajaran SSCS, guru mampu menyusun proses pembelajaran yang berfokus pada kegiatan penyelidikan dan latihan secara langsung, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah.

#### b. Bagi Peserta Didik

Maksud terlaksananya penelitian untuk mengembangkan keterampilan penyelesaian persoalan siswa pada materi perbandingan trigonometri. Penerapan

model pembelajaran SSCS berbantuan *flash card* diharapkan mampu mendorong kemandirian siswa dalam memahami permasalahan, menyusun langkah penyelesaian, hingga menemukan solusi yang tepat. Di samping itu, proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan percaya diri siswa ketika menghadapi soal-soal berbasis pemecahan masalah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui terlaksananya penelitian ini dimaksudkan menghasilkan manfaat sebagai salah satu sumber referensi peneliti berikutnya yang mengangkat topik serupa. Peneliti selanjutnya memiliki peluang untuk melakukan inovasi, baik melalui pengembangan ataupun memodifikasi implementasi metode ajar, pemilihan dan pemanfaatan media ajar, serta pengkajian lebih lanjut terhadap aspek kemampuan pemecahan masalah, sehingga mendapatkan temuan baru yang berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini memiliki cakupan ruang lingkup yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti

Penelitian ini melibatkan siswa kelas X SMA Negeri 1 Campurdarat Tulungagung tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjeknya.

2. Objek yang diteliti

Penelitian berfokus pada penerapan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) berbantuan media *flash card* untuk mengkaji kemampuan pemecahan masalah.

### 3. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Campurdarat Tulungagung yang berdomisili di Jl. Raya Popoh, Ngentrong, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, 66272.

## G. Penegasan Istilah

Pada penelitian ini, memuat sejumlah istilah penting yang perlu dijelaskan lebih lanjut supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah pada judul penelitian. Berikut disajikan penegasan pada istilah-istilah yang digunakan:

### 1. Secara Konseptual

Penegasan istilah secara konseptual diartikan sebagai penjelasan atau batasan makna suatu istilah berdasarkan teori, literatur, dan pendapat ahli. Dalam penelitian ini penjelasan istilah secara konseptual dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*)

Model pembelajaran SSCS ialah strategi belajar yang berlandaskan pada pendekatan *problem solving*, di mana fokus belajar pada aktivitas siswa (*student centered*). Model ini pada awalnya dikenalkan oleh E. L. Pizzini dan dikembangkan dengan dasar pendekatan konstruktivistik serta berorientasi pada penyelesaian masalah. Menurut Pizzini, model SSCS dirancang untuk melibatkan partisipasi aktif siswa dalam berpikir ilmiah dengan tahapan terstruktur, dimulai dari menemukan permasalahan hingga menyampaikan hasil penyelesaian.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> E. L. Pizzini, "Teaching problem solving in the science classroom," *Journal of Research in Science Teaching* 25 (1998): 123–35, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/tea.3660250205>.

b. Media Pembelajaran *Flash card*

Media pembelajaran *flash card* merupakan sarana visual berbentuk kartu yang memuat informasi singkat, seperti kata, simbol, atau gambar. Penerapan media tersebut mempermudah memahami materi dan menguatkan daya ingat siswa.<sup>27</sup>

c. Pemecahan Masalah

George Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai aktivitas berpikir seseorang dalam mencari solusi dari masalah yang sulit diselesaikan secara langsung. Polya menegaskan bahwa kegiatan ini tidak hanya sebatas menggunakan rumus, melainkan melibatkan aktivitas intelektual yang mencakup pemahaman terhadap masalah, penggunaan penalaran logis, serta evaluasi atau refleksi terhadap hasil penyelesaian yang diperoleh.<sup>28</sup>

2. Secara Operasional

Penegasan istilah secara operasional diartikan sebagai penjelasan suatu istilah berdasarkan indikator yang dapat diamati, diukur, dan dinilai. Dalam penelitian ini penjelasan istilah secara operasional dijelaskan sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and share*)

Model pembelajaran SSCS merupakan strategi belajar yang memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara mendalam melalui empat tahap utama. Dalam penerapannya, model ini menuntut keterlibatan aktif siswa pada setiap proses pembelajaran. Model SSCS memiliki beberapa tahap, yakni tahap *Search* yang berfokus mengidentifikasi masalah, tahap *Solve* sebagai proses menemukan solusi,

---

<sup>27</sup> Glenn doman, *How To Teach Your Baby To Read* (New York: Suare One Publishers, 2006).

<sup>28</sup> G. Polya, *How to solve it: A new aspect of mathematical method, How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*, 2014.

tahap *Create* berkaitan dengan menyusun atau menuliskan hasil, dan tahap *Share* sebagai kegiatan menyampaikan atau mempresentasikan hasil kepada orang lain.

b. Media Pembelajaran *Flashcard*

Pada penelitian ini, *flash card* dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran berbasis visual. Media ini berupa kartu kecil berbentuk persegi panjang berukuran  $7 \times 9$  cm dan dicetak pada kertas *buffalo*. *Flash card* dibuat dengan desain sederhana, praktis, namun tetap menarik, sehingga mempermudah siswa dalam mengingat konsep, istilah, maupun rumus yang dipelajari. Setiap kartu memiliki dua sisi, di mana bagian depan memuat gambar, simbol, dan permasalahan singkat, sedangkan bagian belakang berisi penjelasan, konsep, dan rumus yang relevan. Media ini digunakan secara berkelompok untuk menunjang aktivitas diskusi serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dimiliki individu untuk menemukan solusi atas persoalan yang dihadapi. Penelitian ini menerapkan tahapan pemecahan masalah yang dikemukakan Polya yang membagi proses tersebut dalam empat langkah, yaitu mengidentifikasi permasalahan, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai perencanaan, serta memeriksa kembali hasil yang sudah diperoleh.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun agar memudahkan pembaca dalam menemukan setiap bagian yang dibutuhkan serta memahami isi setiap bab dengan tepat. Berikut susunan sistematika penulisan pada penelitian ini:

## 1. BAB I : Pendahuluan.

Bagian ini memaparkan latar belakang masalah, identifikasi, batasan, dan rumusan masalah, serta uraian tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II : Landasan Teori.

Bab ini memuat pembahasan teori dasar penelitian, hasil penelitian sebelumnya yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis yang diajukan.

## 3. BAB III : Metode Penelitian.

Dalam bab ini dijelaskan rancangan penelitian meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi, variabel, populasi, teknik sampling, instrumen, teknik pengumpulan data, metode analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian.

## 4. BAB IV : Hasil Penelitian

Pada bagian ini memaparkan temuan penelitian meliputi data, analisis, beserta uji hipotesis, dan rekapitulasi hasil yang disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan dan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

## 5. BAB V : Pembahasan

Dalam bab ini disajikan penjelasan mengenai hasil analisis data sebagai jawaban atas rumusan masalah yang ditetapkan.

## 6. BAB VI : Kesimpulan dan Saran

Pada bab terakhir menyajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan tersebut merangkum seluruh temuan penelitian yang menjawab permasalahan yang dikaji. Sementara itu, saran berisi rekomendasi tindakan bagi pihak terkait berdasarkan temuan penelitian.