

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE  
CREATE AND SHARE (SSCS)* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat-syarat  
Guna memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Program Studi Tadris Matematika



**OLEH :**

**THERI MAYORA**

**NIM : 18571013**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
IAIN CURUP  
2022**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Curup

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Theri Mayora mahasiswa IAIN CURUP yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Shearch Solve Create And Share* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, November 2022

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Dini Palupi Putri, M.Pd**  
NIP. 198810192015032009



**Fevi Rahmadeni, M.Pd**  
NIP. 199402172019032016

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH

**PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Theri Mayora

NIM : 18571013

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Shearch Solve Create And Share*  
Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, November 2022

Penulis,  


**Theri Mayora**

**NIM. 18571013**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: 424 /In.34/F.T/I/PP.00.9/01/2023

Nama : **Theri Mayora**  
NIM : **18571013**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Tadris Matematika**  
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)*  
Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari/ Tanggal : **Senin, 05 Desember 2022**

Pukul : **13.00-15.00 WIB**

Tempat : **Ruang 1 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

**Ketua,**

**Sekretaris,**

**Dini Palupi Putri, M.Pd**  
NIP. 198810192015032009

**Fevi Rahmadeni, M.Pd**  
NIP. 199402172019032016

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Syaripah, M.Pd**  
NIP. 198101222009122001

**Anisya Septiana M.Pd**  
NIDN. 2020099002

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah**



**Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd**  
NIP. 19650826 199903 1 001

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanallhu Ta'Ala yang telah senantiasa melimpahkan, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga kita bisa merasakan indahnya agama ini, indahnya kesabaran, dan indah menerima ridho yang Allah takdirkan, serta indahnya kemudahan yang Allah berikan kepada kita semua. Alhamdulillah atas izinmu Ya Allah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yaitu skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share (SSCS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa”**. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, dan mendapatkan ridho Allah Subhanallahu Ta'Ala. Ya Allah semoga Engkau senantiasa curahkan keberkahan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga-keluarga beliau, sahabat-sahabat beliau, hingga pengikut beliau yang senantiasa istiqomah berpegang teguh diatas sunnah.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat-syarat dalam memperoleh gelar serjana strata satu (S-1) pada program studi Tadris Matematika. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan dan arahan dari semua pihak. Dengan demikian penuh kerendahan hati, maka penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah Suhanallahu Ta'Ala, dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup

2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd.,MM selaku Wakil Rektor I Rektor IAIN Curup
3. Bapak Dr. Ngadri Yusro, M.Pd., selaku Wakil Rektor II Rektor IAIN Curup
4. Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Rektor IAIN Curup
5. Bapak Dr. Hamengkubowono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Ibu Syaripah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika (TMM) IAIN Curup
7. Ibu Dini Palupi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberi banyak bimbingan, arahan, motivasi yang luar biasa, dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan banyak mengorbankan waktu, tenaga, dan pikirannya dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberi banyak bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, selain itu motivasi, nasehat-nasehat beliau menggetarkan hati penulis untuk senantiasa berdoa, bersabar, dan semangat dalam menjalankan kehidupan yang penuh dengan ujian.
8. Semua keluarga besar Civitas Akademik IAIN Curup yang selama ini telah membantu, mengarahkan dan memberi bantuan fasilitas yang baik untuk menunjang dalam proses menambah ilmu di IAIN Curup.
9. Semua Civitas Perpustakaan IAIN Curup, selaku lembaga fasilitas peminjaman buku yang selama ini telah membantuk memberikan izin untuk meminjam buku, belajar, dalam lainnya.

10. Almamaterku IAIN Curup yang sangat saya banggakan, IAIN Curup telah menjadi bagian dari keluarga besar hidupku.

Semoga Allah Subhanallahu Ta'Ala memberikan balasan atas semua kebaikan-kebaikan, motivasi, dan bantuan semua elemen yang terlibat dapat nilai pahala yang berlipat ganda di sisi-Nya. Aamiin Ya Rabbalalaamiin...

*Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, September 2022

Penulis

**Theri Mayora**

**NIM. 18571013**

## MOTTO

*Yakinlah, ada sesuatu yang menanti kita setelah sekian banyak kesabaran yang kita jalani dan akan membuat kita terpana hingga akan lupa betapa perihnya rasa sakit*

-Ali bin abi Thalib-



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Hirabbil Alamin Segala Puji Bagi Allah SWT Yang Telah Memberikan Karunia Yang Luar Biasa Kepada Saya Dan Keluarga Atas Tercapainya Pendidikan S1 Saya, Terimakasih Kepada :

1. Diri Sendiri Yang Telah Bertahan Dari Awal Perkuliahan Sampai Akhir Perkuliahan Ini.
2. Terimakasih Kepada Kedua Orang Tua Saya Ayah Saya (FAUZI NULANA) Dan Umak Saya (KISNI) Yang Selalu Menjadi Malaikat Yang Allah Berikan Kepada Saya Yang Sangat Luar Biasa. Terimakasih Atas Semua Dorongan Dan Semangat Yang Selalu Kalian Berikan Ketika Anakmu Berada Dalam Fase Yang Terpuruk, Dan Terimakasih Juga Atas Jasa Yang Tak Terhingga Yang Tak Mampu Dibalas Dan Tak Bisa Dihitung Seberapa Banyak Jasa Kalian.
3. Terimakasih Kepada Pembimbing Saya Yaitu Ibu Dini Palupi, M.Pd Dan Bu Fevi Rahmadeni, M.Pd Yang Telah Membimbing Saya Dengan Sabar Sehingga Saya Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini.
4. Terimakasih Juga Kepada Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2018 Yang Selalu Ada Dan Selalu Berjuang Bersama Dari Awal Perkuliahan Sampai Berakhirnya Perkuliahan Ini

**Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share (SSCS)*  
Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa**

Oleh:

Theri Mayora (18571013)

**ABSTRAK**

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika siswa adalah model pembelajaran *SSCS*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui berapa persen tingkat keberhasilan siswa belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kepahiang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *SSCS* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, seperti ditunjukkan pada hasil regression signifikan ( $\text{sig}$ ) sebesar  $0,023 < 0,05$  menunjukkan ada pengaruh variabel bebas ( $x$ ) terhadap variabel terikat ( $y$ ) atau hipotesis diterima yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan *SSCS* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi SPLDV kelas VIII SMP Negeri 02 Kepahiang. Dengan demikian materi SPLDV dengan menggunakan model *SSCS* sangat baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share (SSCS)*

kemampuan berpikir kreatif matematika

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika.....	9
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif .....	12
3. Model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS).....	15
B. Penelitian Terdahulu .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Metode Penelitian.....	22
B. Desain Penelitian.....	22
C. Variabel Penelitian .....	23
D. Populasi, Sample dan Teknik Samplin.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Teknik analisis data.....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>

A. Kondisi objek dan lokasi penelitian .....	33
1. Profil sekolah.....	33
B. Hasil penelitian.....	35
C. Pembahasan.....	41
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
LAMPIRAN.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.Langkah-Langkah Pembelajaran SSCS .....	19
Tabel 3.1 Kualifikasi Skor Total Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	
Matematika Siswa .....	29
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Angket .....	31
Tabel 4.1 Data Guru Smp Negeri 2 Kepahiang .....	36
Tabel 4.2 Skor Hasil Angket .....	38
Tabel 4.3 Skor Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	39
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Normalitas .....	41
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Linieritas Tes .....	46
Tabel 4.7Data Hasil Uji Hepotesis .....	47

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan cukup penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika hendaknya dapat dikuasai oleh setiap warga masyarakat karena matematika dapat memberi bekal untuk berpikir kreatif dan logis dalam berbagai keperluan di kehidupan sehari-hari. Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting dikuasai siswa di sekolah karena banyak kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup>

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak tersebut membuat sebagian orang sulit memahami ilmu matematika. Untuk itu diperlukan belajar yang baik terhadap pembelajaran matematika agar dapat menjadikan matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi nyata dan mudah dipahami.

Matematika sebagai mata pelajaran yang penting diajarkan pada setiap tingkatannya, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Bahkan matematika juga diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Hal ini tertuang dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) permendiknas nomor 22 tahun 2006 bahwa matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja

---

<sup>1</sup> Yuhasrianti, ‘*Pendekatan realistik dalam pembelajaran matematika*’, (vol 1 nomor 1 oktober, 2012), hal. 81.

sama. Belajar matematika akan melatih siswa bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Konsep-konsep matematika dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung menghitung. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif. Karena didalam pembelajaran matematika sangat diperlukan dan matematika memiliki cakupan yang luas, tidak hanya menghafal rumus namun juga bagaimana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Sebagaimana dalam Permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan menjelaskan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.<sup>2</sup>

Berdasarkan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dalam pembelajaran matematika (Permendiknas no.22 tahun 2006) disebutkan bahwa siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif. Tetapi faktanya di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan ini masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil lembaga penelitian *Programme For International Student Assessment* (PISA) terhadap siswa yang berumur 13-15 tahun bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami serta menggunakan dasar-dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. Hal ini terlihat pada peringkat Indonesia yang berada di posisi 62 dari 70 peserta.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Depdiknas, *peraturan menteri pendidikan nasional no.22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah*, Jakarta: Depdiknas, 2006.

<sup>3</sup> Puspendik, survei internasional PISA, <http://www.oecd.org/pisa>, diakses 27 April 2017 pukul 15.02 WIB.

Proses belajar terjadi di sekolah yang merupakan landasan utama masyarakat dalam menilai berhasil tidaknya suatu pendidikan.<sup>4</sup> Anggapan masyarakat khususnya di kalangan pelajaran matematika masih merupakan pelajaran yang sulit bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar.

Mereka juga menganggap matematika sebagai momok, ilmu yang kering dan teoritis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan. Ada juga yang merasa takut terhadap pelajaran matematika, salah satu penyebab ketakutan tersebut adalah matematika dianggap sulit, pelajaran matematika yang monoton dan guru cenderung represif dan kiler sehingga anak cenderung menutup diri dan tidak dapat mengekspresikan dirinya dalam pembelajaran, selain itu adanya tuntutan dari orang tua dan guru terhadap hasil juga menyebabkan siswa menjadi tertekan dan cemas sehingga siswa merasa terpaksa untuk belajar matematika.<sup>5</sup> Selain itu Perubahan kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 juga berdampak pada berbagai upaya persiapan yang harus dilakukan berbagai pihak yaitu guru dan peserta didik di dalam pembelajaran pada semua elemen mata pelajaran termasuk matematika.<sup>6</sup> Dalam ranah sains, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong erat dengan kehidupan manusia,<sup>7</sup> serta

---

<sup>4</sup> Aliwanto, *Analisis Aktivitas Belajar Siswa*, Jurnal Konseling GUSJIGANG, 3.1 (2017), 64.

<sup>5</sup> Arief, B.W dan Saufi, "Mengelola Kecemasan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA", Jurnal Matematika, 1, 20 (mei, 2012), h. 5

<sup>6</sup> Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Surabaya, *Survei Tentang Persepsi Dan Kesiapan Konselor Terhadap Bimbingan Dan Konseling Berdasarkan Kurikulum 2013 Di SMA Surabaya Selatan*, Jurnal BK UNESA, 04 nomor 0 (2014),

<sup>7</sup> Antomi Saregar, *Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum Dengan Memanfaatkan Media Phet Simulation Dan LKM Melalui Pendekatan Saintifik: Dampak Pada Minat Dan Penguasaan Konsep Mahasiswa*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5.1 (2016), 53 .



merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Meskipun demikian dominan peserta didik mengibaratkan matematika bersifat abstrak dan sulit dipahami.<sup>8</sup>

Rendahnya pemahaman serta kemampuan peserta didik dalam berpendapat dan bertanya merupakan penuturan oleh pendidik matematika yang digarap oleh peneliti pada tanggal 9 Mei 2019 di MTs Riyadlatul Ulum Lampung Timur. Sering kehilangan konsentrasi selama proses pembelajaran dan jawaban peserta didik belum menunjukkan aktivitas berdasarkan indikator kemampuan berpikir ketika guru memberikan pertanyaan. Tuntutan perubahan zaman yang terjadi pada abad ke 21 mengenai adanya pola pikir kreatif, kritis, dan mencari serta menganalisis dapat meningkatkan kapasitas pemikiran serta mampu dalam bersaing.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 27 Mei 2022 dari hasil wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 02 Kepahiang, penulis mengetahui permasalahan yang ada, antara lain siswa kurang menguasai berbagai rumus matematika sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Dan untuk kemampuan berpikir kreatif dalam pengerjaan soal dan pemahaman materi pun masih sangat rendah. Saat melakukan observasi, penulis juga mengetahui dari hasil belajar siswa hanya beberapa siswa yang mencapai kriteria kelulusan minimum dan masih banyak yang mendapatkan nilai di

---

<sup>8</sup> Aliwanto, ‘\_Analisis Aktivitas Belajar Siswa’, Jurnal Konseling GUSJIGANG, 3.1 (2017), 64.

