

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE* (SSCS) BERBASIS PRAKTIKUM TERHADAP PENINGKATAN RASA INGIN TAHU SISWA SMPN 1 SAWOO

SKRIPSI



OLEH

HANA NI'MATUL WAHIDAH

NIM. 207180084

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
JUNI 2022**

ABSTRAK

Wahidah, Hana Ni'matul. 2022. *Efektivitas Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Berbasis Praktikum Terhadap Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa SMPN 1 Sawoo.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Syaiful Arif, M.Pd..

Kata Kunci: SSCS, Praktikum, Rasa ingin tahu, Tata surya

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Memasuki abad 21, sistem pendidikan di Indonesia telah beralih menjadi pendidikan berbasis nilai dan karakter. Salah satu karakter yang harus dimiliki siswa adalah rasa ingin tahu. Namun, tingkat rasa ingin tahu siswa SMPN 1 Sawoo masih rendah. Ada beberapa faktor penyebabnya, salah satunya adalah strategi mengajar guru yang kurang sesuai dengan karakter siswa. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang bervariasi yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum, 2) Mengetahui aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum, dan 3) Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan desain *pretest posstest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Sawoo semester genap. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas VII B (kelas eksperimen) dan siswa kelas VII E (kelas kontrol) yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Data keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum didapatkan melalui lembar observasi. Data rasa ingin tahu siswa didapatkan melalui lembar angket yang diisi oleh siswa dan soal tes. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yaitu *independent t-test*.

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa 1) Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum terlaksana dengan sangat baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. 2) Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik. 3) Terdapat peningkatan rasa ingin tahu siswa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum. Hasil uji hipotesis terhadap rasa ingin tahu siswa berdasarkan angket rasa ingin tahu diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000. Sedangkan *posttest* rasa ingin tahu siswa diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,001. Karena masing-masing nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum cukup efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

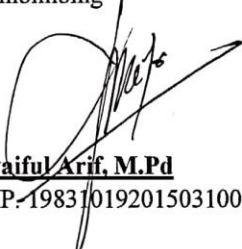
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hana Ni'matul Wahidah
NIM : 207180084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbasis Praktikum Terhadap Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa SMPN 1 Sawoo**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.



Pembimbing


Syaiful Arif, M.Pd
NIP. 198310192015031002

Tanggal, 23 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.
NIP. 198707092015031009

P O N O R O G O



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hana Ni'matul Wahidah
NIM : 207180084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbasis Praktikum Terhadap Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa SMPN 1 Sawoo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 20 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 20 Juni 2022

Ponorogo, 20 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.

NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
Penguji I : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji II : Syaiful Arif, M.Pd

(
(
(

iv

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

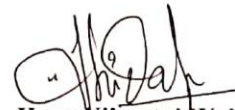
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Ni'matul Wahidah
NIM : 207180084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)
Berbasis Praktikum Terhadap Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa SMPN 1
Sawoo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 8 Juli 2022



Hana Ni'matul Wahidah

NIM. 207180084

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hana Ni'matul Wahidah
NIM : 207180084
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbasis Praktikum Terhadap Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa SMPN 1 Sawoo**

Dengan ini, menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 23 Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan



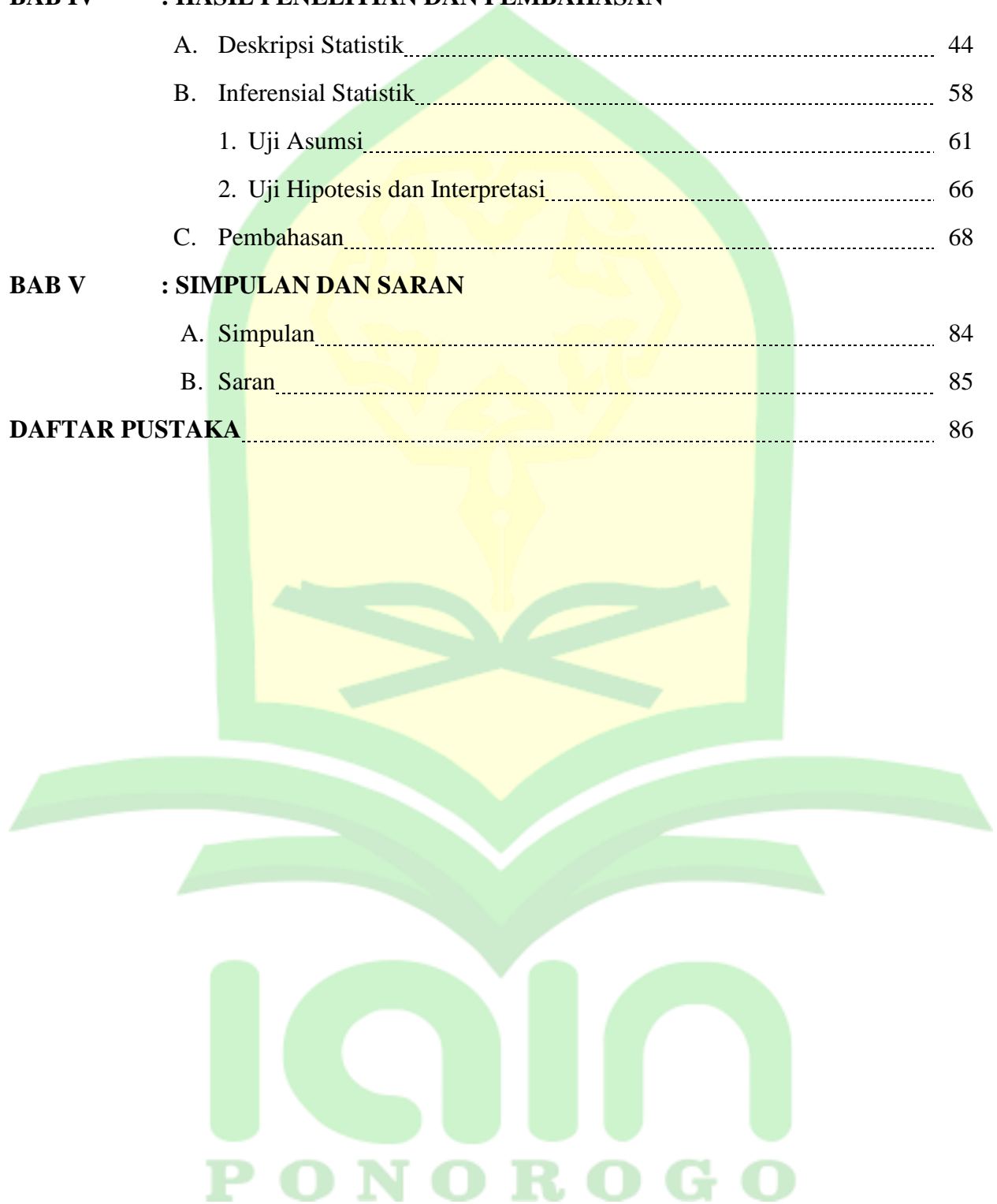
Hana Ni'matul Wahidah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	31
1. Pendekatan Penelitian.....	31
2. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35

F. Validitas dan Reliabilitas.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Statistik.....	44
B. Inferensial Statistik.....	58
1. Uji Asumsi.....	61
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi.....	66
C. Pembahasan.....	68
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi untuk membangun peradaban bangsa. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, sektor pendidikan juga mengalami perubahan. Perkembangan teknologi ini tentunya tidak terlepas dari sains. Oleh karena itu, mempelajari ilmu sains sangat penting untuk masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Untuk memenuhi tuntutan abad 21 yaitu pendidikan berbasis nilai dan karakter, pemerintah telah mengganti kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 (K13), dimana pembelajaran IPA terpadu lebih menekankan pada pembentukan karakter siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam pembelajaran IPA, siswa belajar berbagai proses dan keterampilan ilmiah yang akan membentuk karakter siswa. Hal tersebut karena pembelajaran IPA tidak hanya menguasai pengetahuan tentang fakta, dan konsep, namun juga merupakan suatu proses penemuan.¹

Pembelajaran IPA adalah tindakan pembelajaran yang menggabungkan dua aspek penting yaitu pengalaman belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keberadaan dan fungsi guru memegang peranan penting sebagai penentu keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.² Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam merencanakan, mengelola, serta melakukan evaluasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan. Maka dari itu, seorang guru harus memikirkan

¹ Sindy Vega Artinta and Hanin Niswatul Fauziah, "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 2 (2021): 68–72.

² Ari Nofida and Syaiful Arif, "The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model Based on Audio Visual Media to Creative Thinking Skills of Students," *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 1, no. 1 (2020): 59.

bagaimana cara untuk menarik minat belajar siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena rasa keingintahuannya.

Menurut Priyo sebagai subjek pembelajaran, siswa harus memiliki minat, motivasi, serta rasa ingin tahu yang tinggi, karena akan mempengaruhi kemampuan kritis mereka dalam memecahkan masalah dan mempengaruhi hasil belajar siswa.³ Dalam pembelajaran IPA, siswa dihadapkan dengan materi-materi formal dan juga berbagai macam permasalahan melalui kegiatan pengamatan, observasi, dan praktikum. Tujuannya yaitu untuk menyusun aspek sikap dan keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan hal tersebut, Markey & Loewenstein mengatakan bahwa lingkungan belajar dapat merangsang rasa keingintahuan siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.⁴ Dengan keingintahuan yang tinggi, siswa akan melakukan eksplorasi untuk menggali berbagai informasi serta membantu mengarahkan perhatian mereka terhadap informasi baru.

Setidaknya ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur rasa keingintahuan siswa, diantaranya adalah a) *explorer*, untuk mengukur sejauh mana rasa antusiasme siswa untuk mencari jawaban. b) *discover*, membantu siswa untuk mengetahui sesuatu melalui pengamatan objek dalam penelitian.⁵ c) *adventurous*, untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menemukan jawaban dari pengumpulan data secara sungguh-sungguh menurut materi yang dipelajari. Dan d) *questioning* atau keberanian mengajukan pertanyaan.⁶

Rasa ingin tahu dapat dimunculkan melalui pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran, salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh

³ Artinta and Fauziah, "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP."

⁴ Jennifer L. Weible and Heather Toomey Zimmerman, "Science Curiosity in Learning Environments: Developing an Attitudinal Scale for Research in Schools, Homes, Museums, and the Community," *International Journal of Science Education* 38, no. 8 (2016): 1235–55.

⁵ Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, and Aristiawan Aristiawan, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur Dan Fungsi Tumbuhan," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 1 (2021): 1–16.

⁶ Steven Raharja, Martinus Ronny Wibhawa, and Samuel Lukas, "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 2 (2018): 151.

Resa Nugroho⁷ pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hasil penelitian Resa menunjukkan bahwa metode ini menggunakan masalah-masalah kontekstual untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang nyata, kemudian dengan informasi awal yang telah dimiliki, mereka akan berusaha untuk melakukan penyelidikan. Pada tahap ini, rasa ingin tahu menjadi sangat penting karena dapat mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi baru yang relevan untuk melaksanakan eksperimen.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di SMPN 1 Sawoo pada bulan September sampai bulan Oktober 2021, peneliti menemukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa kurang mampu untuk mengeksplorasi fenomena yang berkaitan dengan gejala listrik statis dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang bermain telepon genggam dan berbicara dengan teman-teman mereka ketika guru menyampaikan materi pelajaran.

Mengutip penjelasan hasil wawancara kepada salah satu guru IPA di SMPN 1 Sawoo, tingkat rasa ingin tahu siswa tergolong masih rendah. Sebenarnya banyak siswa yang memiliki intelegensi tinggi, namun keinginan bertanya mereka masih rendah karena mereka tidak terbiasa untuk bertanya. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya rasa percaya diri serta kurangnya literasi ilmiah siswa. Selain itu, metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru kurang tepat sehingga kurang

⁷ R N Jati and I R W Atmojo, "Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)," *Didaktika Dwija Indria* 8, no. 6 (2020): 1–6.

