

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model *Problem Solving Tipe Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Pembelajaran aktif dapat tercapai jika pengajar mampu memotivasi terlebih dahulu, lalu memaksimalkan pemahaman dan ingatan memori, melibatkan peserta didik selama masa perkuliahan dan menegaskan kembali materi yang telah dipaparkan (Silberman, 2010). Selanjutnya (Bellaca, 2011) penggunaan taktik pembelajaran yang melibatkan pikiran peserta didik mengubah apa yang mereka pelajari dari hal yang pasif menjadi aktif, dimana peserta didik bertindak sebagai penghasil ilmu pengetahuan. Saat peserta didik menghubungkan bermacam-macam taktik dalam belajar, pengajar memperluas kesempatan peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar (Bellanca, 2011). Model belajar-mengajar penyelesaian masalah (*Problem Solving*) adalah bagian dari model belajar-mengajar inkuiri. Model belajar-mengajar *Problem Solving* memberikan tekanan pada terselesainya suatu masalah secara menalar (Gulo, 2002).

Model pembelajaran SSCS merupakan salah satu pembelajaran yang terpusat pada siswa. Model SSCS dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah (Johan, 2012). Model pembelajaran SSCS ini memiliki ciri khas yaitu: proses pembelajaran meliputi empat fase, yaitu pertama fase *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yaitu, peserta didik menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang masalah yang akan di pecahkan. Informasi yang diperoleh berasal dari masalah yang mereka miliki. Pada tahap ini peserta didik mengidentifikasi apa saja yang telah diketahui dalam soal. Bagaimana solusi yang diharapkan serta bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut. Kedua fase *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah. Pada tahap ini peserta didik dapat merencanakan berbagai macam cara untuk menyelesaikan permasalahan, ketiga fase *create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, peserta didik mencari solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada tahap sebelumnya, dan keempat adalah fase *share*

bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang dilakukan, pada tahap ini peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Dalam tahap ini peserta didik berkesempatan untuk memberi penilaian terhadap hasil pekerjaan kelompok lain, memberikan dan menerima saran,serta berlatih untuk mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikirannya. Dalam tahap ini akan terjadi perkembangan pemikiran peserta didik (Pizzini,1996).

2.2 Media Molymod

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pendidikan adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, *et all* 2003). Sebelum memilih media, pengajar harus memperhatikan ciri dan sifat dari media. Salah satunya media yang dipilih harus mampu menyampaikan ransangan yang diinginkan untuk disampaikan ke peserta didik (Schramm, 1984).

Menurut Depdiknas (2003) ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Molymod yaitu suatu media pembelajaran kimia yang terdiri atas bola warna-warni yang menggambarkan suatu atom dan mempunyai lubang sesuai dengan jumlah atom lain yang dapat diikat oleh atom tersebut serta pasak yang menggambarkan ikatan yang terjadi antara dua atom tersebut. Penggunaan media *molymod* ini dalam pembelajaran Kimia dapat memberikan peserta didik penjelasan yang lebih mendalam karena pada proses pembelajarannya peserta didik akan terampil menggunakan daya imajinasi serta kreativitasnya untuk menggunakan media *molymod* (Sari, *et all.* 2013).



Gambar 1. *Molymod*

2.3 Hasil belajar

Hasil belajar menurut Anni (2004) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (1999) adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah melalui proses belajar.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik menurut Sudjana (1999), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik. Peserta didik tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (*komprehensif*), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting. Karena dengan hasil belajar dapat dilakukan evaluasi terhadap proses belajar mengajar yang sudah berlangsung. Menurut Thoha (2001), evaluasi hasil belajar dapat berfungsi dalam berbagai kepentingan, diantaranya:

1. Peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan mengikuti pelajaran yang diberikan oleh pengajar.
2. Pengajar dapat mengetahui peserta didik yang sudah dan yang belum menguasai materi pelajaran.
3. Pengajar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memperbaikinya.

Tiga jenis penguatan yang memengaruhi hasil belajar: (1) penguatan eksternal langsung, (2) penguatan yang dialami sendiri, dan (3) penguatan internal. Penguatan eksternal langsung, orang mengatur perilaku mereka atas

dasar konsekuensi yang mereka alami secara langsung. Penguatan yang merupakan hasil pengamatan dari pengalaman orang lain. Penguatan yang dialami sendiri melibatkan perilaku seseorang (Ladyshewsky, *et.al.* 1998).

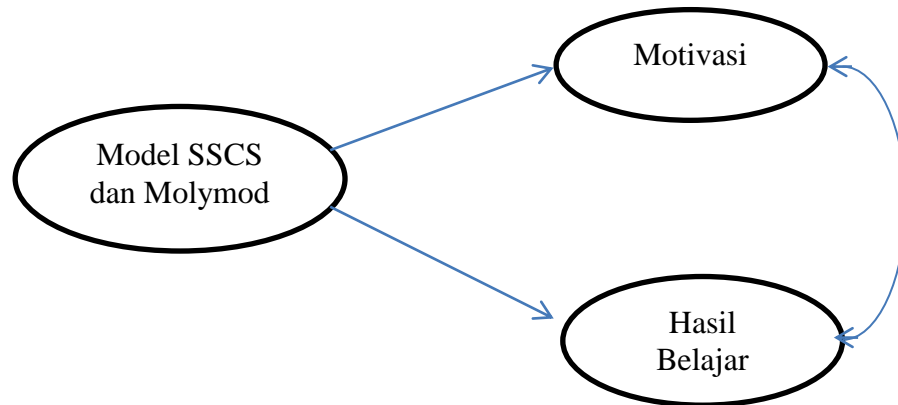
2.4 Motivasi Belajar

Long (2000) menjelaskan, bahwa motivasi adalah lanjutan daripada proses psikologikal yang menggerakkan seseorang itu untuk melakukan sesuatu perkara. Sementara itu Elliott (2000) mendefinisikan motivasi adalah desakan dalaman yang menggerakkan kita untuk bertindak, mendorong kita ke dalam tujuan tertentu, dan membuat kita beraktivitas. Elliott (2000) menjelaskan bahwa motivasi adalah satu bangunan psikologi yang penting yang mempengaruhi cara belajar dan prestasi mahasiswa. Motivasi meningkatkan kembali bahwa seseorang akan memerhatikan sesuatu, mengkaji dan mempraktikkannya dan mencoba untuk mempelajarinya. Motivasi juga meningkatkan kemungkinan mereka mencari bantuan ketika mereka menghadapi kesulitan. Peranan guru dalam memotivasi mahasiswa sangat menentukan pemahaman dan kreativitas mereka dalam diskusi yang koperatif.

Menurut Hamalik (2001) nilai motivasi dalam Pengajaran merupakan tanggungjawab pengajar. Keberhasilan ini banyak bergantung pada usaha pengajar membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

1. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
2. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid. Pengajaran yang demikian sesuai dengan tuntutan demokrasi dalam pendidikan.
3. Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi pengajar untuk memelihara motivasi peserta didik.
4. Berhasil atau gagal dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat kaitannya dengan disiplin kelas.

5. Motivasi menjadi salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Kerangka Konseptual Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran *Problem Solving Tipe SSCS (Search, Solve, Create, and Share)* dengan bantuan *Modymod* terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Objektif penelitian ini mengetahui perbedaan hasil belajar dan motivasi mahasiswa antara mahasiswa yang menggunakan model model pembelajaran *Problem Solving Tipe SSCS (Search, Solve, Create, and Share)* dengan bantuan *Modymod* dengan mahasiswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving Tipe SSCS (Search, Solve, Create, and Share)*.