<sup>9</sup> Saratri Wilonoyudho Bejo Sulasih, Rodia Syamwil, ‘\_Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Study Berbasis Keunggulan Lokal Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan’, Journal of Vocational and Career Education, 2.1 (2017), 80

bawah kriteria kelulusan minimum. Siswa juga kurang motivasi dalam pembelajaran karena telah menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari.

Hal ini juga tidak terlepas dari permasalahan dimana guru yang mengajar kurang memberikan model pembelajaran yang disukai siswa, guru hanya meminta siswa menghafal rumus, perkalian, dan mengerjakan tugas di rumah.

Melihat permasalahan di atas, siswa diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Hal ini bukan semata-mata menyangkut kegiatan guru mengajarkan tetapi menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa, membantu siswa jika ada kesulitan dan membimbingnya untuk memperoleh suatu kesimpulan yang benar.

Menurut Indrawati, model pembelajaran berfungsi untuk membantu membimbing guru memilih komponen proses dalam pembelajaran seperti teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran berlangsung dengan baik.<sup>10</sup> Oleh karena itu, dapat digunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif matematika dan melibatkan siswa untuk mandiri, kreatif, dan lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk kemampuan berpikir kreatif matematika adalah melalui model pembelajaran *search solve create and share* (SSCS).

---

<sup>10</sup> Indrawati, *model-model pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran fisika*, model kuliah, jember: kementerian pendidikan dan kebudayaan universitas jember fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 2011, h.1.6.

Menurut pernyataan Tan Li Li yang dikutip oleh Risnawati yang menyatakan bahwa model pembelajaran *search solve create and share (SSCS)* memberikan peranan yang besar bagi siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Dengan demikian akan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.<sup>11</sup> Setiap tahap pembelajaran dengan model *SSCS* dapat melibatkan siswa dalam menyelidiki situasi baru, memikirkan pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah secara realistis. Sehingga model pembelajaran *SSCS* dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam setiap proses pembelajaran.

Model pembelajaran *SSCS* adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif pada setiap tahapnya. Pada tahap *search* siswa dilibatkan dalam mengumpulkan ide dan mengajukan pertanyaan serta merumuskan permasalahan yang diberikan. Pada tahap *solve* siswa dilibatkan untuk memecahkan masalah yang ditemukan. Pada tahap *create* siswa dilibatkan dalam menyimpulkan jawaban yang telah mereka temukan. Sedangkan pada tahap *share* siswa dilibatkan untuk mempersentasikan hasil jawaban mereka.<sup>12</sup> Jadi dengan model pembelajaran *SSCS* kemampuan berpikir kreatif siswa dan motivasi siswa dapat dikembangkan dan ditingkatkan.

---

<sup>11</sup> Risnawati, *strategi pembelajaran matematika*, pekanbaru: suska press, 2008, h.58.

<sup>12</sup> *Ibid*

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan diteliti yaitu pengaruh model pembelajaran *search solve create and share (sscs)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII SMP .

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *SSCS*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran *SSCS* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berpedoman pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *search solve create and share (sscs)*
2. Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *search solve create and share (sscs)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

## **E. Manfaat Penelitian**

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan secara teoritis memberikan manfaat dalam pembelajaran matematika terutama terhadap cara berpikir kreatif matematika siswa melalui model pembelajaran SSCS.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi guru, sebagai informasi dan juga sebagai salah satu bahan alternatif model pembelajaran siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika.
- c. Bagi peneliti, dapat bermanfaat pada dunia pendidikan.
- d. Bagi siswa, sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam belajar matematika dan mampu memberikan sikap positif terhadap mata pelajaran matematika.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika**

Berpikir merupakan suatu aktivitas, dimana subjek yang berpikir kreatif dan aktivitas yang bersifat ideasional. Jadi bukan sensoris, dan motoris, walaupun dapat disertai dengan kedudukan berpikir juga menggunakan abstraksi-abstraksi atau “ideas”.<sup>13</sup> Suatu usaha manusia untuk mencari makna atau penyelesaian dari sesuatu lebih dekat dikatakan dengan berpikir. Setiap manusia pada hakekatnya selalu berpikir, namun tingkat keluasan berpikir selalu berbeda.

Berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan terarah kepada suatu tujuan.<sup>14</sup> Berpikir melibatkan kegiatan memanipulasi mentranspormasikan informasi dalam memori. Berpikir untuk membentuk konsep, menalar, berpikir secara kritis, dan kreatif, membuat keputusan dan memecahkan masalah.<sup>15</sup> Ditangan orang yang kreatif benda yang pada mulanya biasa-biasa saja akan menjadi luar biasa, sesuatu yang tidak terpikirkan oleh orang lain akan terpikirkan olehnya.

Menurut Ahmad Susanto berpikir kreatif adalah sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan

---

<sup>13</sup> Sumadi syryabrata, *psikologi pendidikan* jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012,h.54.

<sup>14</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Busna Pustaka, 2009, h.62.

<sup>15</sup> John W.Sanroc, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta:Kencana, 2011, h. 7.

celah-celah di dalam keuntungan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsure-unsur yang hilang, mencari solusi, menduga, menciptakan alternative menyelesaikan masalah, menyempurnakan, dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya.<sup>16</sup>

Husamah juga mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan metode, gagasan atau memberikan pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama.<sup>17</sup> Selain itu Mumandar mengatakan berpikir kreatif (juga disebut berpikir divergen) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan pada penekanan dengan keragaman jumlah dan kesesuaian.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Coleman dan Hammen dijelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*).<sup>19</sup>

Dari beberapa uraian tersebut dapat diketahui berpikir kreatif adalah keterampilan yang diasah dari sebuah kemampuan mengelola, mengelola informasi serta memecahkan masalah melalui berbagai ide-ide. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Seringkali

---

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2013, h.110

<sup>17</sup> Husamah dan Yanur Setyaningrum, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013, h.174.

<sup>18</sup> Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipt, 2010, h.119.

<sup>19</sup> Sukmadinata, N. S, *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*, Bandung : Kusuma Karya, h.117

individu yang dianggap kreatif adalah pemikir sintesis yang benar-benar baik yang membangun koneksi antara berbagai hal yang tidak disadari orang-orang lain secara spontan. Suatu sikap kreatif adalah sekurang-kurangnya sama pentingnya dengan keterampilan berpikir kreatif Schank.<sup>20</sup>

Berkenaan dengan hal tersebut Sternberg mengemukakan bahwa dalam hal mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ada beberapa strategi yang digunakan antara lain:

- a. Mendefinisikan kembali masalah
- b. Mempertanyakan dan menganalisis asumsi-asumsi
- c. Menjual ide-ide kreatif
- d. Membangkitkan ide-ide
- e. Mengenali dua sisi pengetahuan
- f. Mengidentifikasi dan mengatasi hambatan
- g. Menoleransi ambiguitas (kemenduan)
- h. Membangun kecakapan diri
- i. Menemukan minat sejati
- j. Menunda kepuasan
- k. Membuat model kreativitas.<sup>21</sup>

Munandar menunjukkan indikasi berpikir kreatif matematika adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.<sup>22</sup> Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika seseorang makin tinggi, jika

---

<sup>20</sup> Sternberg R, *Teaching For Succesfull Intelegence: Mengajarkan Kecerdasan Sukses Meningkatkan Pembelajaran dan Keberhasilan Siswa*, Penerjemah: Mardiatmoko. G, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<sup>22</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta, Rineka Cipta, 2009, hlm. 192



mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan terarah kepada suatu tujuan dan suatu kemampuan mental diantaranya kreatif. Kemampuan berpikir kreatif matematika yang dimaksud oleh penulis adalah kemampuan berpikir kreatif tertulis siswa melalui tes yang diberikan. Maka dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap suatu masalah.

## 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, aspek kognitif; ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan melekat pada dirinya.<sup>23</sup> Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang berpikir kreatif, yaitu:<sup>24</sup>

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, Op.cit., hlm 102-103

<sup>24</sup> Depdiknas, Kurikulum Pendidikan Dasar, (Jakarta: Depdiknas), hlm.36.

- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah
- d. Mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak merasa malu
- e. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya
- g. Memiliki rasa humor tinggi
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (*orisinal*)
- j. Dapat bekerja sendiri
- k. Senang mencoba hal-hal baru
- l. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Menurut Munandar indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Kelancaran meliputi:
  - 1) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, menjawab pertanyaan dengan lincer
  - 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
  - 3) Memikirkan lebih dari satu jawaban
- b. Keluwesan meliputi:

---

<sup>25</sup> Heris Hendriana,dkk, .Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa, (Bandung:PT Repika Aditama, 2017), .hlm.113

- 1) menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi
  - 2) Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
  - 3) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
  - 4) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Keaslian meliputi:
- 1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
  - 2) Memikirkan cara yang tidak lazim
  - 3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya;
- d. Elaborasi meliputi:
- 1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
  - 2) Menambah atau merinci secara detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menghasilkan situasi yang lebih menarik.

Hampir serupa dengan pendapat Munandar, Torrancer mengemukakan indikator berpikir kreatif matematis sebagai berikut:<sup>26</sup>

- a. Kelancaran (*fluency*), yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori.
- b. Keluwesan (*flexibility*) mempunyai ide/gagasan yang beragam
- c. Keaslian (*originality*), yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan

---

<sup>26</sup> Karunia Eka Lestari, Penelitian Pendidikan Matematika. (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm.89

- d. Elaborasi (*elaboration*), yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.

Berdasarkan indikator yang telah dipaparkan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir meliputi kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu misalnya, keterampilan berpikir lancar yaitu bekerja lebih cepat dan lebih kreatif dari yang lain. Berpikir luwes (mampu memikirkan lebih dari satu ide dalam menyelesaikan masalah). Berpikir orisinal seperti kemampuan dalam mengungkapkan gagasan atau menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak terpikirkan oleh orang lain. keterampilan memerinci, dan keterampilan menilai.

### **3. Model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS)**

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* pertama kali dikembangkan oleh Pizzini tahun 1988 pada mata pelajaran sains (IPA). Selanjutnya Pizzini, Abel dan Shepardson (1988) serta Pizzini dan Shepardson (1990) menyempurnakan model ini dan mengatakan bahwa model ini tidak hanya berlaku untuk pendidikan sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan matematika. Pada tahun 2000 Regional Education Laboratories suatu lembaga pada Departemen Pendidikan Amerika Serikat (*US Department of Education*) mengeluarkan laporan, bahwa model *SSCS* termasuk salah satu

model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan dipakai pada mata pelajaran matematika dan IPA.<sup>27</sup>

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* mengacu pada 4 fase penyelesaian masalah yaitu siswa menyelidiki dan mendefinisikan masalah (*search*), siswa merencanakan dan melaksanakan pemecahan masalah (*solve*), siswa memformulasikan hasil dan menyusun penyajian hasil (*create*), dan siswa mengkomunikasikan penyelesaian yang diperoleh (*share*).<sup>28</sup>

Model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa pada setiap tahapannya.

Langkah-langkah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)*<sup>29</sup> seperti Tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Langkah-langkah Pembelajaran SSCS**

<b>Tahapan</b>	<b>Peran pengajar</b>
<i>Search</i>	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk memahami konsep serta membimbing siswa dalam mencapai permasalahan.
<i>Solve</i>	Mendorong siswa dalam melaksanakan rencana kegiatan pemecahan masalah dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin, serta menganalisis
<i>Create</i>	Mengarahkan siswa dalam mendeskripsikan, mendesain atau menciptakan agar bisa mengkomunikasikan hasil dan kesimpulan dari permasalahan yang didapat.
<i>Share</i>	Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil yang diperoleh kepada temannya dan menjelaskan jawaban yang masih rancu saat presentasi.

<sup>27</sup> Irwan, *model pembelajaran* bandung: 2011, h 4.

<sup>28</sup> Suciati, 2013:195.

<sup>29</sup> Azizahwati, *langkah-langkh pembelajaran* 2008, h 18.

Menurut Pizzini ,secara lebih rinci menjelaskan kegiatan pada setiap tahapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) sebagai berikut:

a. *Search*

- 1) Menggali pengetahuan awal. Menuliskan informasi yang diketahui dan berhubungan dengan situasi yang diberikan.
- 2) Mengamati dan menganalisa informasi yang diketahui.
- 3) Menyimpulkan masalah dengan membuat pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Menggeneralisasikan informasi sehingga timbul ide-ide yang mungkindigunakan untuk menyelesaikan masalah.

b. *Solve*

- 1) Menentukan kriteria akan digunakan dalam memilih beberapa alternatif.
- 2) Membuat dugaan mengenai beberapa solusi yang dapat digunakan.
- 3) Memikirkan segala kemungkinan yang terjadi saat menggunakan solusi tersebut.
- 4) Membuat perencanaan penyelesaian masalah (di dalamnya termasuk menentukan solusi yang akan digunakan).

c. *Create*

- 1) Menyelesaikan masalah sesuai rencana yang telah dibuat sebelumnya.