⁸ Sulastris Sulastris and Faninda Novika Pertiwi, "Problem Based Learning Model Through Constextual Approach Related With Science Problem Solving Ability of Junior High School Students," *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 1, no. 1 (2020): 50.

memberikan ruang untuk siswa berpikir kritis, berinovasi, serta kurang memancing siswa untuk melakukan eksplorasi.⁹

Model pembelajaran yang sudah diterapkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu adalah pembelajaran kontekstual yaitu dengan memunculkan fenomena-fenomena kehidupan sosial masyarakat yang berkaitan dengan sains. Berdasarkan paparan guru IPA di SMPN 1 Sawoo, kegiatan pembelajaran yang dilakukan berfokus pada aktivitas siswa atau keterampilan proses yaitu *student centered learning*. Guru telah menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada siswa, namun dalam pelaksanaannya belum optimal. Siswa belum mampu terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan berfikir mereka kurang berkembang.

Melihat data pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat rasa ingin tahu siswa, diantaranya yaitu: (1) pembelajaran IPA di sekolah belum maksimal, (2) metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat sehingga kurang memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, (3) siswa kurang berlatih untuk bertanya. Berangkat dari permasalahan yang ada, maka model pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) berbasis praktikum dapat menjadi sebuah solusi.

SSCS dikembangkan pertamakalinya oleh Pizzini pada tahun 1988 dalam pembelajaran IPA. Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan *problem solving* untuk meningkatkan aktivitas siswa serta kemampuan dalam pemahaman suatu konsep.¹⁰ Penggunaan model SSCS dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut karena SSCS merupakan model pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan mengutamakan peran siswa sebagai subjek, bukan sebagai objek

⁹ Wawancara dengan Wahyu Enie, selaku Guru IPA di SMPN 1 Sawoo, pada Jumat, 12 November 2021 pukul 10.00

¹⁰ Meki Syaputra, Connie Connie, and Sutarno Sutarno, "Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA 1 SMAN 4 Kota Bengkulu" (Universitas Bengkulu, 2014).

pembelajaran. Dalam pembelajaran SSCS, siswa dan guru bekerjasama untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna.¹¹

Selain dapat meningkatkan kemampuan bertanya siswa, model SSCS juga memiliki kelebihan lain yaitu memperbaiki interaksi antar siswa. Aktivitas pembelajaran SSCS tidak hanya berfokus pada pengetahuan yang telah ada, namun lebih menekankan pada proses untuk memperoleh pengetahuan.¹² Dengan begitu, siswa tidak hanya menghafal materi akan tetapi dapat memperoleh pemahaman secara mendalam. Irwan menyatakan bahwasannya model pembelajaran SSCS merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan siswa untuk bertanya.¹³ Melalui pembelajaran SSCS siswa dituntut untuk melakukan penemuan-penemuan baru sebagai jawaban dari permasalahan yang disajikan. Siswa akan terpacu mengumpulkan berbagai informasi penting untuk memenuhi rasa keingintahuan mereka. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Luthfiana Ainur Rahmah pada tahun 2019 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan rasa ingin tahu siswa.¹⁴

Pelaksanaan model pembelajaran SSCS sudah banyak dijumpai dalam berbagai mata pelajaran. Agar siswa lebih memahami tentang permasalahan yang diberikan, maka diperlukan sebuah metode atau suatu kegiatan untuk mendukung keterlaksanaan model SSCS. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan adalah kegiatan praktikum. Dengan kegiatan praktikum, siswa akan lebih mudah dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadinya secara objektif. Selain itu, pembelajaran berbasis praktikum bersifat

¹¹ Samira, "Pengaruh Model Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar" (Uin Alauddin Makassar, 2018).

¹² Putu Dian dkk Prawindaswari, "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 3, no. 1 (2015): 0.

¹³ Prawindaswari.

¹⁴ Luthfiana Ainur Rahmah, Edy Soedjoko, and Suneki, "Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X SMAN 7 Semarang," *PRISMA, Prosiding ...* 2 (2019): 807–12.

lebih konkrit untuk membuktikan suatu pemecahan masalah secara ilmiah.¹⁵ Kegiatan praktikum memiliki keunggulan dalam mendukung terlaksananya model pembelajaran SSCS karena siswa akan lebih percaya dengan suatu kebenaran konsep setelah mereka membuktikannya sendiri melalui suatu percobaan. Siswa akan memperoleh pengalaman dengan menemukan hal-hal yang bersifat objektif dan ilmiah serta dapat mengembangkan sikap eksploritas terhadap pengetahuan sains.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar di kelas dan keterampilan siswa untuk bertanya perlu terus diterapkan agar siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian berbasis eksperimen untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa di SMPN 1 Sawoo Kabupaten Ponorogo. Melalui penelitian ini diharapkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA semakin meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA disekolah belum maksimal.
2. Rasa ingin tahu siswa masih rendah karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga kurang memberikan ruang kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Literasi siswa kurang.

¹⁵ Umi Mahmudatun Nisa, "Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat Pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran," *Journal Biology Education* 14, no. 1 (2017): 62–68.

¹⁶ Maya Sih Hika Pamungkas, Sri Mulyani, and Sulistyio Saputro, "Penerapan Model Pembelajaran Poe Dengan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa," *Paedagogia* 20, no. 1 (2017): 46.

C. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan, peneliti memilih untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

1. Model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis Praktikum.
2. Materi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah materi tata surya kelas VII semester genap.
3. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII B dan VII E di SMPN 1 Sawoo.
4. Fokus penelitian yang ingin diukur adalah rasa ingin tahu siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil pelaksanaan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh strategi guru dalam mengajar, aktivitas siswa, serta penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum untuk meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga dapat menjadi pembaharuan dalam pembelajaran.
- b. Memberikan rekomendasi dan saran bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum rasa ingin tahu siswa dapat meningkat,

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian ini untuk melaksanakan evaluasi tercapainya tujuan pembelajaran IPA sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam menentukan pilihan dan kegiatan tindak lanjut yang tepat.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penelitian sebagai saran, masukan dan sumber rujukan untuk membimbing siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam menelaah, peneliti membagi pembahasan dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang diambil oleh peneliti, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : Kajian Pustaka

Berisi tentang kajian teori (model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), kegiatan praktikum, dan rasa ingin tahu), kajian teori terdahulu yang relevan, kerangka pikir, dan pengajuan hipotesis penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Berisi tentang rancangan penelitian (pendekatan dan jenis penelitian), tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional masing-masing variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang data yang diperoleh dalam penelitian yang disajikan secara deskripsi statistik dan inferensial statistik (uji asumsi, uji hipotesis dan interpretasi), serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V : Simpulan dan Saran

Bab terakhir dalam penulisan skripsi ini berisi tentang kesimpulan dan saran atas penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

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

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1987.¹⁷ Sejalan dengan pendapat Utami, bahwa pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menggunakan pendekatan *problem solving* dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep ilmu.¹⁸ Hal tersebut karena dalam pembelajaran SSCS, siswa akan dihadapkan dengan suatu permasalahan, kemudian mereka akan mencari konsep melalui penalaran induktif sehingga siswa terbiasa untuk belajar memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) merupakan salah satu model pembelajaran yang dilandasi teori konstruktivisme, dimana menurut pandangan konstruktivisme suatu pembelajaran menerangkan tentang bagaimana pengetahuan dibangun dari diri siswa.¹⁹ Model ini menempatkan guru sebagai fasilitator, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalamannya masing-masing. SSCS adalah model pembelajaran kontekstual karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kontekstual berfokus pada peningkatan kecerdasan siswa secara menyeluruh yang didasarkan pada

¹⁷ Orbitha Khaillasiwi, Swida Purwanto, and Meiliasari, "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA Negeri 45 Jakarta," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 4, no. 1 (2020): 44–50.

¹⁸ Alisyah Purnama Abadi, "Penerapan Model Pembelajaran SSCS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SDN 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros," *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.

¹⁹ Anita Novianti, Epon Ningrum, and Mamat Ruhimat, "Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Bandung," *Antologi Pendidikan Geografi* 1, no. 2 (2013): 1–16.

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.²⁰ Menurut Mustofa, pembelajaran kontekstual ini dapat dikolaborasikan dalam pembelajaran berbasis masalah sehingga siswa akan berlatih memecahkan masalah-masalah sains yang disesuaikan dengan permasalahan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, siswa difokuskan pada suatu permasalahan untuk merangsang pembelajaran.²¹ Dengan begitu, siswa akan berlatih mengembangkan dirinya untuk belajar berbagai keterampilan melalui proses pembelajaran yang mereka lewati.

Model *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) adalah model yang efektif, praktis dan mudah untuk digunakan. Pembelajaran dengan menggunakan model SSCS dirancang untuk melatih kemampuan dalam pemecahan masalah sehingga dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir siswa.²² Penerapan model ini memancing siswa lebih aktif dalam menerapkan pengetahuan, konsep serta kemampuan berfikir tingkat tinggi, karena siswa akan terdorong untuk berfikir secara sistematis dalam melakukan eksplorasi, mengingat pertanyaan-pertanyaan, dan memecahkan masalah secara realistis. Karena SSCS merupakan pembelajaran berbasis masalah, maka karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut: a) terdapat proses pengajuan pertanyaan atau permasalahan, b) pembelajaran berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu, c) melakukan proses penyelidikan untuk mencari pemecahan masalah, d) menghasilkan suatu karya dan mengkomunikasikannya, serta e) adanya kolaborasi atau kerjasama kelompok.²³

Pizzini menjelaskan ada 4 tahapan dalam pembelajaran SSCS, yaitu tahapan *Search* (mendefinisikan masalah), tahapan *Solve* (merencanakan solusi), tahapan *Create*

²⁰ Sulastris and Pertiwi, "Problem Based Learning Model Through Contextual Approach Related With Science Problem Solving Ability of Junior High School Students."

²¹ Nofida and Arif, "The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model Based on Audio Visual Media to Creative Thinking Skills of Students."

²² Rodi Satriawan, "Keefektifan Model Search, Solve, Create, and Share Ditinjau Dari Prestasi, Penalaran Matematis, Dan Motivasi Belajar The Effectiveness of the Model of Search, Solve, Create, and Share Terms of Achievement, Mathematical Reasoning, and Motivation," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2017): 87–99.

²³ Esti Zaduqisti, "Problem Based Learning (Konsep Ideal Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Dan Motivasi Berprestasi)," *Forum Tarbiyah* 8, no. 2 (2010): 181–91.

(mengkonstruksi masalah), dan yang terakhir yaitu tahapan *Share* (mengkomunikasikan hasil penyelesaian masalah).²⁴ Secara rinci, kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa pada keempat fase diatas, dijelaskan pada tabel berikut.²⁵

Tabel 2.1 Tahapan Model Pembelajaran SSCS

Tahapan Model Pembelajaran SSCS	Peran Guru	Peran Siswa
<i>Search</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sebagai fasilitator yang bertugas menentukan tema atau topik yang akan dibahas. b. Menghidupkan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. c. Mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan. d. Memberikan beberapa pertanyaan penuntun yang dapat mengarahkan siswa untuk menyusun rangkaian konsep. e. Membimbing siswa agar mampu menyaring dan menyimpulkan pertanyaan yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok membuat rangkaian konsep yang berkaitan dengan masalah, selanjutnya mendiskusikan rumusan masalah dari permasalahan yang diberikan.
<i>Solve</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan garis besar dari sumber materi yang akan digunakan, durasi waktu dan keselamatan kerja. b. Memberikan pertanyaan yang dapat membantu siswa memperjelas hasil pengamatan dan memikirkan alternatif pengamatan lain. c. Membantu siswa dalam menghubungkan dan mencari korelasi antara pengalaman dan ide-idenya. d. Menyediakan instruksi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bekerja secara kelompok untuk menyusun langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan bersama. b. Siswa bekerja berdasarkan panduan kegiatan yang telah dijelaskan dalam media pembelajaran, seperti: Modul, LKS, Hand out dan sebagainya. Setiap siswa mengamati dan mengidentifikasi hal-hal yang diperoleh pada proses

²⁴ Rahmi, "Metode Pemecahan Masalah Model Sscs (Search, Solve, Create, And Share) Dalam Pembelajaran Matematika," *Percikan* 120 (2011): 1–4.

²⁵ Fithry Auliya, "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Sistem Endokrin Di MAN 13 Jakarta" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019).

Tahapan Model Pembelajaran SSCS	Peran Guru	Peran Siswa
	penggunaan alat yang baru e. Mengarahkan dan membimbing siswa dalam mengembangkan metode pengumpulan dan pencatatan data. f. Bertugas sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk memperoleh informasi yang benar.	search (penyelidikan). Panduan media pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk mengumpulkan data.
<i>Create</i>	a. Menyediakan instruksi atau panduan untuk menganalisa data. b. Menyediakan instruksi atau panduan untuk membuat laporan hasil semua kegiatan.	a. Siswa mampu menghasilkan solusi permasalahan dan guru mampu mengarahkan siswa untuk menggambarkan alasan mengapa siswa dapat menyimpulkan hal tersebut. Berdasarkan tanggapan siswa di kelas, akan dievaluasi apakah siswa memperoleh informasi yang benar (valid) atau tidak tentang konsep yang dipelajari.
<i>Share</i>	a. Menciptakan situasi yang baik agar siswa dapat menunjukkan hasil kegiatannya. b. Menjadi fasilitator yang dapat menciptakan komunikasi yang baik antara penyaji dan peserta diskusi. c. Membantu dan mengarahkan siswa dalam mengembangkan metode evaluasi dan presentasi.	a. Pada urutan dalam penyelesaian masalah, beberapa kelompok menampilkan hasil pekerjaan siswa di depan kelas, kelompok lain diminta untuk memberikan umpan balik atau saran yang didasarkan pada hasil pekerjaan siswa, hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat menentukan solusi permasalahan yang paling tepat.

Sistem sosial dalam model ini antara lain interaksi antar guru dan siswa lebih dekat dalam proses intruksi dengan bantuan guru. Model pembelajaran SSCS berfokus menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Siswa dituntun untuk memperluas ilmu pengetahuan dan terlibat secara

mandiri dalam proses pemecahan masalah untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan, sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna.

Pada dasarnya, model SSCS dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa dituntut untuk berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dampak pengiringnya adalah model pembelajaran SSCS juga dapat memperkuat dasar dan konsep ilmu pengetahuan dengan memberikan pemahaman kepada siswa, meningkatkan kemampuan bertanya siswa, meningkatkan interaksi antar siswa dengan kerjasama kelompok, dan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara lisan maupun tulis.²⁶ Keunggulan-keunggulan model pembelajaran SSCS lainnya secara rinci dijelaskan oleh Piziini dalam Kimiero (2013) sebagai berikut.²⁷

a. Bagi Guru

- 1) Dapat mengembangkan minat siswa yang luas.
- 2) Melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran IPA.
- 3) Melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran IPA

b. Bagi Siswa

- 1) Memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah.
- 2) Kesempatan untuk mempelajari dan memantapkan konsep-konsep dalam IPA dengan cara yang lebih bermakna.
- 3) Mengolah informasi dari IPA secara mandiri.
- 4) Menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- 5) Mengembangkan minat terhadap pelajaran IPA.

²⁶ Maida Deli, "Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2015): 71.

²⁷ Dwi Retno Asih, "Pembelajaran Model SSCS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Materi Barisan Dan Deret Tak Hingga," *Skripsi Prodi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang*, 2015.

- 6) Memberi pengalaman bagaimana pengetahuan sains diperoleh dan berkembang.
- 7) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya
- 8) Bekerjasama dengan orang lain.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran SSCS adalah siswa harus lebih memahami konsep secara mendalam dan menggunakan keterampilan tingkat tinggi ketika proses pembelajaran berlangsung.²⁸

2. Kegiatan Praktikum

Metode memiliki peran penting dalam pembelajaran. Biasanya, seorang guru menggunakan metode pembelajaran sebagai suatu alat motivasi ekstrinsik siswa dalam kegiatan belajar. Metode sebagai strategi pembelajaran berfungsi untuk membantu kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Pembelajaran berbasis praktikum dapat digunakan sebagai suatu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas dan kemampuan siswa dalam mengontruksi pengetahuannya.²⁹ Selain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, metode ini dirancang agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan konsep yang dipelajari, mengembangkan kemampuan dasar melakukan eksperimen, khususnya kemampuan dalam mengidentifikasi masalah, melakukan pemecahan masalah, meningkatkan pemahaman, mengembangkan kemampuan dalam melakukan observasi, serta kemampuan untuk mengkomunikasikan hasil baik secara lisan maupun tertulis. Praktikum dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menerapkan suatu keterampilan atau mempraktekkan sesuatu.

²⁸ Verta Amelia, "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

²⁹ Shinta Nur Baeti, "Pembelajaran Berbasis Praktikum Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Keterampilan Laboratorium Dan Penguasaan Kompetensi," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 8, no. 1 (2015): 1260–70.

Pembelajaran berbasis praktikum menjadi salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran IPA. Seperti yang kita ketahui, mata pelajaran IPA tidak hanya berfokus pada pengetahuan tentang berbagai konsep ataupun fakta, namun juga merupakan suatu proses penemuan. Maka dari itu, melalui kegiatan praktikum, siswa dapat menganalisis dan membuktikan sendiri suatu kebenaran mengenai objek, proses ataupun keadaan tertentu. Rustaman mengungkapkan empat alasan pentingnya kegiatan praktikum dalam pembelajaran IPA.³⁰

- a. Pembelajaran berbasis praktikum dapat membangkitkan motivasi siswa sehingga siswa akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Pembelajaran berbasis praktikum dapat mengembangkan keterampilan dasar melalui eksperimen. Dalam kegiatan ini siswa dilatih untuk memahami dan mengembangkan konsep serta melakukan observasi dan percobaan secara cermat.
- c. Menjadi wahana pendekatan ilmiah. Dalam kegiatan praktikum siswa tidak hanya terlibat dalam proses pembelajarannya saja, namun siswa sendirilah yang berperan dalam identifikasi masalah, mengumpulkan data menganalisisnya, kemudian membuat kesimpulan dalam suatu laporan.
- d. Praktikum dapat menunjang materi pembelajaran. Dengan melakukan praktikum, siswa dapat menemukan dan membuktikan teori secara langsung melalui pengalaman pribadinya. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Suparno, kegiatan praktikum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu praktikum terbimbing dan praktikum bebas.³¹ Dalam kegiatan praktikum terbimbing, langkah-langkah percobaan, alat-alat yang akan digunakan, serta objek penelitian sudah ditentukan oleh guru. Sehingga siswa hanya tinggal melakukan percobaan dan menemukan hasilnya saja

³⁰ Maria Angela Sangi Pedha, "Penerapan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Pada Materi Pokok Gaya Kelas VIII SMP Negeri 1 Wanukaka" (2017).

³¹ Rita Zahara, Agus Wahyuni, and Elmi Mahzum, "Perbandingan Pembelajaran Metode Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Dan Metode Praktikum Biasa Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika 2*, no. 1 (2017): 170–74.

karena jalannya proses kegiatan sudah direncanakan oleh guru. Sedangkan dalam praktikum bebas, guru hanya menyajikan suatu permasalahan dan menetapkan objek yang akan diteliti. Sehingga siswa dituntut untuk merancang suatu percobaan, mempersiapkan alat, dan melakukan pemecahan masalah secara mandiri. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Selebihnya siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis praktikum memiliki tahapan atau sintaks dalam prosesnya³², diantaranya:

- a. Orientasi masalah, yaitu tahap dimana guru menjelaskan objek permasalahan yang akan diteliti, serta langkah-langkah dalam melakukan penelitian.
- b. Perumusan masalah, yaitu tahap dimana siswa melakukan identifikasi langkah-langkah penyelidikan.
- c. Melakukan penyelidikan, yaitu tahap dimana siswa melakukan kegiatan penyelidikan, mengumpulkan data, menganalisis hasil serta mengidentifikasi kesulitan selama proses penyelidikan.
- d. Mengatasi kesulitan. Dalam tahap ini, siswa diminta untuk melakukan berbagai cara untuk mengatasi kesulitan yang ditemukan pada proses penyelidikan.
- e. Merefleksikan hasil penyelidikan, yaitu tahap dimana siswa mengaitkan hasil penyelidikan yang telah dilakukan dengan teori yang relevan.

Kelebihan yang didapatkan dari penggunaan metode praktikum adalah dapat membina siswa untuk menemukan terobosan-terobosan baru melalui penyelidikan yang dilakukan, sehingga penemuannya dapat dikembangkan dan menaruh manfaat untuk kehidupan manusia. Adapun kekurangan dalam metode ini adalah, alat dan juga bahan yang digunakan dalam penyelidikan tidak selalu mudah didapat. Kegiatan praktikum juga

³² Siska Murti, Muhibbuddi, and Cut Nurmaliyah, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Praktikum Untuk Peningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Pada Perkuliahan Anatomi Tumbuhan," *Jurnal Biologi Edukasi* 6, no. 1 (2014): 1–8.

membutuhkan ketelitian yang tinggi karena hasil penelitian yang didapat tidak selalu sesuai dengan perencanaan disebabkan oleh beberapa faktor tertentu.³³

3. Rasa Ingin Tahu

Aslan menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan suatu hasrat untuk mengerti hal-hal yang sebelumnya tidak kita ketahui.³⁴ Sejalan dengan hal tersebut, Nuvitalia juga berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan seseorang untuk mendapatkan reaksi terhadap suatu masalah atau keadaan yang dapat membangun rasa keingintahuan secara meluas.³⁵ Keinginan tersebut berhubungan dengan rasa penasaran seseorang untuk mencari tahu hal-hal yang belum pernah diketahui sebelumnya. Rasa penasaran yang tinggi akan mendorong seseorang terus menerus mengumpulkan informasi sebagai upaya untuk memenuhi keingintahuan dan pemahaman seseorang terhadap sesuatu. Selain itu, rasa ingin tahu juga berhubungan dengan perkembangan seseorang sehingga dapat membantu seseorang untuk menyelesaikan permasalahan atau memecahkan persoalan yang mereka hadapi. Seseorang dengan rasa keingintahuan yang tinggi akan memiliki prinsip pantang menyerah dan teguh keinginan untuk melakukan segala usaha agar masalah yang mereka hadapi dapat teratasi.

Menurut Spektor-Levy, Baruch, & Mevarech, rasa ingin tahu dalam sains berhubungan dengan perilaku pencarian informasi sebagai sebuah keinginan untuk mendapatkan pengetahuan tentang fenomena alam.³⁶ Sains tidak hanya menyediakan pengetahuan secara faktual, konseptual, dan teoritis, namun juga mengarah pada penemuan-penemuan yang memerlukan proses penyelidikan. Dalam pembelajaran sains,

³³ Syarifulah, "Penerapan Metode Pembelajaran Praktikum Terhadap Keterampilan Proses Sains (KPS) Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas VIII MTs Hidayatul Insan Palangkaraya," *Journal of Physical Therapy Science* (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2018).

³⁴ Vina Qurrotu Ainina, "Hubungan Antara Rasa Ingin Tahu Biologi Dengan Kemampuan Literasi Sains" (Universitas Negeri Semarang, 2016).

³⁵ Artinta and Fauziah, "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP."