- 2) Meyakinkan diri dengan menguji kembali solusi yang telah didapat.
- 3) Menggambarkan proses penyelesaian masalah.
- 4) Menyiapkan apa yang akan dibuat untuk dipresentasikan.

d. *Share*

- 1) Menyajikan solusi kepada teman yang lain.
- 2) Mempromosikan solusi yang dibuat.
- 3) Mengevaluasi tanggapan dari teman yang lain.
- 4) Merefleksi keaktifan sebagai problem solver setelah menerima umpan balik dari guru dan teman yang lain.

Berikut merupakan keunggulan dari penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)*<sup>30</sup>

a. Bagi guru

- 1) Mengembangkan ketertarikan siswa,
- 2) Menanamkan kemampuan berpikir tingkat tinggi,
- 3) Membuat seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan
- 4) Meningkatkan pemahaman mengenai keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi siswa

- 1) Memperoleh pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah
- 2) Mempelajari dan menguatkan pemahaman konsep dengan pembelajaran

---

<sup>30</sup> Pizzini, dalam *Lestari*, Jakarta: pustaka, 2013, h.10.

- 3) Mengolah informasi secara mandiri
- 4) Menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- 5) Mengembangkan berbagai metode dengan kemampuan yang telah dimiliki
- 6) Meningkatkan rasa ketertarikan
- 7) Bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan hasil kerja
- 8) Bekerja sama dengan siswa lain,
- 9) Mengintegrasikan kemampuan dan pengetahuan.

Dari beberapa penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa siswa dibimbing untuk dapat memahami masalah dan mencari apa yang mereka butuhkan dalam menyelesaikan masalah serta memperluas pengetahuan mereka sendiri sehingga mengalami proses pembelajaran bermakna. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* juga digunakan untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Peneliti menemukan salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Peneliti akan memaparkan salah satu penelitian tersebut sebagai berikut:

- 1) Aloysius Duran Corebima dalam penelitiannya pada tahun 2017 dengan judul *Empowering students' metacognitive skills on sscs learning model*



*integrated with metacognitive strategy*". Hasil penelitiannya memperlihatkan terdapat model pembelajaran *SSCS* lebih unggul guna memajukan kemampuan metakognitif peserta didik dibandingkan dengan dua pembelajaran lainnya. Peningkatan keterampilan metakognitif peserta didik dalam model pembelajaran *SSCS* adalah 67,33% lebih tinggi dari pembelajaran model pembelajaran tradisional.<sup>31</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian di atas menggunakan model untuk mengukur kemampuan metakognitif terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan model untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

- 2) Henry Johan dalam penelitiannya pada tahun 2014 yang berjudul "pembelajaran model *search solve create and share (sscs)* problem solving untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dengan merumuskan dan memilih kriteria pemecahan masalah pada konsep listrik dinamis". Penambahan keterampilan berpikir kreatif peserta didik berprestasi rendah, dalam model pembelajaran *sscs* adalah 36,18% lebih tinggi dari pada kemampuan peserta didik berprestasi tinggi. Skor rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 27%, dan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 19%.<sup>32</sup> Perbedaan penelitian Henry Johan

---

<sup>31</sup> Aloysius Duran Corebima, 'Empowering Students' Metacognitive Skills on Sscs Learning Model Integrated with Metacognitive Strategy', *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4.5 (2017), 3476–81  
<<https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i5.03>>.

<sup>32</sup> Henry Johan, pembelajaran model *sscs* untuk meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa pada materi listrik dinamis, *jurnal pengajaran matematika dan IPA* .2004,h 19

dengan peneliti yaitu pada penelitian Henry Johan menggunakan model yang dipakai sebagai pemecahan masalah pada konsep, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan model untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

- 3) Dewi Febriyanti, Suhrawardi Ilyas, Cut Nurmaliah dalam penelitiannya pada tahun 2014 bahwa model SSCS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif serta keterampilan generik sains, kecuali pada aspek komunikasi.<sup>33</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian di atas menggunakan model sscs untuk meningkatkan hasil belajar kognitif serta keterampilan *generic* sains kecuali pada aspek komunikasi. Sedangkan penelitian ini peneliti menggunakan model untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *search solve create and share (SSCS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

---

<sup>33</sup> Dewi Febriyanti, Suhrawardi Ilyas, and Cut Nurmaliah, Peningkatan Keterampilan Generik Sains Melalui Penerapan Model Sscs (Search, Solve, Create And Share) Pada Materi Mengklasifikasikan Makhluk Hidup Di Mtsn Model Banda Aceh, Jurnal Biologi Edukasi Edisi 13, 6.2 (2014), h.43

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>34</sup> Pendekatan kuantitatif ini juga digunakan dalam mengumpulkan sejumlah data yang diperoleh dari angket, dan untuk mempertegas hasilnya dilakukan tes berupa soal tes selanjutnya data tersebut dideskripsikan, karena data yang diperoleh perlu adanya penjelasan, penelitian ini mendeskripsikan berbagai hal yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa .

### B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini peneliti memilih desain penelitian sederhana. Desain ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Sumber: sugiyono

Keterangan:

X = model pembelajaran SSCS

Y = Kemampuan berpikir kreatif

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D*, (Alpabeta:Bandung, 2017), hlm. 13

### C. Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut variabel *Stimulus, predikto, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam (*Structural Equation Modeling/Pemodelan*) persamaan struktural, variabel independen disebut sebagai variabel eksogen. Dalam penelitian ini variabel independen adalah model pembelajaran SSCS.

#### 2. Variabel Dependen

Sering disebut variabel *output, kriteria, konsekuensi*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam (*structural equation modeling/pemodelan*) persamaan structural variabel dependen tersebut sebagai endogen.<sup>35</sup> Dalam penelitian ini variabel dependen adalah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

### D. Populasi, Sample dan Teknik Samplin

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Kepahiang yang di ambil dari satu kelas.

---

<sup>35</sup> Sugiono, *metode penelitian pendidikan*, (Bandung: penerbit alfabeta, 2015) h.61

**Tabel 3.1**  
**Populasi Siswa kelas VIII SMP**  
**Negeri 02 kepahiang**

Siswa	jumlah
Laki-laki	18
Perempuan	6

## 2. Sampel

Untuk penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa-siswi yang ada di kelas VIIIA SMP Negeri 02 Kepahiang yang berjumlah 24 orang.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang akan dilakukan peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau informasi kuantitatif dari respon sesuai lingkup penelitian.<sup>36</sup> Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis

---

<sup>36</sup> Sugiyono, Op.Cit, h.74

untuk kemudian dilakukan pencatatan.<sup>37</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran, aktifitas peserta didik di kelas dan kelompok secara keseluruhan.

## 2. Tes

Tes adalah suatu pertanyaan atau tugas setiap butirnya memiliki sebuah jawaban yang dianggap benar untuk memperoleh suatu informasi tentang kemampuan atau kompetensi belajar (sebelum dan sesudah belajar).<sup>38</sup>

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Menghitung presentase setiap indikator kemampuan berpikir kreatif, tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat persentase dari setiap indikator kemampuan berpikir kreatif dan kemudian akan di kategorikan sesuai dengan kreteria telah ditentukan.

$$P = \frac{\text{jumlah skor tiap indikator}}{\text{skor maksimal} \times \text{banyak siswa}} \times 100\%$$

- b. Menghitung persentase seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat persentase dari keseluruhan indikator kemampuan berpikir kreatif dan kemudian akan dikategorikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

$$P = \frac{\text{jumlah skor semua persentase indikator}}{\text{skor maksimal tiap} \times \text{banyak siswa}} \times 100\%$$

---

<sup>37</sup> P. Joko Subagyo, Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 63

<sup>38</sup> Purwanto, Op.Cit, h.153

Menghitung total skor kemampuan berpikir kreatif untuk setiap siswa. Kemudian peroleh skor dari setiap siswa akan dikategorikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.<sup>39</sup> dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1**

**Kualifikasi Skor Total Test Kemampuan berpikir kreatif Matematika**

No	Persentase	Kualifikasi
1	$0% < 20%$	Sangat kurang
2	$21% \leq p < 40$	Kurang baik
3	$41% \leq p < 60$	Cukup
4	$61% \leq p < 80%$	Baik
5	$81% \leq p < 100%$	Sangat baik

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sumber data pelengkap yang di gunakan untuk mendapatkan data pada penelitian, bertujuan agar data yang diperoleh maksimal.

4. Angket atau kuesioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Survey juga sangat cocok bila jumlah responden cukup banyak

---

<sup>39</sup> Anderha, Refiesta Ratu, and Sugama Maskar."Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring Materi Eksponensial." Jurnal Ilmiah Matematika Realistik 1.2 (2020):1-7.

dan tersebar luas.<sup>40</sup> Melalui angket dengan beberapa pertanyaan tentang model pembelajaran *SSCS* yang akan diterapkan peneliti.

## F. Teknik analisis data

### 1. Analisis data angket

Untuk mengetahui penggunaan model *SSCS* digunakan pengukuran *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Terdapat dua bentuk pertanyaan, yaitu bentuk pertanyaan sangat positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan sangat negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5.<sup>41</sup> Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga tugas siswa hanya memilih jawaban yang benar menurutnya sesuai.

Memberikan skor pada jawaban masing-masing butir angket berdasarkan pedoman penskoran angket sebagai berikut:

### Tabel 3.2

<sup>40</sup> Sugiyono *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (bandung : alfabeta, 2017) hal 142

<sup>41</sup> Andriani, Denny, Krisdianto Hadi Prasetyo, and Erika Laras Astutiningtyas. "Respon siswa terhadap pembelajaran dalam jaringan (daring) pada mata pelajaran matematika." *Absis: Mathematics Education Jurnal* 2.1 (2021): 24.



**Pedoman Penskoran Angket model pembelajaran SSCS terhadap  
kemampuan berpikir kreatif**

Butir	Skor Jawaban				
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Pertanyaan Positif	5	4	3	2	1
Pertanyaan Negatif	1	2	3	4	5

## 2. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data, yaitu dalam upaya untuk menggambarkan (isi) sebuah data secara lengkap. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data dalam bentuk tabel, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.<sup>42</sup>

## 3. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial

### a. Uji Prasyarat Analisis

#### 1) Uji Normalitas

Alat uji ini digunakan untuk mengetahui adanya distribusi normal dalam sebuah model regresi. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data pengaruh model

---

<sup>42</sup> Sugiono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. 2015

pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk uji normalitas peneliti menggunakan SPSS.<sup>43</sup>

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian asumsi dengan tujuan untuk membuktikan data yang dianalisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya (varians).<sup>44</sup> Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas:

Berdasarkan nilai signifikansi (sig.)

- a) Jika nilai signifikansi (sig.) < probabilitas 0,05 maka menunjukkan varians tidak homogen ( $H_0$ ).
- b) Jika nilai signifikansi (sig.) > probabilitas 0,05 maka menunjukkan varians homogen ( $H_1$ ).

## 3) Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji yang digunakan untuk memastikan apakah data yang dimiliki sesuai garis linier atau tidak. Uji linier dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki hubungan yang linier dengan variabel dependen. Dalam penelitian ini akan dilakukan uji linearitas dengan menggunakan uji ANOVA. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas

- a) Membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan 0,05

---

<sup>43</sup> Kasmadi, SST., MP,Pd & Nia Siti Sunariah, M.Pd. "*Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*" (Bandung Penerbit Alfabita, 2014) hlm 116

<sup>44</sup> *Ibid.*, hlm 188

- Jika nilai *deviation from linearity Sig.* > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent
- Jika nilai *deviation from linearity Sig.* < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent

b) Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

- Jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent
- Jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.<sup>45</sup>

4) Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SSCS (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (Y). Dengan hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pengaruh model pembelajaran SSCS (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif (Y)<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> *Ibid* hlm 118

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

$H_1$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dalam menyelesaikan soal materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

Untuk menentukan persamaan regresi linear sederhana disini peneliti menggunakan SPSS. Dengan dasar pengambilan keputusan:

Berdasarkan nilai signifikansi (sig.)