³⁶ Jannah, Fadly, and Aristiawan, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur Dan Fungsi Tumbuhan."

berbagai fenomena alam yang muncul akan merangsang rasa penasaran siswa untuk mencari tahu lebih dalam dengan mencari lebih banyak informasi terkait hal tersebut. Munculnya rasa ingin tahu pada siswa disebabkan oleh dua hal, yaitu karena keinginan dan kebutuhan. Rasa ingin tahu yang muncul karena keinginan, berkaitan dengan usaha seseorang mencari tau hal-hal yang ingin mereka ketahui sekedar untuk memuaskan rasa penasaran. Seseorang yang memiliki rasa ingin tahu sebagai sebuah keinginan berkaitan dengan cara mereka dalam memaknai berbagai fenomena yang muncul, sehingga pengetahuan yang didapatkan hanya sekedar pemahaman semata. Namun, seseorang yang memiliki rasa keingintahuan yang didasarkan pada kebutuhan, akan berupaya untuk mencari jalan keluar dalam menghadapi permasalahan-permasalahan sehingga dapat menghasilkan penemuan yang bermanfaat untuk banyak orang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Litman yang menyatakan bahwa rasa ingin tahu digambarkan sebagai sebuah dorongan atau keinginan untuk mencari faktor-faktor baru, kompleksitas, tantangan, atau eksplorasi.³⁷

Permasalahan yang didapat siswa dalam proses pembelajaran menjadi sebuah tantangan untuk melakukan berbagai upaya dalam pemecahan masalah tersebut. Dengan bekal pengetahuan awal yang dimiliki, siswa akan melakukan eksplorasi untuk mencari fakta dan informasi baru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Litman dan Silvi bahwasannya rasa ingin tahu akan mendorong proses pencarian pengetahuan secara luas melalui kegiatan eksplorasi.³⁸ Kemudian, hasil eksplorasi tersebut dapat digunakan siswa untuk mengatasi kerumitan dari permasalahan yang dihadapi. Ketika melakukan penyelidikan, mempertanyakan, memanipulasi dan berp artisipasi aktif dalam bersosialisasi dengan orang lain, sebenarnya seorang siswa sedang membangun identitas

³⁷ Weible and Zimmerman, "Science Curiosity in Learning Environments: Developing an Attitudinal Scale for Research in Schools, Homes, Museums, and the Community."

³⁸ Alviani Saridevita et al., "Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 75–82.

ilmiah karena keingintahuan yang mereka miliki.³⁹ Agar dapat memiliki rasa keingintahuan, siswa harus bisa memposisikan diri mereka sebagai orang awam yang belum mengerti sesuatu, dengan begitu mereka akan merasa haus dengan pengetahuan-pengetahuan baru. Kemudian hal yang paling penting dalam proses ini adalah kemauan untuk bertanya dalam mengumpulkan informasi. Seorang siswa harus memiliki pemikiran yang terbuka (*open minded*) terhadap segala masukan atau kritikan orang lain untuk mengetahui perspektif dari berbagai sudut pandang.

Cara menilai fokus pembelajaran rasa ingin tahu dapat dilihat dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam sebuah proses pembelajaran, siswa yang memiliki rasa ingin tahu akan terdorong untuk melakukan eksplorasi yang merupakan pondasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.⁴⁰ Dinilai dari prosesnya, rasa ingin tahu dapat dilihat melalui kegiatan eksplorasi yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Rasa ingin tahu yang tinggi dapat ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, keinginan untuk bertanya dan melakukan penyelidikan. Selain itu, rasa ingin tahu juga dapat diukur melalui pertanyaan yang diberikan guru sebagai tugas untuk memperoleh nilai. Dari pertanyaan yang mereka jawab, dapat diketahui sejauh mana rasa ingin tahu peserta didik, apakah mereka menjawab pertanyaan hanya sebagai penggugur kewajiban atau memang berdasarkan untuk melakukan validasi atas hasil eksplorasi yang telah dilakukan.

Seseorang dikatakan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dapat diketahui dan diukur melalui beberapa indikator. Menurut pendapat Artinta dan Hanin, ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingginya rasa ingin tahu siswa diantaranya yaitu keinginan untuk melakukan eksplorasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi, melakukan petualangan dengan informasi, dan memiliki keberanian untuk

³⁹ Weible and Zimmerman, "Science Curiosity in Learning Environments: Developing an Attitudinal Scale for Research in Schools, Homes, Museums, and the Community."

⁴⁰ Raharja, Wibhawa, and Lukas, "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]."

mengajukan pertanyaan-pertanyaan.⁴¹ Keempat indikator tersebut adalah *explorer*, *discover*, *adventurous*, dan *questioning*.

a. *Questioning*

Questioning merupakan indikator awal yang sangat penting untuk melihat rasa keingintahuan siswa. Menurut Silberman dalam Salirawati, siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dapat dilihat dari pertanyaan yang diajukan kepada guru, dan guru menjawab pertanyaan tersebut menggunakan logika dengan mengaitkan materi yang sedang diajarkan dengan fenomena yang sering dijumpai siswa.⁴² Peserta didik yang telah berani menanyakan hasil penyelidikan kelompok lain, berarti ia sudah memenuhi indikator *questioning*. Indikator ini juga melatih siswa berpikir kritis untuk mencari tahu hal-hal yang belum ia ketahui. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk tidak hanya sebatas membaca dan mendengar penjelasan, tetapi juga keberanian untuk bertanya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Biasanya, untuk memotivasi peserta didik menurut aspek *questioning*, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan sebelum pembelajaran dimulai dengan cara menunjuk siswa baik secara individu maupun kelompok.

b. *Explorer*

Indikator *explorer* digunakan untuk mengukur sejauh mana rasa antusiasme peserta didik untuk mencari jawaban. Indikator ini dapat diukur dengan memberikan soal berupa pemecahan masalah kepada peserta didik. Kemudian, jawaban yang mereka kumpulkan dapat menunjukkan sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki untuk menjawab persoalan tersebut. Apabila jawaban yang diberikan lengkap dan terperinci, maka siswa tersebut telah melakukan kegiatan eksplorasi dengan mencari

⁴¹ Artinta and Fauziah, "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP."

⁴² Jannah, Fadly, and Aristiawan, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur Dan Fungsi Tumbuhan."

tahu informasi dari berbagai sumber belajar, contohnya buku siswa, internet, dan lain sebagainya. Indikator ini juga berkaitan dengan literasi sains. Untuk mengembangkan aspek *explorer*, siswa hendaknya memiliki minat baca yang tinggi, dan guru dapat memfasilitasi siswa dengan menyiapkan sumber pembelajaran berupa modul yang dapat memudahkan siswa untuk memperbanyak informasi dan memahami materi yang diajarkan.

c. *Discover*

Indikator ini dapat membantu peserta didik untuk mengetahui sesuatu melalui pengamatan objek dalam penelitian. Siswa dengan rasa keingintahuannya akan berusaha terus menerus untuk menyelidiki dan mencari pemahaman tentang suatu fenomena. Dengan melakukan penyelidikan, siswa akan memperoleh banyak informasi dan ilmu baru yang dapat menambah wawasan pengetahuan mereka. Dengan begitu, indikator ini dapat diperkuat dengan usaha guru dalam memberikan fasilitas untuk melakukan pengamatan di laboratorium IPA sehingga siswa akan terbiasa melakukan pengamatan.

d. *Adventurous*

Ketercapaian indikator ini adalah ketika siswa sudah mampu menemukan jawaban dari pengumpulan data secara sungguh-sungguh menurut materi yang dipelajari. Dalam melakukan proses pencarian dalam sains, indikator *adventurous* dapat dikembangkan melalui pengenalan dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut dilakukan karena siswa akan lebih mudah memahami konsep sains dengan objek-objek yang ada di alam agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

4. Hubungan antara Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), Kegiatan Praktikum dan Rasa ingin Tahu

Hubungan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dengan metode praktikum adalah variabel penelitian yang saling memberi pengaruh terhadap kemampuan rasa ingin tahu. Pembelajaran SSCS berbasis masalah diimplementasikan dalam kegiatan praktikum, sehingga keduanya dapat dipadukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu. Model pembelajaran SSCS akan memberi pemahaman tentang konsep pengetahuan kepada siswa secara lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu mereka untuk melakukan eksplorasi dalam mencari jawaban atau solusi dari permasalahan melalui kegiatan praktikum secara ilmiah.

Mata pelajaran IPA tidak hanya memuat konsep tentang pengetahuan, namun juga memiliki keterkaitan dengan kehidupan. Tujuan dari pembelajaran IPA adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam melakukan proses penemuan-penemuan ilmiah sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang belum terpecahkan, serta hasil penemuannya dapat menjadi pengetahuan baru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut akan tercapai apabila siswa memiliki pengetahuan yang luas, memiliki rasa keingintahuan, serta motivasi belajar yang tinggi untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Maka dari itu, guru berperan penting sebagai jembatan penghubung untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Melihat perkembangan kurikulum pendidikan yang telah beralih menjadi Kurikulum 2013, tentunya proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian lebih karena pada kurikulum ini membutuhkan bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, dibutuhkan juga metode atau strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menerima materi dan mendapatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA melalui

penemuan-penemuan secara ilmiah dalam rangka membentuk karakter siswa. Sehingga keterhubungan antara model pembelajaran SSCS berbasis masalah dengan kegiatan praktikum serta rasa ingin tahu siswa dianggap sesuai dengan tuntutan perkembangan kurikulum IPA. Adapun model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan oleh peneliti yaitu model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) yang menekankan pada keterlibatan siswa untuk melakukan penyelidikan, menumbuhkan minat bertanya karena keingintahuannya serta menemukan solusi atas suatu permasalahan nyata.⁴³

Model pembelajaran berbasis masalah akan membantu siswa terlibat aktif dalam menggali informasi dan memikirkan jawaban atau solusi untuk menangani suatu permasalahan. Dalam melakukan eksplorasi, siswa dituntut untuk menunjukkan ketertarikan mereka terhadap hal-hal baru atau sesuatu yang belum diketahui.⁴⁴ Oleh sebab itu, untuk melatih kemampuan eksplorasi dan rasa ingin tahu, siswa perlu dirangsang dengan menyajikan materi pembelajaran melalui kegiatan penemuan. Dalam hal ini, model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum merupakan model pembelajaran yang tepat dalam mendukung peningkatan rasa ingin tahu siswa. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Maya, siswa lebih senang apabila pembelajaran IPA dilengkapi dengan kegiatan praktikum, karena mereka akan lebih mudah untuk memahami konsep dan lebih tertarik belajar daripada hanya belajar teori didalam kelas.⁴⁵

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulidya Rizqa Fatiya, Partaya, Nur Kusuma Dewi pada tahun 2019 yang berjudul “Penerapan Model *Search, Solve, Create, Share*

⁴³ Novianti, Ningrum, and Ruhimat, “Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Bandung.”

⁴⁴ Ainina, “Hubungan Antara Rasa Ingin Tahu Biologi Dengan Kemampuan Literasi Sains.”

⁴⁵ Pamungkas, Mulyani, and Saputro, “Penerapan Model Pembelajaran Poe Dengan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa.”

(SSCS) Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa di SMA”. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model SSCS pada materi perubahan lingkungan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian terbaru, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran SSCS dalam pembelajaran IPA dan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan pada fokus penelitian. Pada penelitian terdahulu, fokus penelitian adalah hasil belajar dan aktivitas siswa, sedangkan penelitian terbaru berfokus pada rasa ingin tahu.⁴⁶

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuli Mulyana, Sigit Priyatno, Nuriana Rachmani Dewi pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model SSCS untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Model Matematis dan Kerja Sama Siswa”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa model SSCS dapat meningkatkan kemampuan membuat model matematis dan kerjasama siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian terbaru, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran SSCS terhadap pengembangan kemampuan siswa. Namun, perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan membuat model matematis serta kemampuan kerjasama, sedangkan pada penelitian terbaru berfokus pada rasa ingin tahu.⁴⁷

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maya Sih Hika Pamungkas, Sri Mulyani, Sulisty Saputro pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran POE Dengan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar

⁴⁶ Maulidya Rizqa Fatiya, Partaya Partaya, and Nur Kusuma Dewi, “Penerapan Model Search, Solve, Create, Share (SSCS) Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Di SMA,” *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi* 8, no. 1 (2019): 291–303.

⁴⁷ Yuli Mulyana, Sigit Priyatno, and Nuriana Rachmani Dewi, “Penerapan Model SSCS Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Model Matematis Dan Kerja Sama Siswa,” *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1 (2018): 340–41.

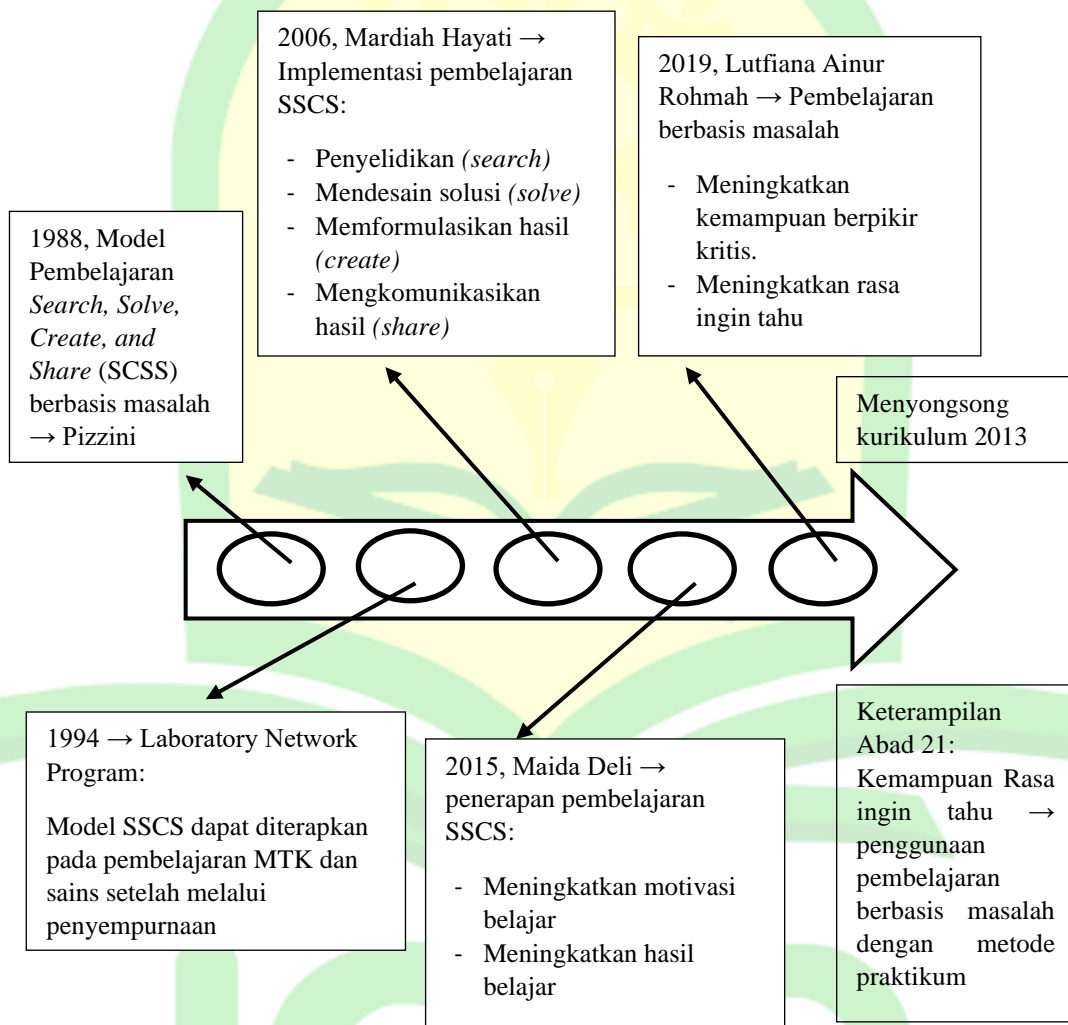
Kimia Siswa”. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa model POE dan metode praktikum yang diterapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian terbaru, yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan metode praktikum dalam meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA. Perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran POE (*predict-observe-explain*), sedangkan pada penelitian terbaru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share (SSCS)*.⁴⁸

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luthfiana Ainur Rahmah, Edy Soedjoko, Suneki pada tahun 2019 tentang Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X SMAN 7 Semarang. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan rasa ingin tahu siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu. Namun, pada penelitian terbaru, model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan adalah model pembelajaran Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share (SSCS)*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan berpikir kritis matematis dan rasa ingin tahu siswa, sedangkan fokus penelitian dalam penelitian terbaru adalah rasa ingin tahu.⁴⁹
5. Penelitian yang dilakukan oleh Maida Deli pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)* Untuk Meningkatkan Motivasi

⁴⁸ Pamungkas, Mulyani, and Saputro, “Penerapan Model Pembelajaran Poe Dengan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa.”

⁴⁹ Rahmah, Soedjoko, and Suneki, “Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X SMAN 7 Semarang.”

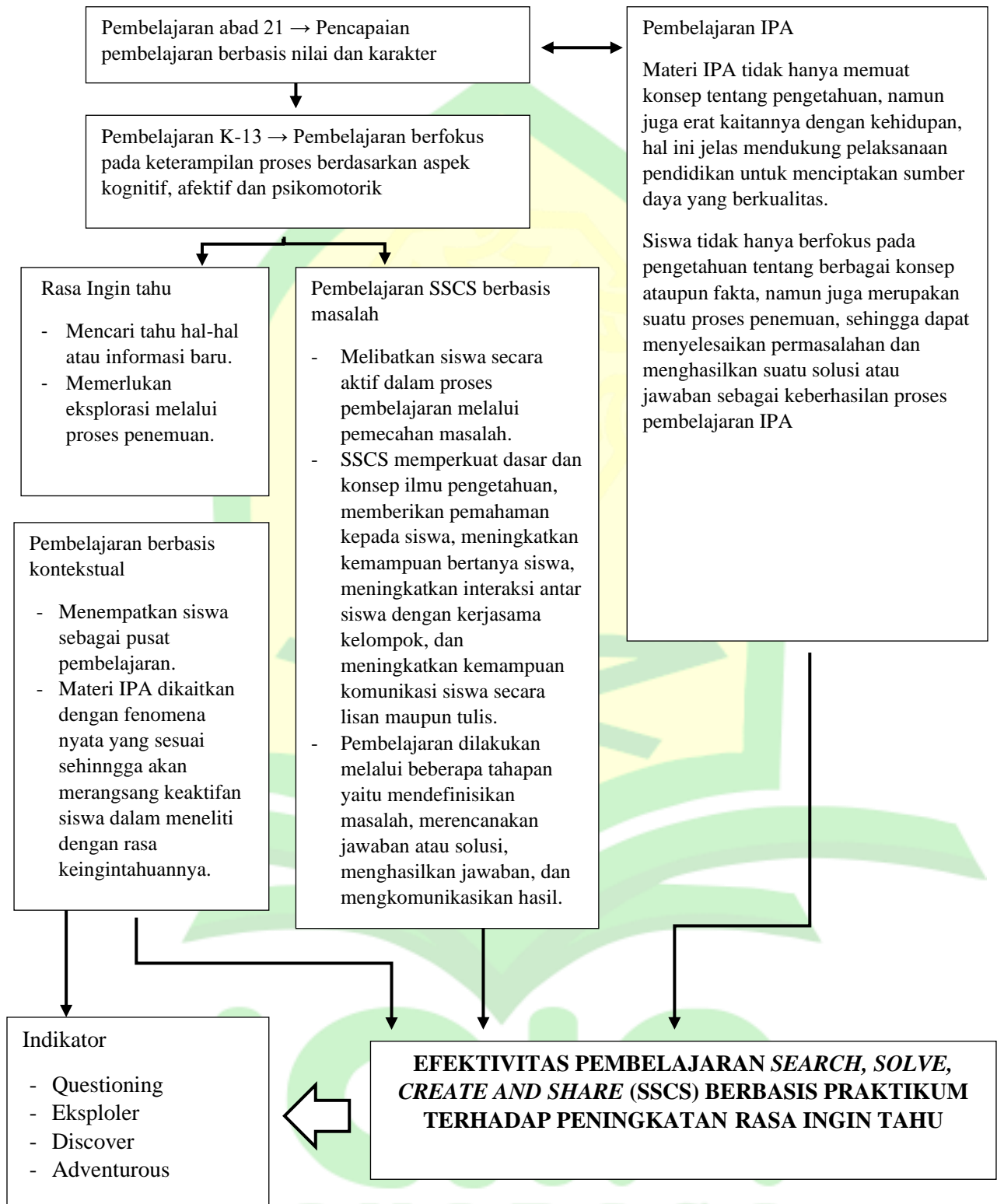
Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru”, didapatkan hasil bahwa motivasi siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian terbaru, yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran SSCS dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah fokus penelitian terdahulu adalah motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian terbaru adalah rasa ingin tahu.⁵⁰



Gambar 2.1 Perkembangan penelitian model pembelajaran SSCS

⁵⁰ Deli, “Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru.”

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Pembelajaran berbasis kontekstual merupakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *student centered learning* untuk merangsang keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini didasarkan pada perkembangan kurikulum K-13 yang lebih berfokus pada proses pembentukan pengetahuan siswa. Hal tersebut merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, karena akan membantu siswa untuk menemukan konsep berdasarkan pengalaman mereka secara ilmiah. Siswa juga harus memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk melakukan penemuan-penemuan terhadap informasi atau hal-hal baru sebagai penunjang pengetahuan awal mereka. Rasa penasaran ini berhubungan dengan keingintahuan siswa untuk melakukan eksplorasi. Sebenarnya, banyak guru yang sudah menerapkan pembelajaran berfokus pada siswa sebagai subjek pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya kurang maksimal, karena siswa cenderung masih pasif. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*, yaitu *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) berbasis kegiatan praktikum yang dirasa mampu untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Melalui pembelajaran SSCS, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasa keingintahuannya, karena siswa akan terdorong untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang disajikan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) berbasis praktikum dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pelajaran IPA di SMPN 1 Sawoo).

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) berbasis kegiatan praktikum dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah pada materi pelajaran IPA di SMPN 1 Sawoo).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Menurut Suyoto, ciri-ciri penelitian kuantitatif diantaranya adalah menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, analisis, dan penampilan data.⁵¹ Penelitian ini menekankan pada analisis data berupa angka-angka menggunakan uji statistik untuk menjawab rumusan masalah dari suatu penelitian. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif berupa kata-kata dan bahasa untuk menjelaskan suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data secara detail dan mendalam.

2. Jenis Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelompok perlakuan) dan kelompok kontrol untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum untuk meningkatkan rasa ingin tahu. Jenis penelitian ini dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas dari suatu perlakuan yang sengaja diberikan. Peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*Pretest – Posttest Control Group Design*) yaitu dengan memberikan perlakuan secara acak terhadap dua kelompok. Desain eksperimen ini dilakukan dengan melakukan pengukuran awal sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen

⁵¹ Hardani dkk Ahyar, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. Husnu Abadi, 1st ed. (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).

akan diberikan treatment atau stimulus tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian, hasil dari reaksi kedua kelompok tersebut dibandingkan.⁵²

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif jenis kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberikan perlakuan. Dengan desain ini, peneliti hanya akan menerapkan perlakuan pada salah satu kelas. Adapun kelas VII B akan menjadi kelompok eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan, sedangkan kelas VII E merupakan kelas yang tidak menerima perlakuan atau disebut kelompok kontrol. Tujuan dilakukannya hal tersebut adalah untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan peneliti berupa penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, peneliti akan menemukan jawabannya dengan membandingkan nilai akhir antar kelompok subjek penelitian.

Desain penelitian yang digunakan untuk mengelompokkan kelas dalam kelompok perlakuan dan kelompok kontrol adalah desain *pretest-posttest control group design*. *Pretest* dan *posttest* diterapkan pada kedua kelompok, namun perlakuan hanya diberikan kepada kelompok eksperimen.