- 1) Jika nilai signifikansi (sig.) < probabilitas 0,05 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (sig.) > probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi objek dan lokasi penelitian**

##### **1. Profil sekolah**

###### **a. Profil SMP negeri 2 Kepahiang**

SMP Negeri 2 Kepahiang merupakan sekolah dengan letak dan posisi yang sangat strategis yang terletak di Desa Kutorejo – Kepahiang. Jumlah peminat lulusan Sekolah Dasar yang ingin melanjutkan pendidikannya di SMPN 2 Kepahiang sangat tinggi, Tenaga pendidik yang ada saat ini, semua sudah berkualifikasi S-1 dan ada juga yang sudah berkualifikasi S-2 dan ini merupakan potensi awal yang sangat baik sekali. Dengan memperhatikan kondisi ini SMP Negeri 2 Kepahiang dituntut harus mampu memberikan warna pembelajaran yang lebih baik dan bermutu bagi sekolah lain, dengan mengedepankan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, disiplin, religius, berakhlak mulia, berwawasan lingkungan sekolah yang sehat dan bersih seta beriman dan bertaqwa. Kemudian out put dari SMP Negeri 2 Kepahiang diharapkan dapat melanjutkan/masuk sekolah favorit atau sekolah bermutu pada jenjang yang lebih tinggi.

Kurikulum SMP Negeri 2 Kepahiang disusun dan dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di SMP Negeri 2 Kepahiang. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik di SMP Negeri 2 Kepahiang. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh SMP Negeri 2 Kepahiang disusun dengan menyesuaikan program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah/SMP Negeri 2 Kepahiang . Selanjutnya Kurikulum yang disusun pada tahun ini berdasarkan Kurikulum 2013 untuk tingkat kelas VII, VIII dan kelas IX.

**a. Profil Sekolah**

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Kepahiang
- Alamat : Jalan Desa Kutorejo Telp. (0732) 3340146 KP  
39172
- Kecamatan : Kepahiang
- Kabupaten : Kepahiang
- No Telepon : (0732) 3340146
2. NSS : 2012260102002
3. Jenjang Akreditasi : Tipe A
4. Tahun didirikan : Tahun 1985
5. Tahun Beroperasi : Tahun 1985
6. Kepemilikan Tanah : Sekolah/Pemerintah
- a. Status Tanah : Bersetifikat
- b. Luas Tanah : 16.900 m<sup>2</sup>
7. Status Bangunan : Miliki Pemerintah
8. Luas Bangunan : 1.526 m<sup>2</sup>

**Tabel 4. 1****Data Guru SMP Negeri 2 Kepahiang**

Nama	Jumlah	Status pegawai	Ket
<b>Guru tetap (pns)</b>	24 orang	Guru Tetap (PNS)	
		a. Agama Islam	Cukup
		b. PKn	Cukup
		c. Bahasa Ind	Cukup
		d. Bahasa Inggris	Cukup

		e. Matematika f. IPA g. IPS h. Penjaskes i. Seni Budaya j. TIK Mulok	Cukup Cukup Kurang - -
<b>Guru THL</b>	<b>6 orang</b>	-	
<b>Guru honorer</b>	<b>2 orang</b>		
<b>Staf TU pns</b>	<b>1 orang</b>		
<b>Staf TU THL</b>	<b>1 orang</b>		
<b>Penjaga sekolah</b>	<b>1 orang</b>		

Kondisi di atas menggambarkan jumlah guru dengan ketersediaan jam berdasarkan rombongan belajar yang ada masih belum ideal, di beberapa mata pelajaran jumlah guru secara kuantitas kelebihan guru, dan ada juga mata pelajaran yang kekurangan guru. Hal ini mengakibatkan ada di beberapa mata pelajaran di ajar oleh guru yang bukan sesuai bidang mata pelajarannya. Kondisi seperti ini perlu perhatian khusus dan pengaturan strategi yang baik sehingga untuk pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan bisa terwujud.

## **B. Hasil penelitian**

### **1. Model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa**

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel, maka peneliti memberikan angket terkait kemampuan berpikir kreatif pada bulan Juli 2022 yang diisi oleh 24 orang



siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang digunakan dalam lembar angket tersebut meliputi:

- a. *Fluency* (Kelancaran): menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban
- b. *Flexibility* (Keluwesasan): menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah atau memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu
- c. *Originality* (Kebaruan): menggunakan strategi yang bersifat baru, unik
- d. *Elaborasi* (Keterician): kemampuan menjelaskan secara rinci

Dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. kriteria pemberian skor untuk pertanyaan positif adalah 5,4,3,2,dan 1. Sedangkan untuk pertanyaan negative adalah 1,2,3,4 dan 5.

Adapun hasil angket dari pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Skor Hasil Angket pengaruh model pembelajaran sscs terhadap kemampuan berpikir kreatif**

Indikator	Pertanyaan			
	Positif	Persentase	Negatif	persentase
Kelancaran	3	98,94%	11	40%
Keluwesasan	6	100%	15	60%
Originality	1	100%	13	54,73%
Elaborasi / keterincian	5	98,94%	4	<u>51,57%</u>

## **2. Kemampuan berpikir kreatif setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model SSCS**

Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen, saat proses pembelajaran berlangsung siswa fokus untuk memecahkan masalah dengan cara berdiskusi bersama dengan teman sekelompoknya. Setiap anggota kelompok memberikan ide atau gagasan baru yang setelah itu akan ditanggapi oleh teman sekelompoknya untuk diberikan masukan-masukan apabila ide atau gagasan tersebut masih kurang untuk mendapatkan jawaban yang sesuai untuk menjawab pertanyaan. Sesuai pendapat Risnawati yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran SSCS memiliki keunggulan diantaranya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah, mengolah informasi dan menggunakan keterampilan berpikir kreatif. Cara seperti ini pembelajaran akan sangat bermakna sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang memuaskan.<sup>47</sup>

Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran SSCS, peneliti memberikan tes berupa soal esai berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, guna untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa setelah belajar dengan menggunakan model SSCS. Hasil tes siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

---

<sup>47</sup> Risnawati, *keunggulan model sscs* .2008 h.65

**Tabel 4. 3****Skor Persentase Test Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa**

No	Indikator	No soal	Persentase	Kriteria
1	Originality (menggunakan strategi yang bersifat baru dan unik)	1,2	89,57%	Sanga Baik
2	Kelancaran (menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban(lebih dari satu jawban)	3,4	63,51%	Baik
3	Keluwesan (menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah atau memberikan beragam contoh	5,6	50%	Cukup
4	Elaborasi (melakukan langkah-Ingkah terperinci untuk mencari arti yang lebih mendalam pada suatu jawaban)	7,8	94,73%	Sangat Baik

Sumber: (lampiran)

Table diatas menunjukkan perolehan hasil skor persentase kemampuan berpikir kreatif matematika siswa berdasarkan indikator pertama yakni: Originality menggunakan strategi yang bersifat baru dan unik. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 1 dan 2 sebesar 89,57% terasuk kriteria sangat baik. Untuk pertanyaan kedua kelancaran dalam indikator ini siswa menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban(lebih dari satu jawaban) hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 3 dan 4 sebesar 63,51% termasuk kriteria baik.

selanjutnya keluwesan menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah atau memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 5 dan 6 sebesar 50% termasuk kriteria cukup.

Dan yang terakhir elaborasi dimana siswa melakukan langkah-Ingkah terperinci untuk mencari arti yang lebih mendalam pada

suatu jawaban hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa no 7 dan 8 sebesar 94,73% termasuk kriteria sangat baik.

Jadi dari pemaparan diatas disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif matematika siswa melalui model pembelajaran SSCS telah mencapai kriteria indikator keberhasilan penelitian.

#### a. Data Statistik Inferensial

Hasil perhitungan nilai tes kemampuan berpikir kreatif pada kelas VIII dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel 4. 4**  
**Data hasil Uji normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.04252716
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.101
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.494
Asymp. Sig. (2-tailed)		.967

a. Test distribution is Normal.

Tabel diatas menyimpulkan bahwa data hasil normalitas tes berdasarkan hasil data di atas diketahui hasil signifikansi (sig). Untuk semua data pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa

data penelitian berdistribusi normal. Hasil data berdistribusi normal selajutnya akan dilakukan pengujian homogenitas.

Tabel diatas menyimpulkan bahwa data hasil homogenitas tes berdasarkan hasil data di atas diketahui hasil signifikansi (sig). Untuk data pada uji test of homogeneity of varians  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians seluruh variable bersifat homogen. Setelah diuji homogenytas kita lakukan ujilenier regresi sederhana untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif.

**Tabel 4. 6**  
**Data hasil uji linieritas test**  
**Anova tabel**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.251	8.022		3.397	.003
	Model	.209	.236	.186	.888	.384

a. Dependent Variable: berpikir kreatif

Sumber: hasil analisis data melalui program spss

Tabel diatas menyimpulkan bahwa data hasil uji linearitas test, berdasarkan hasil data di atas diketahui persamaan constant =27.251 dan  $\beta=0.209$ . Sehingga hasil signifikansi (sig) nilai sig  $0,384 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara data independen dan variabel dependen ini ada hubungan linear.

**Tabel 4. 7**  
**Data hasil uji hepotesis**

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.467	1	13.467	.788	.023 <sup>b</sup>
	Residual	375.867	22	17.085		
	Total	389.333	23			

a. Predictors: (Constant), model

b. Dependent Variable: berpikir kreatif

Tabel menyimpulkan bahwa data hasil berdasarkan hasil data diatas diketahui hasil signifikansi (sig) sebesar  $0,023 < 0,05$  menunjukkan ada pengaruh varibel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.

## C. Pembahasan

### 1. Model pembelajaran SSCS teradap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan kearah yang lebih baik, dalam hal tingkah laku atau kognitif siswa. Mengukur aktivitas belajar siswa digunakan metode observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Observasi aktivitas belajar siswa yang dilakukan meliputi 4 indikator yang mengarah kepada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dan telah disesuaikan dengan indikator keterampilan berpikir kreatif yang diamati, yaitu mengidentifikasi elemen-elemen dalam kasus yang dipikirkan khususnya alasan dan kesimpulan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat keputusan-keputusan, menghasilkan argumen-argumen, mengevaluasi argumen-argumen yang beragam jenisnya.

Berdasarkan hasil angket mengenai pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, diperoleh total persentase dari indikator. Indikator pertama kelancaran dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban atau lebih dari satu jawaban dilihat dari hasil persentase pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan masalah dengan memberikan banyak jawaban atau lebih dari satu jawaban.

Indikator kedua keluwesan dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah dan memberikan beragam contoh dilihat dari hasil persentase pertanyaan positif dan pertanyaan negatif dari 24 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan beragam strategi atau dengan beragam contoh.

Indikator ketiga Originality menggunakan strategi yang bersifat baru dan unik dilihat dari hasil persentase pertanyaan positif dan pertanyaan negatif dari 24 sampel. Artinya pada indikator ini siswa sudah mampu menyelesaikan masalah dengan strategi yang bersifat baru atau unik.

Indikator yang terakhir adalah Elaborasi yang mana siswa mampu melakukan langkah-langkah terperinci untuk mencari arti yang lebih mendalam pada suatu jawaban dilihat dari pertanyaan positif dan pertanyaan negatif dari 24 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah terperinci dalam mencari arti yang lebih mendalam pada suatu jawaban.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa total persentase skor dari semua indikator memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Hal tersebut juga didukung oleh lembar observasi yang dilakukan pengamat. Menurut ibu Mustika Ratih, Mpd. Mat membenarkan bahwa telah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran SSCS oleh peneliti di SMP negeri 2 kepahiang.

## **2. Kemampuan berpikir kreatif setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model SSCS**

Pada akhir pertemuan peneliti memberikan tes berupa soal esai berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, guna untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa setelah belajar dengan menggunakan model SSCS. Berdasarkan analisis hasil test diperoleh informasi bahwa dari 24 siswa diperoleh total persentase skor semua indikator. Yang mana pada indikator pertama Originality : siswa menggunakan strategi yang bersifat baru dan unik. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 1 dan 2. Untuk pertanyaan kedua: Kelancaran dalam indikator ini siswa menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban (lebih dari satu jawaban) hal ini dapat di lihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 3 dan 4.

Untuk selanjutnya keluwesan: menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah atau memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika no 5 dan 6. Dan yang terakhir elaborasi dimana siswa melakukan langkah-langkah terperinci untuk mencari arti yang lebih mendalam pada suatu jawaban hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa no 7 dan 8.

Jadi hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran SSCS memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.



### **3. Pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa**

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematika siswa menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SSCS mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, seperti ditunjukkan pada tabel menyimpulkan bahwa data hasil regression signifikan (sig) sebesar  $0,023 < 0,05$  menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.