Tabel 3.1 Quasi Eksperimen Design, The Matcing-Only Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	A ₁	X ₁	O ₁
Eksperimen	A ₂	X ₂	O ₂

Keterangan:

A₁ : tes awal yang diberikan kepada kelompok kontrol.

A₂ : tes awal yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

⁵² Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Candra Teddy (Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2018), 43.

X₁ : perlakuan yang diberikan kepada kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional ceramah.

X₂ : perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dengan model pembelajaran SSCS berbasis kegiatan praktikum.

O₁ : tes akhir yang diberikan kepada kelompok kontrol.

O₂ : tes akhir yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama memperoleh perlakuan, namun perlakuan yang diberikan berbeda pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan model pembelajaran SSCS berbasis praktikum, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah.

Pengaruh dari variabel bebas yaitu model pembelajaran SSCS berbasis kegiatan praktikum terhadap variabel terikat yaitu rasa ingin tahu, dapat dilihat dari perbedaan skor angket serta nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Apabila terdapat perbedaan, yaitu skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat SMPN 1 Sawoo yang beralamatkan di Desa Prayungan Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 20 - 29 April Tahun 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Sawoo. Sedangkan sampel pada penelitian ini diambil melalui teknik *random sampling* yang yaitu kelas VII B yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII E sebanyak 32 siswa sebagai kelompok kontrol.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum sebagai variabel bebas dan rasa ingin tahu siswa sebagai variabel terikat. Definisi operasional dari masing-masing variabel penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum adalah pembelajaran berbasis masalah yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman terhadap suatu konsep dengan melibatkan siswa dalam mengkaji sesuatu, menimbulkan minat bertanya serta mengklarifikasi solusi atas suatu permasalahan nyata.⁵³ Pembelajaran dengan metode ini berfokus pada penemuan solusi dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:
 - b. *Search*, siswa mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan atau ide yang berhubungan dengan pemecahan masalah.
 - c. *Solve*, siswa merencanakan penyelesaian masalah.
 - d. *Create*, siswa dapat menghasilkan jawaban dari permasalahan.
 - e. *Share*, siswa mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang dibuat.
2. Rasa ingin tahu yang dimaksud peneliti adalah kemampuan peserta didik untuk mencari tahu hal-hal baru melalui kegiatan eksplorasi. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, siswa akan terdorong aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, rasa ingin tahu dapat mempermudah siswa dalam mengumpulkan informasi, karena siswa senang mengajukan pertanyaan tentang objek atau peristiwa, terbiasa menyelidiki suatu masalah, serta

⁵³ Deli, Maida “Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru, *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol 4 no 1 (215): 73.

memperlihatkan gairah dan kesungguhan dalam melakukan penemuan.⁵⁴ Indikator rasa ingin tahu diantaranya adalah:

- a. *Questioning* (keberanian mengajukan pertanyaan).
- b. *Explorer* (antusias mencari jawaban).
- c. *Discover* (pengamatan objek penelitian)
- d. *Adventurous* (pengumpulan data untuk menemukan jawaban).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

a. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan suatu pembelajaran serta aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa saat guru menyampaikan materi. Hasil observasi kemudian ditulis pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

b. Angket

Angket digunakan peneliti untuk mengukur rasa ingin tahu siswa. Item yang disusun pada angket berupa 25 item pernyataan. Dalam penelitian ini, angket akan digunakan pada sebelum dan sesudah dilaksakannya pembelajaran untuk mengetahui tingkat rasa ingin tahu siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

⁵⁴ Arif Rudiyanto, "Rasa Ingin Tahu Pada Penilaian Sikap," *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, no. September (2019): 235–42.

c. Tes

Teknik tes yang digunakan peneliti yaitu *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapat perlakuan, dan *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah dilakukan perlakuan. Dalam penelitian ini hasil tes digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui tingkat rasa ingin tahu siswa ditunjukkan dengan hasil belajar.

d. Dokumentasi

Peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data. Dokumentasi ini dilakukan dengan mengumpulkan dokumen atau gambar agar penelitian lebih akurat. Dokumentasi diambil saat penelitian berlangsung.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat 2 macam instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Instrumen pelaksanaan pembelajaran, yaitu alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Instrumen pelaksanaan pembelajaran meliputi perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik), Buku Paket Siswa, dan media pembelajaran.
- b. Instrumen pengambilan data, yaitu alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen tersebut yaitu: Instrumen dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi, pedoman angket, dan pedoman tes.
 - 1) Lembar observasi, digunakan oleh peneliti untuk melihat keterlaksanaan proses kegiatan belajar mengajar IPA dan mengetahui aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran SSCS berbasis praktikum. Bentuk lembar observasi adalah tabel menggunakan skala *likert* dengan skor penilaian dari 1-4.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek	Rubrik Penskoran
1	Kegiatan Pendahuluan	Penskoran pernyataan tersebut sebagai berikut: 1. Mendapat skor 4 jika keterlaksanaan pembelajaran sangat baik. 2. Mendapat skor 3 jika keterlaksanaan pembelajaran baik 3. Mendapat skor 2 jika keterlaksanaan pembelajaran cukup baik. 4. Mendapat skor 1 jika keterlaksanaan pembelajaran tidak baik
2	Kegiatan Inti (Model SSCS)	
	a. Fase 1 (<i>Search</i>)	
	b. Fase 2 (<i>Solve</i>)	
	c. Fase 3 (<i>Create</i>)	
	d. Fase 4 (<i>Share</i>)	
3	Kegiatan Inti (Kegiatan Praktikum)	
	a. Fase 1 (Persiapan)	
	b. Fase 1 (Pelaksanaan)	
	c. Fase 1 (Tindak Lanjut)	
4	Kegiatan Penutup	

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek	Rubrik Penskoran
1	Kegiatan Pendahuluan	Penskoran pernyataan tersebut sebagai berikut: 1. Mendapat skor 4 jika aktivitas siswa sangat baik. 2. Mendapat skor 3 jika keterlaksanaan pembelajaran baik 3. Mendapat skor 2 jika keterlaksanaan pembelajaran cukup baik. 4. Mendapat skor 1 jika keterlaksanaan pembelajaran tidak baik
2	Kegiatan Inti (Model SSCS)	
	a. Fase 1 (<i>Search</i>)	
	b. Fase 2 (<i>Solve</i>)	
	c. Fase 3 (<i>Create</i>)	
	d. Fase 4 (<i>Share</i>)	
3	Kegiatan Inti (Kegiatan Praktikum)	
	a. Fase 1 (Persiapan)	
	b. Fase 2 (Pelaksanaan)	
	c. Fase 3 (Tindak Lanjut)	
4	Kegiatan Penutup	

- 2) Lembar Angket, lembar angket digunakan untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa kelas VII di SMPN 1 Sawoo setelah peneliti melaksanakan pembelajaran. Pernyataan yang terdapat pada lembar angket mengacu pada indikator rasa ingin tahu untuk mengukur sejauh mana tingkat rasa ingin tahu siswa. Lembar angket diberikan sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran. Bentuk lembar angket adalah tabel menggunakan skala *likert* dengan skor penilaian dari 1-4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Rasa Ingin Tahu

Indikator	No. Item	Rubrik Penskoran
<i>Questioning</i> (Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran ataupun hasil penelitian kelompok lain)	.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Penskoran pernyataan tersebut sebagai berikut: 1. Mendapat skor 4 apabila siswa selalu melakukan sesuai pernyataan (sangat baik) 2. Mendapat skor 3 apabila siswa sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya (baik) 3. Mendapat skor 2 apabila siswa kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukannya (cukup) 4. Mendapat skor 1 apabila siswa tidak pernah melakukan sesuai pernyataan (tidak baik)
<i>Explorer</i> (Memiliki antusiasme yang tinggi untuk mencari informasi)	8, 9, 10, 11, 12	
<i>Discover</i> (Melakukan pengamatan sehingga menemukan hal baru)	13, 14, 15, 16, 17, 18	
<i>Adventurous</i> (Melakukan pengumpulan data dengan untuk menemukan jawaban.)	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	

- 3) Lembar Tes, tes yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran setelah pembelajaran dilaksanakan. Sebelum mendapatkan perlakuan, siswa diberikan soal *pretest*. Kemudian soal *posstest* diberikan setelah siswa mendapatkan suatu perlakuan. Instrumen yang terdapat pada lembar tes adalah soal uraian yang disusun berdasarkan indikator rasa ingin tahu.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Tes

Indikator	No. Soal	Rubrik Penilaian
<i>Questioning</i> : Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran ataupun hasil penelitian kelompok lain (Siswa mampu memahami dan mengerti tentang permasalahan yang sedang terjadi dengan menyebutkan apa saja yang diketahui. Siswa dapat mengklarifikasi sebuah	1, 2	Penilaian dari soal tersebut sebagai berikut: 1. Mendapat nilai 4 jika peserta didik mampu menjawab

Indikator	No. Soal	Rubrik Penilaian
pernyataan dengan menyebutkan apa saja yang diketahui)		dengan akurat dan jelas.
<i>Explorer</i> : Memiliki antusiasme yang tinggi untuk mencari informasi (Siswa mampu menunjukkan penyebab dari suatu permasalahan berdasarkan informasi yang disajikan dengan menjelaskan apa saja yang diketahui)	3,4	2. Mendapat nilai 3 jika peserta didik mampu menjawab akurat tetapi tidak jelas.
<i>Discover</i> : Melakukan pengamatan sehingga menemukan hal baru (Siswa mampu memahami objek atau peristiwa selama percobaan dengan mengisi keterangan pada gambar yang disajikan. Siswa mampu menganalisis peristiwa yang terjadi dengan menjelaskan apa yang dipahami)	5, 6	3. Mendapat nilai 2 jika peserta didik mampu menjawab tidak akurat.
<i>Adventurous</i> : Melakukan pengumpulan data dengan untuk menemukan jawaban (Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan apa saja yang diketahui dari objek yang telah diamati. Siswa mampu menjelaskan konsep melalui objek yang telah diamati).	7, 8	4. Mendapat nilai 1 jika peserta didik tidak mampu menjawab.

F. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum peneliti melakukan analisis data, perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui pemenuhan persyaratan instrumen pada validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Arikunto, suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkap data variabel-variabel penelitian secara tepat sesuai keadaan sebenarnya.⁵⁵ Dalam penelitian ini, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian perlu dilakukan pengujian dulu oleh para ahli untuk mengetahui apakah

⁵⁵ Febrinawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.

instrumen tersebut sudah memenuhi prasyarat atau belum. Penilaian dilakukan oleh dosen berpengalaman dan guru untuk menguji instrumen. Uji validitas dilakukan dengan teknik *correlate* berbantuan *software SPSS 25 for windows*. Masing-masing butir soal dinilai. Apabila didapatkan nilai *pearson correlation* positif dan diperoleh taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka dinyatakan valid. Sedangkan apabila nilai *pearson correlation* menunjukkan nilai negatif dan taraf signifikansin lebih dari 0,05 maka data tidak valid.⁵⁶

2. Uji Reliabilitas

Para ahli mendefinisikan reliabilitas sebagai konsistensi sebuah hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian pada berbagai kondisi yang berbeda.⁵⁷ Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya ketika hasil pengukurannya tetap jika instrumen tersebut digunakan secara berulang-ulang. Instrumen dikatakan reliabel apabila dapat mengungkap data yang bisa dipercaya.

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan setelah uji validitas. Apabila semua pertanyaan valid maka dapat dilakukan uji reliabilitas. Namun, apabila terdapat beberapa soal yang tidak valid, maka soal tersebut harus dihilangkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik analisis *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Suatu data dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6. Sedangkan data tidak reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,6.⁵⁸

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Peneliti menggunakan teknik analisis statistik deksriptif untuk melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari lembar observasi. Teknik ini digunakan untuk

⁵⁶ Dandi Ardi Pradana, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) Berbasis out Door Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA". 2020), 31.