Maka dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SSCS mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematika siswa smp negeri 2 kepahiang.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “pengaruh model pembelajaran shearch solve create and share (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa” dan untuk menjawab pertanyaan peneliti yang telah diajukan dalam rumusan masalah maka berikut penulis akan memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP Negeri 2 Kepahiang setelah diterapkan model pembelajaran SSCS dilihat dari keberhasilan siswa menyelesaikan masalah melalui berbagai indikator kemampuan berpikir kreatif telah mencapai kriteria sangat baik.
2. Penggunaan model pembelajaran SSCS mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, seperti ditunjukkan pada hasil regression signifikan (sig) sebesar  $0,023 < 0,05$  menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan SSCS terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi SPLDV kelas VIII smp negeri 2 kepahiang. Dengan demikian materi SPLDV dengan menggunakan model SSCS sangat baik dan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

## **B. Saran**

1. Sekolah dan guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.dengan adanya model pembelajaran *SSCS* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sangat baik.
2. Siswa dengan adanya menggunakan model pembeljaran *SSCS* dapat meningkatkan kemmpuan berpikir kreatif matematika siswa
3. Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* dapat diterapkan pada materi yang berbeda dan variabel lainnya selain kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliwanto, *Analisis Aktivitas Belajar Siswa* ; *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3.1 (2017).
- Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Surabaya, *Survei Tentang Persepsi Dan Kesiapan Konselor terhadap Bimbingan Dan konseling Berdasarkan Kurikulum 2013 Di SMA Surabaya Selatan* , *Jurnal BK UNESA*, 04 nomor 0 (2014),
- Corebima Aloysius Duran, *Empowering Students' Metacognitive Skills on Sscs Learning Model Integrated with Metacognitive Strategy* , *The International journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4.5 (2017), 3476–81
- Darwis Amri, *Metode Penelitian Pendidikan Islam* (Jakarta, 2014).
- Depdiknas, *Kurikulum Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Depdiknas).
- Depdiknas, *peraturan menteri pendidikan nasional no.22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah*, jakarta: depdiknas, 2006
- Febriyanti dewi , *Peningkatan Keterampilan Generik Sains Melalui Penerapan Model Sscs (Search, Solve, Create AndShare) Pada Materi Mengklasifikasi ikan*
- Makhluk Hidup Di Mtsn Model Banda Aceh *Jurnal Biologi Edukasi Edisi* 13, 6.2 (2014).
- Hendriana Heris, dkk, *.Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: PT Repika Aditama, 2017).
- Indrawati, *model-model pembelajaran dan implimentasinya dalam pembelajaran fisika*, model kuliah, jember: kementrian pendidikan dan kebudayaan universitas jember fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 2011.
- Johan Henry, *Pembelajaran Model Search, Solve, Create and Share (Sscs) Problem Solving Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa Pada Materi Listrik Dinamis* , *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19.1 (2014), 103–10 John W. Sanroc, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Lestari Karunia Eka, *Penelitian Pendidikan Matematika*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2017).

- Munandar utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta, Rineka Cipta,
- Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipt, 2010.
- Purwanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).
- Puspendik, survei international PISA, <http://www.oecd.org/pisa>, diakses 27 april 2017 pukul 15.02 WIB.
- Risnawati, *strategi pembelajaran matematika*, pekanbaru: suska press, 2008.
- Saregar Antomi, *\_\_Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum Dengan Memanfaatkan Media Phet Simulation Dan LKM Melalui Pendekatan Sainifik: Dampak pada Minat Dan Penguasaan Konsep Mahasiswa'*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016).
- Saufi, dan Arief, B.W *Mengelola Kecemasan Siswa Dalam Pembelajaran matematika Dalam Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA'*, *Jurnal Matematika*, I, 20 (mei, 2012).
- Setyaningrum Yanur, dan Husamah *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian kompetensi*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Sternberg R, *Teaching For Succesfull Intelegence: Mengajarkan Kecerdasan sukses Meningkatkan Pembelajaran dan Keberhasilan Siswa*, Penerjemah: Mardiatmoko. G, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subagyo, P. Joko, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sukmadinata, N. S, *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*, Bandung : Kusuma karya.
- Susanto Ahmad, Op.cit.
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar& Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Busna Pustaka, 2009.
- Syamwil Rodia, Saratri Wilonoyudho Bejo Sulasih, *\_\_Pengembangan Model pembelajaran Outdoor Study Berbasis Keunggulan Lokal Pada Siswa*

Sekolah menengah Kejuruan', *Journal of Vocational and Career Education*, 2.1 (2017).

Syryabrata Sumadi, *psikologi pendidikan* jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

Yuhasrianti, '*Pendekatan relistik dalam pembelajaran matematika*',( vol 1 Nomor 1 oktober,2012).

L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N

## Lampiran 1

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGARUH MODEL PEBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model SSCS. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dengan mengisi angket ini secara lengkap. Perlu saya informasikan bahwa tidak ada yang dinilai benar atau salah, pilih sesuai dengan apa yang anda ketahui atau rasakan. Akhir kata saya ucapkan banyak terima kasih atas perkenan adik-adik berpartisipasi dalam survei ini.

Nama :

Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

STS : Sangat Tidak setuju

TS : Tidak Setuju

KS : kurang setuju

S : setuju

SS : Sangat setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Model SSCS lebih bermanfaat untuk belajar matematika					
2	Menurut saya, model SSCS dalam pembelajaran matematika menjemukan					
3	Belajar matematika dengan menggunakan model SSCS membuat saya lebih berpikir kreatif					
4	Model SSCS membuat saya kurang terampil kreatif					
5	Model SSCS mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pelajaran matematika					
6	Model SSCS mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru					



7	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuat saya merasa tertekan					
8	Saya kurang mengerti materi, saat belajar matematika menggunakan model SSCS					
9	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuat saya lebih memahami materi					
10	Model pembelajaran SSCS kurang bermanfaat untuk belajar matematika					
11	Pembelajaran matematika menggunakan model SSCS membuat saya mengantuk					
12	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuat saya lebih mudah menyelesaikan masalah dengan beragam cara					
13	Saya tidak dapat mengemukakan pendapat, saat belajar matematika menggunakan model SSCS					
14	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuang-buang waktu belajar saya					
15	Belajar matematika dengan model SSCS membuat saya bias menyelesaikan masalah dengan merinci					
16	Belajar matematika dengan menggunakan model SSCS melatih saya untuk biasa mengemukakan pendapat yang tak lazim					
17	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuat saya lebih aktif dan kreatif dalam belajar					
18	Belajar matematika menggunakan model SSCS membuat materi mudah diingat					
19	Model SSCS membuat pelajaran matematika lebih menarik untuk dipelajari					
20	Saya merasa bosan saat belajar matematika menggunakan model SSCS					



	dan kebaruan.																		
4	<b>Kesesuaian dengan pengukuran kemampuan siswa SMP</b> Butir soal tes kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan Pengukuran kemampuan siswa SMP.																		
5	<b>Kesesuaian alokasi waktu dengan beban Soal</b> Banyak dan tingkat kesulitan butir soal tes kemampuan Berpikir kreatif disesuaikan dengan alokasi waktu yang Tersedia																		
6	<b>Ejaan dan struktur kalimat</b> Bahasa yang digunakan dalam instrumen soal kemampuan berpikir kreatif telah sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar atau EYD serta mudah dipahami.																		

**Penilaian Umum :**

Kesimpulan secara umum terhadap instrumen penelitian :

1. Layak digunakan tanpa perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

**Saran-saran :**.....

.....

....., 2022

Validator

### Lampiran 3

#### Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran SSCS

Fase	Aktivitas guru	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Search	<p>1.Menciptakan situasi yang dapat mempermudah munculnya pertanyaan.</p> <p>2.Menciptakan dan mengarahkan kegiatan.</p> <p>3.Membantu dalam pengelompokan dan penjelasan permasalahan yang muncul.</p>		
Solve	<p>1.Menciptakan situasi yang Menantang bagi peserta didik untuk berpikir.</p> <p>2. Membantu peserta didik mengaitkan pengalaman yang sedang dikembangkan dengan ide, pendapat, atau gagasan peserta didik tersebut.</p> <p>3. Memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh informasi dan data</p>		
Create	<p>1. Mendiskusikan kemungkinan penetapan audien dan audiensi.</p> <p>2. Menyediakan ketentuan dalam analisis data dan teknik penayangannya.</p> <p>3. Menyediakan ketentuan dalam menyiapkan presentasi.</p>		
Share	<p>1. Menciptakan terjadinya interaksi antara kelompok/diskusi kelas.</p> <p>2. Membantu mengembangkan metode atau cara dalam mengevaluasi hasil penemuan studi selama presentasi, baik secara lisan maupun tulisan.</p>		

--	--	--	--

Fase	Aktivitas Siswa	keterlaksanaan	
		Ya	tidak
Search	<p>1. Memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada peserta didik yang berupa apa yang diketahui, apa yang ditanyakan.</p> <p>2. Melakukan observasi dan investigasi terhadap kondisi tersebut</p> <p>3. Menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk sekumpulan ide-ide yang kreatif.</p>		
Solve	<p>1. Menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi.</p> <p>2. Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif seperti kemampuan untuk memilih apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukan yang terbaik, data apa yang penting, pengukuran harus akurat, bagaimana dan mengapa setiap langkah diperlukan dalam proses mereka.</p> <p>3. Memilih metode berdasarkan kemampuan berpikir kreatif.</p> <p>4. Mengumpulkan data dan secara kreatif.</p>		
Create	<p>1. Menciptakan produk yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya.</p> <p>2. Menggambarkan hasil dan kesimpulan mereka se kreatif mungkin</p>		
Share	<p>1. Berkomunikasi dengan pendidik, teman sekelompok serta kelompok lain atas solusi masalah. Peserta didik dapat menggunakan media rekaman, video, poster, dan laporan.</p> <p>2. Mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik, dan mengevaluasi solusi</p>		

....., 2022

**Validator**

#### Lempira 4

#### KISI-KISI SOAL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Nama sekolah : smp

Materi : sistem persamaan linier dua variabel

<b>Indikator materi</b>	<b>Indikator kemampuan berpikir kreatif</b>	<b>No soal</b>
Membuat model SPLDV dari masalah kehidupan sehari – hari	Fluency/berpikir lancar Yakni mencetuskan banyak penyelesaian masalah atau memberikan jawaban lebih dari satu	<b>1 dan 7</b>
Membuat model SPLDV dari masalah kehidupan sehari – hari	Keluwesan Yakni menyelesaikan suatu masalah dengan satu cara,lalu ketika diminta dengan menggunakan cara lain juga dapat menyelesaikannya dengan benar.	<b>2</b>
Membuat model SPLDV dari masalah kehidupan sehari – hari	Keaslian(originality) kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, dan jarang diberikan	<b>3</b>

	kebanyakan orang.	
Menyelesaikan spldv dengan menggunakan metode grafik, substitusi, eliminasi, dan gabungan	<p>Keluwesan</p> <p>Yakni menyelesaikan suatu masalah dengan satu cara, lalu ketika diminta dengan menggunakan cara lain juga dapat menyelesaikannya dengan benar.</p>	<b>4</b>
Dengan menggunakan metode grafik, substitusi, eliminasi, dan gabungan	<p>Elaborasi</p> <p>Adalah kemampuan menambah situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan rincinya secara detail, yang di dalamnya dapat berupa table, grafik, gambar, model, dan kata-kata</p>	<b>5 dan 8</b>
Membuat model SPLDV dari masalah kehidupan sehari – hari	<p>Keaslian(originality)</p> <p>Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, dan jarang diberikan kebanyakan orang.</p>	<b>6</b>



## **Lempira 5**

### **Lembar soal essay**

**Mata pelajaran : Matematika**

**Sekolah : SMPN 2 kepahiang**

**Kelas :VIII**

**Alokasi waktu : 60 menit**

**Kerjakanlah soal dibawah ini dengan baik dan benar !**

1. Ahmad memiliki uang sebesar Rp. 50.000,00. Dengan uang tersebut dia ingin membeli buku dan pensil. Harga 1 buku sebesar Rp. 4000,00 dan harga 1 pensil adalah Rp. 2000,00. Carilah kemungkinan – kemungkinan jumlah buku dan pensil yang dapat Ahmad beli sehingga uangnya habis serta gunakanlah model matematika dalam SPLDV untuk menunjukkan kemungkinan – kemungkinan yang terjadi !
2. Umur fadly 8 tahun lebih muda dari umur farhan. Jumlah umur mereka adalah 72 tahun. Dari hasil jawabanmu, buatlah beberapa pertanyaan yang sesuai dengan situasi serta berikan berikan solusinya!
3. Selisih Umur Randi dan Reni adalah 7 tahun. Dengan pemahamanmu, Tentukan salah satu dari umur mereka dengan terlebih dahulu mencetuskan jumlah umurnya!
4. Tempat parkir untuk motor dan mobil dapat menampung 30 buah kendaraan. Jika dihitung dari banyaknya roda, maka Jumlah roda motor dan mobil adalah 90 buah roda. Jika biaya parkir untuk mobil adalah Rp. 5000 dan biaya parkir untuk motor adalah Rp. 2000 rupiah. Buatlah dalam berbagai metode penyelesaian SPLDV, berapakah jumlah biaya parkir motor dan mobil tersebut?
5. Andre membayar Rp.100.000 untuk tiga ikat bunga sedap malam dan

empat ikat bunga aster. Sedangkan Andi membeli dua ikat bunga sedap malam dan lima ikat bunga aster seharga Rp. 90.000 di tempat yang sama dengan andre membeli bunga. Tuliskan persamaan yang menyatakan informasi di atas dengan terlebih dahulu merinci informasi yang terdapat pada ilustrasi dan tentukanlah berapa harga dari seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster ?

6. Diketahui sebuah kebun berbentuk persegi panjang. Luas kebun tersebut adalah 200 m<sup>2</sup>. Dari informasi tersebut buatlah model matematikanya, kemudian dapatkah diselesaikan dengan SPLDV. Kemukakan pendapatmu dengan pemahaman masing – masing !
7. Anto mempunyai uang sebanyak Rp. 162.000 yang ingin diberikan kepada anak-anak dan remaja, dia ingin memberikan Rp. 6.000 kepada setiap anak-anak dan memberikan 2 kali lipatnya kepada remaja. Carilah kemungkinan-kemungkinan berapa orang anak-anak dan remaja yang dapat diberikan Anto sehingga uangnya habis?
8. Budi ingin melakukan lompat tali, misalkan tali yang digunakan ternyata memiliki panjang 70 cm lebih pendek dari tinggi Budi, agar tidak tersangkut di tubuhnya, setidaknya panjang tali harus dua kali lebih panjang dari ukuran sebelumnya. Setelah diukur kembali, ternyata ukuran dua kali tali akan lebih panjang 30cm dari tinggi badan Budi. Tentukan panjang tali dan berapa tinggi badan Budi?

## Lempiran 6

### Kunci jawaban

1. Ahmad memiliki uang sebesar Rp. 50.000,00. Dengan uang tersebut dia ingin membeli buku dan pensil. Harga 1 buku sebesar Rp. 4000,00 dan harga 1 pensil adalah Rp. 2000,00. Carilah kemungkinan – kemungkinan jumlah buku dan pensil yang dapat Ahmad beli sehingga uangnya habis serta gunakanlah model matematika dalam SPLDV untuk menunjukkan kemungkinan – kemungkinan yang terjadi ! (Fluency/berfikir lancar)

Kemungkinan jawaban :

Buku misalkan x

Pensil misalkan y

$$4x + 17y = 50.000$$

$$8x + 9y = 50.000$$

$$3x + 16y = 50.000$$

$$10x + 5y = 50.000$$

2. Umur fadly 8 tahun lebih muda dari umur farhan. Jumlah umur mereka adalah 72 tahun. Dari hasil jawabanmu, buatlah beberapa pertanyaan yang sesuai dengan situasi serta berikan berikan solusinya! (Flexibility/keluwesan).

Diketahui : umur fadly 8 tahun lebih muda dari umur farhan. Jumlah umur fadly dan farhan adalah 72 tahun

Umur Farhan misalkan dg x

Umur Fadly misalkan dg y

$$X - Y = 8$$

$$\underline{X + Y = 72}$$

$$2x = 80$$

$$X = 40$$

$$X + y = 72$$

$$40 + y = 72$$

$$y = 32$$

Kemungkinan pertanyaan yang dibuat :

-Berapakah umur farhan tiga tahun yang lalu: sekarang umur farhan adalah 40 tahun, jadi umur farhan tiga tahun yang lalu adalah 37 tahun.

Umur fadly misalkan dengan x

Umur farhan misalkan dengan y

$$x = y - 8$$

$$x - y = -8$$

$$x + y = 72$$

$$2x = 64$$

$$x = 32$$

-Berapakah umur fadly 4 tahun yang akan datang : umur fadly sekarang adalah 32, umur fadly 4 tahun yang akan datang adalah  $32 + 4 = 37$

3. Selisih Umur Randi dan Reni adalah 7 tahun. Dengan pemahamanmu, Tentukan salah satu dari umur mereka dengan terlebih dahulu mencetuskan jumlah umurnya!(originality)
- Randi misalkan dengan x
- Reni misalkan dengan y

Jawaban 1

$$x - y = 7$$

$$\underline{x + y = 25}$$

$$2x = 32$$

$$x = 16 \text{ (randi)}$$

jawaban 2

$$x - y = 7$$

$$16 - y = 7$$

$$-y = 7 - 16 \quad y = 9 \text{ (reni)}$$

4. Tempat parkir untuk motor dan mobil dapat menampung 30 buah kendaraan. Jika dihitung dari banyaknya roda, maka Jumlah roda motor dan mobil adalah 90 buah roda. Jika biaya parkir untuk mobil adalah Rp. 5000 dan biaya parkir untuk motor adalah Rp. 2000 rupiah. Buatlah dalam berbagai metode penyelesaian SPLDV (paling sedikit dua metode), berapakah jumlah biaya parkir motor dan mobil tersebut? (keluwesan)

Misalkan motor dengan  $x$  dan mobil dengan  $y$  maka  $x + y = 30$

Motor punya dua roda dan mobil punya empat roda maka  $2x + 4y = 90$

Harga parkir motor Rp. 2000 dan mobil Rp 4000

Cara pertama dengan substitusi

$X + Y = 90$ , maka  $x = 30 - y$  substitusikan  $x$  ke persamaan ke 2

$$2x + 4y = 90$$

$$2(30 - y) + 4y = 90$$

$$60 - 2y + 4y = 90$$

$$2y = 30$$

$Y = 30/2 = 15$  keudian substitusikan  $y$  ke salah satu persamaan

$$X + Y = 30$$

$$X + Y = 15$$

$X = 15$  biaya parkir motor adalah  $15 \cdot 2000 = 30.000$  dan mobil

$$15 \cdot 5000 = 75000$$

Jumlah biaya parkir adalah  $30.000 + 75000 = 105000$

Cara 2 dengan eliminasi

$$x + y = 30 \cdot 2$$

$$\underline{2x + 4y = 90} \cdot 1$$

$$2x + 2y = 60$$

$$\underline{2x + 4y = 90}$$

$$-2y = -30$$

$$y = 15$$

$$x + y = 30 \cdot 4$$

$$\underline{2x + 4y = 90} \cdot 1$$

$$4x + 4y = 120$$

$$\underline{2x + 4y = 90}$$

$$2x = 30$$

$$x = 15$$

Biaya parkir motor adalah  $15 \cdot 2000 = 30.000$  dan mobil

adalah  $15 \cdot 5000 = 75000$

jadi jumlah nya adalah  $30.000 + 75000 = 105000$

5. Andre membayar Rp.100.000 untuk tiga ikat bunga sedap malam dan empat ikat bunga aster. Sedangkan Andi membeli dua ikat bunga sedap malam dan lima ikat bunga aster seharga Rp. 90.000 di tempat yang sama dengan andre membeli bunga. Tuliskan persamaan yang menyatakan informasi di atas dengan terlebih dahulu merinci informasi yang terdapat pada ilustrasi dan tentukanlah berapa harga dari seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster? (elaboration)

Kemungkinan jawaban :

Diketahui :

Andre membeli tiga ikat bunga sedap malam dan empat ikat bunga aster seharga Rp. 100.000

Andi membeli dua ikat bunga sedap malam dan lima ikat bunga aster Rp.90.000

Ditanya :

Tuliskan persamaan dan berapakah harga dari seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster

jawab :

persamaan dari informasi soal adalah

Andre : 3 ikat bunga sedap malam dan 4 ikat bunga aster =

100.000  
Andi : 2 ikat bunga sedap malam dan 5 ikat bunga aster = 90.000

Misalkan:

Bunga sedap malam dengan x dan bunga aster dengan y

Maka didapat persamaan

Andre :  $3x + 4y = 100.000$

Andi :  $2x + 5y = 90.000$

$3x + 4y = 100.000$  ( persamaan 1 )

$2x + 5y = 90.000$  ( persamaan II )

Dari dua persamaan diatas kita dapat menentukan harga dari seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster

*eliminasi x*

$3x + 4y = 100.000$  x2

$2x + 5y = 90.000$  x3

$6x + 8y = 200.000$

$6x + 15y = 270.000$

$-7y = -70.000$

$Y = \frac{-70.000}{-7}$

$-7$

$= 10.000$

Substitusikan nilai y ke persamaan I atau II

Persamaan 1

$3x + 4y = 100.000$

$$3x + 4(10.000) = 100.000$$

$$3x + 40.000 = 100.000$$

$$3x = 100.000 - 40.000$$

$$3x = 60.000$$

$$X = \frac{60.000}{3}$$

$$= 20.000$$

Bunga sedap malam =  $x = 20.000$

Bunga aster =  $y = 10.000$

Jadi harga satu ikat bunga sedap malam adalah Rp.20.000 dan satu ikat bunga aster adalah Rp. 10.000

6. Diketahui sebuah kebun berbentuk persegi panjang. Keliling tersebut adalah  $200 \text{ m}^2$ . Dari informasi tersebut buatlah model matematikanya, kemudian dapatkah diselesaikan dengan SPLDV, Kemukakan pendapatmu! (original)

Kemungkinan jawaban:

Diketahui : Luas Kebun berbentuk persegi panjang =  $200 \text{ m}^2$

Ditanya : buatlah model matematikanya dan dapatkah diselesaikan dengan SPLDV

jawab:

$$L = 2(p + l)$$

$$200 = 2(p + l)$$

Misalkan :  $p = x$  dan  $l = y$

maka

$$200 = 2(x + y)$$

$$200 = 2x + 2y$$

$$2x + 2y = 200$$

Dapatkah diselesaikan dengan SPLDV?

Tidak dapat diselesaikan dengan SPLV, karena hanya terdapat satu persamaan sedangkan SPLDV dapat diselesaikan dengan 2 persamaan.



7. Dik : uang Anto = 162.000

Anak-anak = 6.000

Remaja = 2 x 6000

= 12.000

Dit : kemungkinan yang terjadi?

Penyelesaian :

Kemungkinan (1).....x +.....y = 162.000

$(9 \times 6.000) + (9 \times 12.000) = 162.000$

$54.000 + 108.000 = 162.000$

$162.000 = 162.000$

Jadi, kemungkinan uang Anto habis memberi

9 anak-anak dan 9 remaja.

Kemungkinan (2).....x +.....y = 162.000

$(11 \times 6.000) + (8 \times 12.000) = 162.000$

$66.000 + 96.000 = 162.000$

$162.000 = 162.000$

Jadi, kemungkinan uang Anto habis memberi

11 orang anak-anak dan 8 orang remaja.

Kemungkinan (3)....x +.....y = 162.000

$(7 \times 6.000) + (10 \times 12.000) = 162.000$

$42.000 + 120.000 = 162.000$

$162.000 = 162.000$

Jadi, kemungkinan uang Anto habis memberi

7 orang anak-anak dan 10 orang remaja.

8. Penyelesaian

Langkah pertama yang dapat kita lakukan adalah mengganti semua besaran yang ada di dalam soal dengan variabel. Kita misalkan: x = panjang tali (dalam cm) dan y = tinggi badan Budi (dalam cm)

Membuat model Matematika dari permasalahan.

Panjang tali 70 cm lebih pendek dari tinggi Budi  $\rightarrow -x + y = 70$

Dua kali panjang tali 30 cm lebih panjang dari tinggi Budi  $\rightarrow 2x = 30+y$  atau  $2x - y = 30$

Model Matematika:

Persamaan I :  $-x + y = 70$

Persamaan II :  $2x - y = 30$

Cara 1: dengan menggunakan metode grafik

Pada metode grafik, kita akan menggambar grafik dari dua buah persamaan yang telah kita buat pada langkah sebelumnya. Cara yang paling mudah untuk menggambar grafik adalah dengan mencari titik potong terhadap sumbu x dan sumbu y. Berdasarkan contoh di atas, kita dapat menentukan titik potong dari masing-masing persamaan sebagai berikut:

Langkah pertama kita cari masing-masing persamaan titik yang memotong sumbu X dan titik yang memotong sumbu Y

Persamaan I:  $-x + y = 70$

Memotong sumbu X, jika  $y = 0$ , maka  $x = -70$

Memotong sumbu Y, jika  $x = 0$ , maka  $y = 70$

Persamaan II :  $2x - y = 30$

Memotong sumbu X, jika  $y = 0$ , maka  $x = 15$

Memotong sumbu Y, jika  $x = 0$ , maka  $y = -30$

Sehingga, diperoleh titik potong dari kedua garis yaitu  $(x,y) = (100,170)$ .

Sebelumnya, kita telah memisalkan panjang tali dengan variabel x dan tinggi Budi dengan variabel y. Jadi, tinggi Budi adalah 170 cm, dan panjang tali adalah 100 cm.

Cara Ke 2: dengan metode eliminasi

Persamaan I:  $-x + y = 70$

Persamaan II :  $2x - y = 30$  +

$$X = 100$$

untuk mencari nilai y kita samakan nilai x dengan mengalikan 2 persamaan I

$$-x + y = 70 \quad | \times 2 | \rightarrow -2x + 2y = 140$$

$$\underline{2x - y = 30 \quad | \times 1 | \rightarrow 2x - y = 30}$$

$$Y = 170$$

## Lampiran 7

### Pedoman penskoran

<b>Aspek yang di ukur</b>	<b>Respon siswa terhadap soal</b>	<b>Skor</b>
<b>Originalitas</b>	Tidak menjawab atau memberi jawaban yang salah	<b>0</b>
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri Tetapi tidak dapat dipahami	<b>1</b>
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai.	<b>2</b>
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	<b>3</b>
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasil benar	<b>4</b>
<b>Kelancaran</b>	Tidak menjawab atau memberi ide yang tidak relevan dengan pencarian masalah	<b>0</b>
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah.	<b>1</b>
	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah.	<b>2</b>
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah	<b>3</b>
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas	<b>4</b>
<b>Keluwesn</b>	dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah	<b>0</b>
	Memberikan jawaban hanya satu cara, proses perhitungan dan hasilnya salah.	<b>1</b>
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	<b>2</b>
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah	<b>3</b>

	karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara(beragam) proses perhitungannya benar dan jelas	<b>4</b>
<b>Elaborasi</b>	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah	<b>0</b>
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai dengan perincian	<b>1</b>
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai dengan perincian yang kurang detail	<b>2</b>
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai dengan perincian yang rinci	<b>3</b>
	Memberikan jawaban yang benar dan rinci	<b>4</b>

## Lampiran 8

### Perhitungan SPSS

```
REGRESSION  
  /MISSING LISTWISE  
  /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA  
  /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)  
  /NOORIGIN  
  /DEPENDENT y  
  /METHOD=ENTER x  
  
  /SAVE RESID.
```

### UJI HIPOTESIS

#### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.467	1	13.467	.788	.023 <sup>a</sup>
	Residual	375.867	22	17.085		
	Total	389.333	23			

a. Predictors: (Constant), model

b. Dependent Variable: berpikir kreatif

### UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.251	8.022		3.397	.003
	Model	.209	.236	.186	.888	.384

a. Dependent Variable: berpikir kreatif

## UJI NORMALITAS

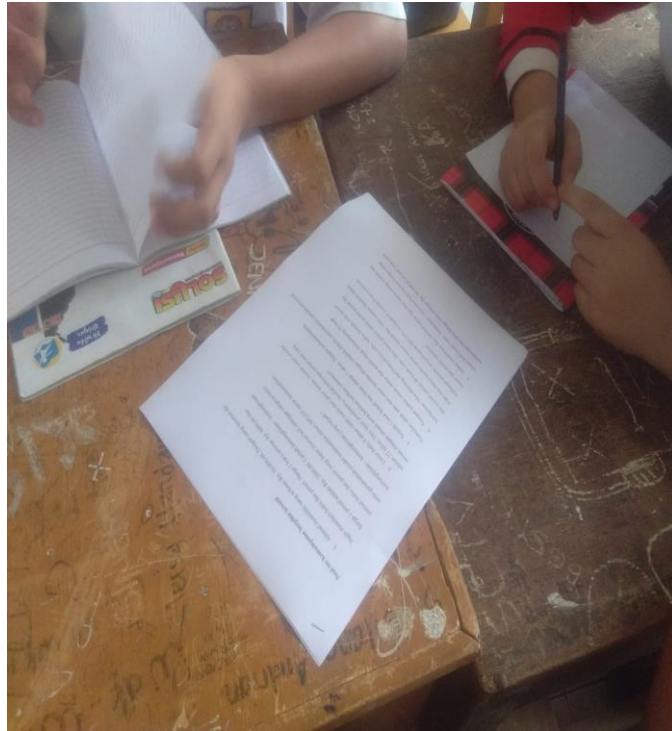
### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.04252716
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.101
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.494
Asymp. Sig. (2-tailed)		.967
a. Test distribution is Normal.		

## Lampiran 9

### Dokumentasi











Lampiran 10 RPP

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Negeri 2 Kepahiang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VIII / Ganjil

Materi Pokok : Persamaan Linear Dua Variabel

### A. Kompetensi Inti

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
<b>3.5</b> Menjelaskan sistem persamaan linear dua variabel dan penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	<b>3.5.1</b> Mengidentifikasi persamaan linear dua variabel <b>3.5.2</b> Membuat model matematika yang berkaitan dengan SPLDV <b>3.5.3</b> Menentukan penyelesaian SPLDV <b>3.5.4</b> Mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel

	<b>3.5.5</b> Membuat model matematika yang berkaitan dengan SPLDV <b>3.5.6</b> Menentukan penyelesaian SPLDV dengan grafik, substitusi, dan eliminasi
<b>4.5</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel	<b>4.5.1</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- 3.5.1 Mengidentifikasi persamaan linear dua variabel
- 3.5.1.1 Memahami konsep persamaan linier dua variable

#### Pertemuan 2

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- 3.5.2 Membuat model matematika yang berkaitan dengan PLDV
- 3.5.2.1 Menjelaskan model dan sistem persamaan linear dua variable
- 3.5.2.2 Membuat model matematika yang berkaitan dengan PLDV

#### Pertemuan 3

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- 3.5.3 Menentukan selesaian PLDV
- 3.5.3.1 Menentukan nilai variabel persamaan linear dua variabel dalam kehidupan sehari-hari

#### Pertemuan 4

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- 3.5.4 Mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel
- 3.5.4.1 Mengidentifikasi system persamaan linier dua variable
- 3.5.5 Membuat model matematika yang berkaitan dengan SPLDV

### D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler
  - Persamaan Linear Dua Variabel
  - Penyelesaian persamaan linear dua variabel
  - Model dan sistem persamaan linear dua variabel

Fakta

- Persamaan Linear Dua Variabel,
- Sistem Persamaan Linier Dua Variabel,
- Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel,
- Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel,
- Konstanta,
- Koefisien,
- Variabel,
- Himpunan Penyelesaian

#### Konsep

- Persamaan linear dua variabel adalah persamaan yang didefinisikan sebagai  $ax+by+c=0$  dengan  $a$  dan  $b$  tidak keduanya nol, di mana  $x$  dan  $y$  adalah variabel,  $a$  koefisien dari  $x$ ,  $b$  koefisien dari  $y$ , dan  $c$  adalah konstanta. Misalkan  $a$ ,  $b$ , dan  $c$  bilangan real dan  $a$ ,  $b$  keduanya tidak nol. Himpunan penyelesaian persamaan linear  $ax + by = c$  adalah himpunan semua pasangan  $(x, y)$  yang memenuhi persamaan linear tersebut.
- Bentuk umum sistem persamaan linear dengan dua variabel  $x$  dan  $y$  adalah  $a_1x + b_1y = c_1$  dan  $a_2x + b_2y = c_2$  dengan  $a_1, a_2, b_1, b_2, c_1, c_2$  bilangan real;  $a_1$  dan  $b_1$  tidak keduanya 0;  $a_2$  dan  $b_2$  tidak keduanya 0.  $x, y$  : variabel  
 $a_1, a_2$  : koefisien variabel  $x$   $b_1, b_2$  : koefisien variabel  $y$   $c_1, c_2$  : konstanta persamaan.

#### Prinsip

- Menentukan himpunan penyelesaian dari Persamaan Linear Dua Variabel, Sistem Persamaan Linier Dua Variabel, Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel, Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel

#### Prosedur

- Langkah – langkah untuk menentukan himpunan penyelesaian dari Persamaan Linear Dua Variabel, Sistem Persamaan Linier Dua Variabel, Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel, Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel.

## 2. Materi Pembelajaran Remedial

- Bagi siswa yang sudah mencapai indikator pembelajaran, dapat melanjutkan ke bagian Pengayaan. Pada kegiatan remedial guru ditantang untuk memberikan pemahaman kepada siswa yang belum mencapai kompetensi dasar. Berikut ini alternatif cara untuk memberikan remedi:
  1. Meminta siswa untuk mempelajari kembali bagian yang belum tuntas.

2. Meminta siswa untuk membuat rangkuman materi yang belum tuntas.
  3. Meminta siswa untuk bertanya kepada teman yang sudah tuntas tentang materi yang belum tuntas.
  4. Memberikan lembar kerja untuk dikerjakan oleh siswa yang belum tuntas.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan

➤ Pengayaan biasanya diberikan segera setelah siswa diketahui telah mencapai KBM/KKM berdasarkan hasil PH. Mereka yang telah mencapai KBM/ KKM berdasarkan hasil PTS dan PAS umumnya tidak diberi pengayaan. Pembelajaran pengayaan biasanya hanya diberikan sekali, tidak berulang kali sebagaimana pembelajaran remedial. Pembelajaran pengayaan umumnya tidak diakhiri dengan penilaian.

#### **E. Metode Pembelajaran**

1. model SSCS

#### **F. Media Pembelajaran**

1. power point

#### **G . Langkah-Langkah Pembelajaran**

##### **1.pertemuan pertama**

<b>Pertemuan pertama (3x 40 menit)</b>	
<b>Fase</b>	<b>Peran pengajar</b>
<i>Search</i>	Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin dan Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk memahami konsep serta membimbing siswa dalam mencapai permasalahan.
<i>Solve</i>	Mendorong siswa dalam melaksanakan rencana kegiatan pemecahan masalah dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin, serta menganalisis
<i>Create</i>	Mengarahkan siswa dalam mendeskripsikan, mendesain atau menciptakan agar bisa mengkomunikasikan hasil dan kesimpulan dari permasalahan yang didapat.
<i>Share</i>	Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil yang diperoleh kepada temannya dan menjelaskan jawaban yang masih rancu saat presentasi.

Kegiatan inti (90 menit)	
Sentak model pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melihat (tanpa atau dengan Alat)</li> </ul> <p>Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengamati</li> <li>➤ Lembar kerja materi Persamaan Linear Dua Variabel .</li> <li>➤ Pemberian contoh-contoh materi Persamaan Linear Dua Variabel untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membaca.</li> </ul> <p>Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menulis</li> </ul> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Persamaan Linear Dua Variabel .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mendengar</li> </ul> <p>Pemberian materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimak</li> </ul> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi :</p>

	<p>➤ Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian, mencari informasi</p>
<p>Problem Statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Berpikir kreatif</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi :</p> <p>➤ Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingintahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>



<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</li> <li>❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</li> </ul>
---	--

	<p><b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b>  Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mendiskusikan  Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel .</li> <li>❖ Mengumpulkan informasi  Mencatat semua informasi tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> <li>❖ Mempresentasikan ulang  Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel sesuai dengan pemahamannya.</li> <li>❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel  dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><b>COLLABORATION (KERJASAMA) dan (BERPIKIR KREATIF)</b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami Konsep Persamaan Linear Dua</li> </ul> </li> </ul>

	<p>Variabel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengolah informasi dari materi Persamaan Linear Dua Variabel yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel .</li> </ul>
<p>Verification (pembuktian)</p>	<p><u>BERPIKIR KREATIF</u></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel</li> </ul> </li> </ul> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Persamaan Linear Dua Variabel berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</u></li> <li>❖ <u>Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Memahami Konsep Persamaan Linear Dua</u></li> </ul> </li> </ul>

	<p><u>Variabel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</u></li> <li>❖ <u>Bertanya atas presentasi tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</u></li> </ul> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa :</u> <u>Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang materi :</u></li> <li>➢ <u>Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel</u></li> <li>❖ <u>Menjawab pertanyaan tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</u></li> <li>❖ <u>Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang akan selesai dipelajari</u></li> <li>❖ <u>Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</u></li> </ul>
<p>KEGIATAN PENTUP(15 MENIT)</p>	<p><u>Peserta didik :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel yang baru dilakukan.</u></li> <li>❖ <u>Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel</u></li> </ul>

	<p><u>yang baru diselesaikan.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</u></li> </ul> <p><u>Guru :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <u>Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel .</u></li> <li>❖ <u>Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel .</u></li> <li>❖ <u>Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</u></li> </ul>
--	--

<b>Pertemuan kedua 2x 40 menit</b>	
Kegiatan pendahuluan (15 menit)	
<b>Guru :</b>	
<b>Orientasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul>
<b>Aperpepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang</li> </ul>

akan dilakukan.

### **Motivasi**

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  - Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan

### **Pemberian Acuan**

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran

<b>Kegiatan inti (50 menit)</b>	
<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<b>KEGIATAN LITERASI</b> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel dengan cara : <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Melihat (tanpa atau dengan Alat)</li></ul> Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Mengamati<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Lembar kerja materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel</li><li>➤ Pemberian contoh-contoh materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li></ul></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membaca.</li> <li>❖ Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.</li> <li>❖ Menulis</li> <li>❖ Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.</li> <li>❖ Mendengar</li> <li>Pemberian materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel oleh guru.</li> <li>❖ Menyimak</li> <li>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian, mencari informasi</li> </ul> </li> </ul>
<p>Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data collection</p>	<p>KEGIATAN LITERASI</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan</p>

(pengumpulan data)	<p>untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</li> <li>❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</li> </ul> <p><b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.</li> <li>❖ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang telah diperoleh pada buku catatan dengan</li> </ul>
--------------------	--



	<p>tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mempresentasikan ulang</li> </ul> <p>Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel sesuai dengan pemahamannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><b>COLLABORATION (KERJASAMA) dan BERPIKIR KREATIF</b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel 1</li> </ul> </li> <li>❖ Mengolah informasi dari materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.</li> </ul>
<p>Verification</p>	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b></p>

(pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</li> </ul> </li> </ul>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><b>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</b>  Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel</li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul> <p><b>CREATIVITY (KREATIVITAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang</li> </ul>

	<p>muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang materi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel</li> <li>❖ Menjawab pertanyaan tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang akan selesai dipelajari</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</li> </ul>
--	---

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)	
<p><b>Peserta didik :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang baru dilakukan.</li> <li>❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel yang baru diselesaikan.</li> <li>❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.</li> <li>❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi</li> </ul>

pelajaran Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel.

❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan Persamaan Linear Dua Variabel kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

Kegiatan inti (50 menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Menentukan Selesaian PLDV dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat)</li> </ul> <p>Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lembar kerja materi Menentukan Selesaian PLDV.</li> <li>➤ Pemberian contoh-contoh materi Menentukan Selesaian PLDV untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Membaca.</b></li> </ul> <p>Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Menentukan Selesaian PLDV.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Menulis</b></li> </ul> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Menentukan Selesaian PLDV.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendengar</b></li> </ul> <p>Pemberian materi Menentukan Selesaian PLDV oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Menyimak</b></li> </ul> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menentukan Selesaian PLDV</li> </ul> <p>untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian, mencari informasi</p>
Problem statemen (pertanyaan/	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak</p>

<p>identifikasi masalah)</p>	<p>mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menentukan Selesaian PLDV yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama materi Menentukan Selesaian PLDV yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</li> <li>❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Menentukan Selesaian PLDV yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Menentukan Selesaian PLDV yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Menentukan Selesaian PLDV yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</li> </ul> <p><b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b></p>

	<p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Menentukan Selesaian PLDV.</li> <li>❖ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi Menentukan Selesaian PLDV yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> <li>❖ Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Menentukan Selesaian PLDV sesuai dengan pemahamannya.</li> <li>❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menentukan Selesaian PLDV dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menentukan Selesaian PLDV</li> </ul> </li> <li>❖ Mengolah informasi dari materi Menentukan Selesaian PLDV yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Menentukan Selesaian PLDV</li> </ul>
Verification (pembuktian)	<p><b>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menentukan Selesaian PLDV antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</li> </ul> </li> </ul>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><b>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Menentukan Selesaian PLDV berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menentukan Selesaian PLDV</li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Menentukan Selesaian PLDV dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi tentang materi Menentukan Selesaian PLDV yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul> <p><b>CREATIVITY (KREATIVITAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran</li> </ul>

	<p>yang baru dilakukan berupa :</p> <p>Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang materi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menentukan Selesaian PLDV</li> <li>❖ Menjawab pertanyaan tentang materi Menentukan Selesaian PLDV yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Menentukan Selesaian PLDV yang akan selesai dipelajari</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Menentukan Selesaian PLDV yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</li> </ul>
--	---

<b>KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)</b>	
	<p><b>Peserta didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Menentukan Selesaian PLDV yang baru dilakukan.</li> <li>❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Menentukan Selesaian PLDV yang baru diselesaikan.</li> <li>❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Memeriksa Menentukan Selesaian PLDV .</li> <li>❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran Menentukan Selesaian PLDV .</li> <li>❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Menentukan Selesaian PLDV kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</li> </ul>



Pertemuan keempat (2 x 40 menit)

**Guru :**

**Orientasi**

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

**Aperpepsi**

- ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- ❖ Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

**Motivasi**

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  - Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan

**Pemberian Acuan**

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

**Kegiatan inti (90 menit)**

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	KEGIATAN LITERASI Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan

	<p>dengan SPLDV dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</li> <li>❖ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lembar kerja materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV.</li> <li>➤ Pemberian contoh-contoh materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li> </ul> </li> <li>❖ <b>Membaca.</b> Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV.</li> <li>❖ <b>Menulis</b> Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> <li>❖ <b>Mendengar</b> Pemberian materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV oleh guru.</li> <li>❖ <b>Menyimak</b> Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menentukan Selesaian Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan, ketelitian, mencari informasi.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai</li> </ul> </li> </ul>

	<p>ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat</p>
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b>  Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b>  Mengamati dengan seksama materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</li> <li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks</b>  Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ <b>Aktivitas</b>  Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang sedang dipelajari.</li> <li>❖ <b>Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber</b>  Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</li> </ul> <p><b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b>  Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendiskusikan</b>  Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Membuat Model Matematika yang</li> </ul>

	<p>Berkaitan dengan SPLDV.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mencatat semua informasi tentang materi Menentukan Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> <li>❖ <b>Mempresentasikan ulang</b> Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV sesuai dengan pemahamannya.</li> <li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang materi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p>COLLABORATION (KERJASAMA) dan BERPIKIR KREATIF</p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> <li>❖ Mengolah informasi dari materi Menentukan Selesaian Persamaan Linear Dua Variabel yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang</li> </ul> </li> </ul>

	<p>sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> </ul>
Verification (pembuktian)	<p><b>BERPIKIR KREATIF</b></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> </ul> </li> </ul> <p><b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><b>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Membuat Model Matematika yang berkaitan dengan SPLDV berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi tentang materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan</li> </ul>

	<p>dengan SPLDV yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</p> <p><b>CREATIVITY (KREATIVITAS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang materi :</li> <li>➤ Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV</li> <li>❖ Menjawab pertanyaan tentang materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang akan selesai dipelajari</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</li> </ul>
--	---

<b>Kegiatan penutup (15 menit)</b>	
<p><b>Peserta didik :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang baru dilakukan.</li> <li>❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV yang baru diselesaikan.</li> <li>❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p>

- ❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV.
- ❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV.
- ❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Membuat Model Matematika yang Berkaitan dengan SPLDV kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

Kelompok = 2 1 Rizki 4 1 Nadia

5. Andre membayar Rp 100.000 untuk tiga ikat bunga sedap malam dan empat ikat bunga aster. Sedangkan Ani membeli dua ikat bunga sedap malam dan lima ikat bunga aster sehingga Rp 900.000 di tempat yang sama dengan andre membeli bunga. Tujuh persamaan yang menyatakan informasi yang di atas terdapat pada ilustrasi dan tentukanlah berapa harga dan seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster? (jabarkan)

Kemungkinan Jawaban:

Andre membeli tiga ikat bunga sedap malam dan empat ikat bunga aster sehingga Rp 100.000  
Ani membeli dua ikat bunga sedap malam dan lima ikat bunga aster Rp 900.000

Ditanya: Persamaan dan batasan harga dari Seikat bunga sedap malam dan seikat bunga aster

Jawab:

Persamaan dari informasi. Soal adalah

Andre: 3 ikat bunga sedap malam dan 4 ikat bunga aster  
10 Ani: 2 ikat bunga sedap malam dan 5 ikat bunga aster = 900.000

Misalkan:

Bunga sedap malam dengan  $x$  dan bunga aster dengan  $y$

maka didapat persamaan

Andre:  $3x + 4y = 100.000$

Ani:  $2x + 5y = 900.000$

$$2x = 64$$

$$x = 32$$

- Berapakah umur Fady 4 tahun yang akan datang:  
Umur Fady sekarang adalah 32, umur Fady 4 thn yang akan datang adalah  $32 + 4 = 37$ .

Jawaban 1:

$$x - y = 7$$

$$x + y = 25$$

$$2x = 32$$

$$x = 16 \text{ (randi)}$$

$$x - y = 7$$

$$16 - y = 7$$

$$-y = 7 - 16 = -9 \text{ (reni)}$$

4.  $x + y = 90$ , maka  $x = 30 - y$  substitusikan  $x$  ke persamaan

ke 2

$$2x + 4y = 90$$

$$2(30 - y) + 4y = 90$$

$$60 - 2y + 4y = 90$$

$$2y = 30$$

$y = \frac{30}{2} = 15$  kemudian substitusikan  $y$  ke salah satu persamaan

persamaan



Kelompok 5  
Ananda memiliki uang sebagian Rp. 50.000,00 dengan uang tersebut dia

ingin memiliki buku dan pensil. Harga 1 buku sebanyak Rp. 4.000,00 dan harga pensil adalah Rp. 2.000,00. Untuk memenuhi kebutuhan hemuhannya maka buku dan pensil yg dapat dibeli yaitu sebanyak 500 buku dan 100 pensil.

SP2Y untuk memenuhi kebutuhan (Fruency/kegiatan volume) memenuhi jawaban  
Siswa misalkan x  
 $4x + 2y = 50.000$   
 $8x + 3y = 50.000$   
 $10x + 3y = 50.000$

2. Untuk mendapatkan 8 buku lebih maka dari untuk memenuhi jumlah untuk dapat adalah 72. Untuk dapat hasil jawaban ini buatlah beberapa persamaan yg sesuai dengan situasi. Sebuta beberapa solusinya

(Feasibility/keuntungan)  
Diketahui: umur Edy 8 tahun lebih muda dari umur Ayah. Jumlah jumlah umur Edy dan Ayah adalah 72 tahun  
umur Ayah misalkan dx  
umur Edy misalkan dx

$$\begin{aligned} x - y &= 8 \\ x + y &= 72 \\ \hline 2x &= 80 \\ x &= 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} x + y &= 72 \\ 40 + y &= 72 \end{aligned}$$

Quality is Our Priority

Nama kelompok :  
 Melinda Ruri  
 Rby Denfer Keyza  
 Evan Pranara  
 M. Stefan Anfarizi

Jawab + Jalar

$x = \text{panjang tali}$   
 $y = \text{tinggi badan Budi}$   
 $2x + y = 70$

Persamaan 1 :  $-x + y = 70$

Persamaan 2 :  $2x + y = 70$

memotong Sumbu X, jika  $y = 0$ , maka  $x = 70$

memotong Sumbu Y, jika  $x = 0$

memotong Sumbu X, jika  $y = 0$ , maka  $x = 15$

memotong Sumbu Y, jika  $x = 0$ , maka  $y = -30$

$(x, y) = (100, 170)$

Kita telah menentukan panjang tali dengan

variabel  $x$  dan tinggi budi dengan  $y$ .

Jadi, tinggi budi adalah 170 cm

dan panjang tali adalah 100 cm

Dik : uang onto = 162.000

uang anaf = 6.000

Remaja =  $2 \times 6000 = 12.000$

Dit : Remangtiran yang terjadi

Penyelesaian :

$$\begin{aligned}x + y &= 72 \\40 + y &= 72 \\y &= 32\end{aligned}$$

Kemungkinan pertanyaan yg dibuat :

- Brpkh umur Farhan 3 tahun yg lalu :  
Sekarang umur Farhan adalah 40 thn,  
jadi umur Farhan tiga tahun yg  
lalu adalah 37 thn.

Umur Fadly misalkan dgn :  $x$   
Umur Farhan misalkan dgn :  $y$

$$\begin{aligned}x &= y - 8 \\x - y &= -8 \\x + y &= 72 \\2x &= 64 \\x &= 32\end{aligned}$$

- Brpkh umur Fadly 4 tahun yg akan  
datang : Umur Fadly sekarang  
adalah 32, umur Fadly

3. Selisih umur Randi & Reni adalah 7 thn  
dgn perannya ke

Jwb 1 :                      jwb 2

$$\begin{aligned}x - y &= 7 & x - y &= 7 \\x + y &= 25 & 16 - y &= 7 \\2x &= 32 & -y + 7 - 16y &= 9 \text{ (reni)} \\x &= 16 \text{ (randi)}\end{aligned}$$

4.  $x + y = 90$  maka  $x = 30 - y$   
substitusikan  $x$  ke persamaan ke 2

$$\begin{aligned}2x + 4y &= 90 \\2(30 - y) + 4y &= 90 \\60 - 2y + 4y &= 90 \\2y &= 30\end{aligned}$$

$y = 30 = 15$  kemudian substitusikan  $y$  ke  
2 sll satu persamaan

$$x + y = 30$$