⁵⁷ Dyah Budiastuti and Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wicana Media, 2018),7.

⁵⁸Dandi Ardi Pradana, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) Berbasis out Door Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA".

menganalisis keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa berdasarkan angket yang telah diisi oleh observer.

a. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model SSCS berbasis praktikum. Data analisis diperoleh berdasarkan skor angket pada lembar observasi yang berisi tentang langkah-langkah pelaksanaan model SSCS dan kegiatan praktikum. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran efektif atau tidak, dapat menggunakan rumus berikut.

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang diperoleh}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil yang diperoleh, maka dapat dideskripsikan kriteria keterlaksanaan pada proses pembelajaran sesuai Tabel 3.6⁵⁹

Tabel 3.6 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.

Skor	Kriteria
0% - 39%	Buruk Sekali
40% - 54%	Buruk
60% - 69%	Cukup
70% - 84%	Baik
85% - 100%	Sangat Baik

b. Analisis Aktivitas Siswa

Analisis dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model SSCS berbasis praktikum. Data analisis diperoleh berdasarkan skor angket pada lembar observasi yang berisi tentang aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model SSCS dan kegiatan praktikum. Untuk mengetahui aktivitas siswa, dapat menggunakan rumus berikut.

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{indikator yang diperoleh}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

⁵⁹ Rahmawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Di Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 41.

Dari hasil yang diperoleh, maka dapat dideskripsikan kriteria aktivitas siswa selama proses pembelajaran sesuai Tabel 3.7⁶⁰

Tabel 3.7 Kriteria Aktivitas Siswa.

Skor	Kriteria
0% - 39%	Buruk Sekali
40% - 54%	Buruk
60% - 69%	Cukup
70% - 84%	Baik
85% - 100%	Sangat Baik

2. Statistika Inferensial

Peneliti dapat melakukan analisis data setelah mendapatkan hasil pembelajaran siswa baik sebelum maupun sesudah dilaksanakannya penelitian. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan model SSCS berbasis praktikum terhadap rasa ingin tahu siswa. Data diperoleh dari skor total angket awal dan angket akhir yang diberikan. Peneliti juga menggunakan data pendukung berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Teknik analisis dilakukan dengan melakukan uji sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui suatu data terdistribusi normal atau tidak.⁶¹ Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan program *SPSS 25 for windows*. Adapun suatu variabel dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp. Sig* lebih besar dari *level of significant 5% (<0,05)*, begitupula sebaliknya.

⁶⁰ Ibid.,

⁶¹ Wan Mursalin, Syamsul Bardi, and A. Wahab Abdi, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Children Learning In Science Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Meureudu Kabupaten Pidie Jaya Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah I*, no. November (2016): 131–44.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui keseragaman variansi populasi data.⁶² Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Untuk menentukan keputusan dapat dilihat dari nilai signifikannya, apabila didapatkan nilai signifikansi yang lebih besar dari *level of significant 5%* ($<0,05$), maka dapat disimpulkan varian dari dua atau lebih kelompok adalah homogen, begitupun sebaliknya.

c. Uji Hipotesis (Uji-t Independen)

Uji-t independen digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dari dua kelompok subjek penelitian. Untuk melakukan Uji-t peneliti menggunakan bantuan *SPSS 25 for windows*. Sampel yang diambil pada uji ini harus secara acak dan jumlahnya sama pada setiap kelompok. Kemudian data yang diperoleh dari sampel harus homogen. Penentuan uji-t berdasarkan nilai signifikansi (*2 - tailed*). Apabila nilai signifikansi (*2 - tailed*) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian, begitupun sebaliknya. Hipotesis uji-t sebagai berikut:

H0: Rata-rata rasa ingin tahu siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum (eksperimen) sama dengan rata-rata rasa ingin tahu siswa siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kontrol).

H1: Rata-rata rasa ingin tahu siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum (eksperimen) tidak sama dengan rata-rata rasa ingin tahu siswa siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kontrol).

⁶² Ibid.,

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik

1. Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, LKPD, Instrumen Angket, dan Instrumen Soal) oleh Dosen dan Guru.

a. Hasil Penilaian Silabus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan penilaian perangkat pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu kepada 2 ahli, yang terdiri satu guru mata pelajaran IPA dan satu dosen. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah silabus, RPP, LKPD, instrumen angket, dan instrumen soal. Pada Tabel 4.1 disajikan hasil penilaian silabus.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Silabus

No	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
Format					
1.	Format jelas sehingga memudahkan dalam proses penelitian	4	4	4	Sangat Baik
2.	Kemudahan	3	3	3	Baik
Isi					
3.	Kesesuaian silabus dengan kurikulum 2013	4	4	4	Sangat Baik
4.	Silabus sudah memenuhi semua komponen	4	4	4	Sangat Baik
5.	Kesesuaian proses dengan materi	3	4	3,5	Sangat Baik
6.	Ketepatan alokasi waktu dengan model pembelajaran yang diterapkan	3	3	3	Baik
Bahasa					
7.	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	3,5	Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
8.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	4	3,5	Sangat Baik
9.	Bahasa mudah dipahami	3	4	3,5	Sangat Baik
10.	Tulisan mengikuti aturan PUEBI	3	4	3,5	Sangat Baik
Rata-rata				3,55	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian silabus yang diperoleh sebesar 3,55 atau memiliki kategori sangat baik, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Penilaian RPP

Peneliti perlu melakukan penilaian terhadap RPP yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran di kelas. Berikut merupakan hasil penilaian RPP yang dilakukan oleh dua ahli.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian RPP

No	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
Format					
1.	Format jelas sehingga memudahkan dalam proses penelitian	4	4	4	Sangat Baik
2.	Kemudahan	3	3	3	Baik
Isi					
3.	RPP sudah memenuhi komponen	4	4	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian indikator antara KI dan KD	3	4	3,5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	4	3,5	Sangat Baik
6.	Ketepatan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Search, Solve, Create and Share</i> (SSCS) berbasis praktikum	4	4	4	Sangat Baik
7.	Ketepatan alokasi waktu dengan model	3	4	3,5	Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
	pembelajaran yang digunakan				
8.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	3	3,5	Sangat Baik
9.	Ketepatan RPP dengan kurikulum 2013	4	3	3,5	Sangat Baik
10.	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, teori dalam pokok bahasan	3	3	3	Baik
Bahasa					
11.	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	Sangat Baik
12.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	4	3,5	Sangat Baik
13.	Bahasa mudah dipahami	3	4	3,5	Sangat Baik
14.	Tulisan mengikuti aturan PUEBI	3	4	3,5	Sangat Baik
Rata-rata				3,57	Sangat Baik

Hasil penilaian RPP pada Tabel 4.2 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,57 yang masuk dalam kategori sangat baik, sehingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh peneliti layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Penilaian LKPD

Peneliti membutuhkan lembar kerja peserta didik dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Search, Solve, Create, and Share* berbasis praktikum. Maka dari itu, peneliti perlu melakukan penilaian terhadap LKPD terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian. Berikut disajikan Tabel 4.3 Hasil Penilaian LKPD.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian LKPD

No	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
Format					
1.	Format jelas sehingga memudahkan dalam proses penelitian	4	3	3,5	Sangat Baik
2.	Kemenarikan	4	3	3,5	Sangat Baik
Isi					
3.	Kesesuaian LKPD dengan model pembelajaran	4	3	3,5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian LKPD dengan materi	4	4	4	Sangat Baik
5.	Kebenaran konsep sesuai dengan pokok bahasan	3	4	3,5	Sangat Baik
Bahasa					
6.	Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	Sangat Baik
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	4	3,5	Sangat Baik
8.	Bahasa mudah dipahami	3	4	3,5	Sangat Baik
9.	Tulisan mengikuti aturan PUEBI	4	4	4	Sangat Baik
Rata-rata				3,67	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian LKPD yang diperoleh sebesar 3,67 (sangat baik), sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran..

d. Hasil Penilaian Instrumen Angket

Pada penelitian ini, proses pengambilan data dilakukan dengan menerapkan instrumen berupa angket rasa ingin tahu siswa yang berisi 25 item pernyataan positif. Berikut pemaparan hasil penilaian 2 ahli terhadap angket yang akan digunakan.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Angket Rasa Ingin Tahu

No.	Aspek yang dinilai	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
1.	Pernyataan sesuai dengan indikator	4	4	4	Sangat Baik
2.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas	3	3	3	Baik
3.	Pernyataan menggunakan bahasa yang sesuai dengan PUEBI	3	4	3,5	Sangat Baik
4.	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	3	3,5	Sangat Baik
5.	Terdapat kriteria penskoran dalam instrumen angket rasa ingin tahu	3	4	3,5	Sangat Baik
6.	Rumusan kalimat pada pernyataan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti peserta didik	4	3	3,5	Sangat Baik
Rata-rata				3,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.4, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian instrumen angket memiliki rata-rata 3,5 yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Namun, terdapat beberapa saran dari validator berupa perbaikan pada kalimat pernyataan. Sehingga, peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu pada angket sesuai saran dari validator, kemudian angket tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

e. Hasil Penilaian Instrumen Soal

Selain menggunakan angket rasa ingin tahu, peneliti juga melakukan pengambilan data dengan instrumen berupa 8 butir soal *essay*. Penilaian yang dilakukan mencakup penilaian isi, konstruk, dan bahasa yang dinilai oleh 2 ahli. Berikut Tabel 4.5 Hasil Penilaian Instrumen Soal.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Instrumen Soal

No	Indikator Penilaian	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
Isi					
1.	Soal sesuai dengan indikator	3	4	3,5	Sangat Baik
2.	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	3	3	Baik
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	3	4	3,5	Sangat Baik
4.	Isi materi yang ditanyakan sudah sesuai dengan janjang sekolah atau tingkat kelas	3	4	3,5	Sangat Baik
Konstruk					
5.	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	3	4	3,5	Sangat Baik
6..	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	3	4	3,5	Sangat Baik
7.	Ada pedoman penskoran	3	4	3,5	Sangat Baik
8.	Tabel, gambar, grafik, peta atau sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca	3	3	3	Baik
Bahasa					
9.	Rumusan kalimat pada soal komunikatif	3	4	3,5	Sangat Baik
10.	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	3,5	Sangat Baik
11.	Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda	3	4	3,5	Sangat Baik
12.	Rumusan soal tidak menggunakan kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa	4	4	4	Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Penilai 1	Penilai 2	Rata-rata	Kategori
Rata-rata				3,46	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.5 maka dapat diketahui bahwa hasil penilaian instrumen soal tersebut memiliki rata-rata 3,46 yang masuk dalam kategori sangat baik. Namun, terdapat beberapa saran dari validator berupa perbaikan pada rubrik penilaian, rumusan jawaban, dan gambar. Sehingga, peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu pada instrumen soal sesuai saran dari validator, kemudian soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diamati oleh observer yaitu seorang mahasiswa. Adanya observer ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.6 Hasil Obsevasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum.

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Pendahuluan				
1	Guru mengucapkan salam	4	4	4
2	Guru memberikan apersepsi kepada siswa dalam bentuk tanya jawab	3	3	4
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	4
Inti				
Tahap 1 (Search)				
4	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil.	3	4	4
5	Guru memberikan permasalahan dan mendorong siswa untuk membuat pertanyaan.	3	4	4
Tahap 2 (Solve)				

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
6	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan praktikum.	4	4	4
Praktikum Tahap Persiapan				
7	Guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.	4	4	4
Praktikum Tahap Pelaksanaan				
8	Guru membimbing siswa dalam melakukan praktikum sesuai langkah kerja.	3	3	4
Tahap 3 (Create)				
9	Guru mengarahkan peserta didik mengerjakan LKPD.	3	3	4
10	Guru membimbing peserta didik berdiskusi.	3	3	3
Tahap 4 (Share) Praktikum Tahap Tindak Lanjut				
11	Guru mengarahkan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.	3	4	4
Penutup				
12	Guru memberikan kesimpulan	4	4	4
13	Guru mengucapkan salam penutup	4	4	4
Jumlah		44	48	51
Presentase		85%	92%	98%
Rata-rata		92%		
Keterangan		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 4.6 mengenai observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum tersebut dapat dinilai

berdasarkan skor yang diperoleh dari pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Terdapat 13 aktivitas guru dalam pembelajaran dengan kategori skor 1 menunjukkan aktivitas guru kurang baik, skor 2 menunjukkan aktivitas guru sedang, skor 3 menunjukkan aktivitas guru baik, dan skor 4 menunjukkan aktivitas guru sangat baik. Dari skor pada setiap pertemuan, diperoleh rata-rata presentase sebesar 92% yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlaksana dengan sangat baik.

3. Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan oleh peneliti dapat membantu untuk mengetahui hal apa saja yang dilakukan siswa selama pembelajaran model *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum berlangsung. Adapun hasil aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

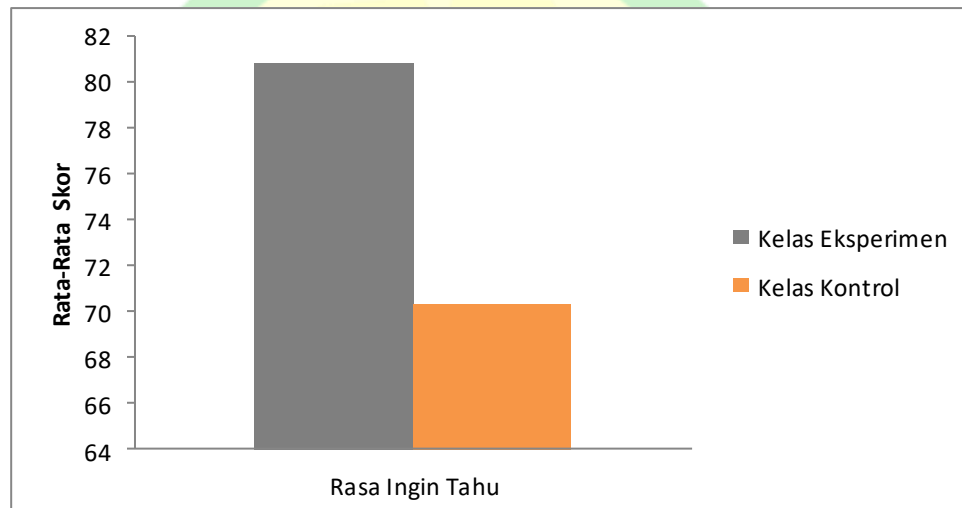
No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Pendahuluan				
1	Siswa menjawab salam	4	4	4
2	Siswa memperhatikan apersepsi yang diberikan guru dan aktif tanya jawab	3	3	4
3	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan	3	4	4
Inti				
Tahap 1 (Search)				
4	Siswa berkumpul dalam kelompoknya masing-masing	3	4	4
5	Siswa mengamati permasalahan dan mengajukan pertanyaan	3	4	4
Tahap 2 (Solve)				

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
6	Siswa melakukan praktikum sesuai dengan arahan guru.	3	4	4
Praktikum Tahap Persiapan				
7	Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk praktikum.	3	4	4
Praktikum Tahap Pelaksanaan				
8	Siswa melakukan praktikum sesuai dengan langkah kerja.	3	4	4
Tahap 3 (Create)				
9	Siswa mengerjakan LKPD	3	4	4
10	Siswa berdiskusi dengan bimbingan guru.	3	3	3
Tahap 4 (Share)				
Praktikum Tahap Tindak Lanjut				
11	Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	3	4	4
Penutup				
12	Siswa memperhatikan guru menyampaikan kesimpulan	3	3	4
13	Siswa menjawab salam	4	4	4
Jumlah		41	49	51
Presentase		79	94	98
Rata-rata		90%		
Keterangan		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum berlangsung, diperoleh presentase rata-rata presentase sebesar 90% yang menunjukkan bahwa kegiatan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh siswa sudah sangat baik.

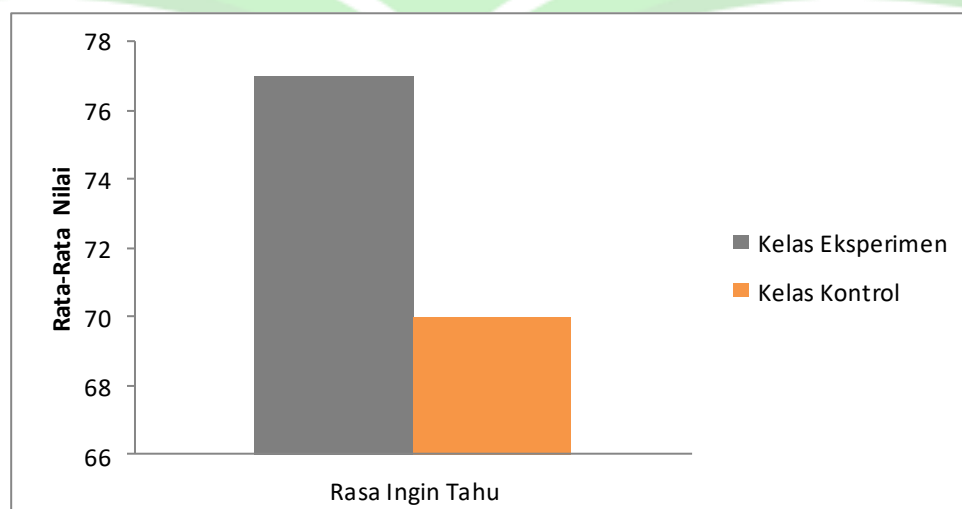
4. Data Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil skor angket rasa ingin tahu siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol (Gambar 4.1). Skor rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 80,81 sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 70,31.



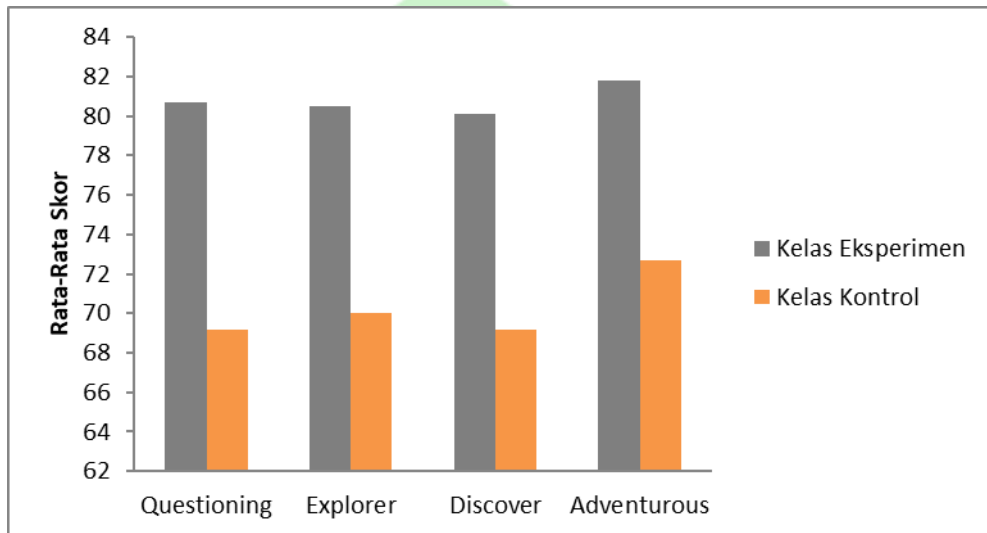
Gambar 4.1 Perbandingan Skor Rata-Rata Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Angket

Selain itu, nilai rata-rata rasa ingin tahu siswa berdasarkan hasil *posstest* pada kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 77. Sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata sebesar 70 (Gambar 4.2).



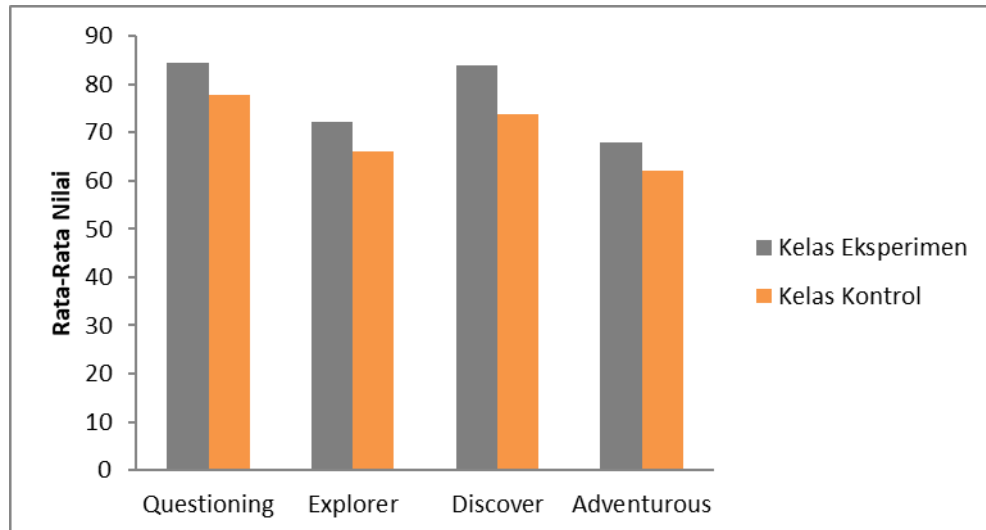
Gambar 4.2 Perbandingan Nilai Rata-Rata Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kontrol

Rasa ingin tahu siswa didasari oleh empat indikator, diantaranya *questioning*, *explorer*, *discover*, dan *adventurous*. Nilai masing-masing indikator rasa ingin tahu pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hasil Analisis Indikator Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Angket

Berdasarkan Gambar 4.3 diketahui bahwa skor total angket menunjukkan semua indikator rasa ingin tahu siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Indikator dengan skor tertinggi adalah indikator *adventurous* yaitu 81,81 sedangkan untuk skor terendah adalah indikator *discover* yaitu 80,09. Pada kelas kontrol, skor tertinggi terdapat pada indikator *adventurous* yaitu sebesar 72,66, sedangkan skor terendah adalah indikator *discover* sebesar 69,14.



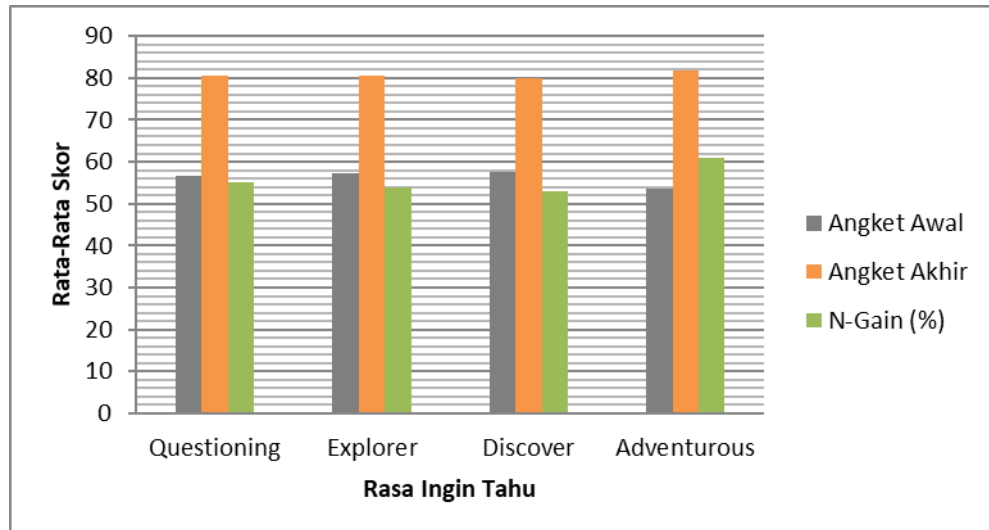
Gambar 4.3 Hasil Analisis Indikator Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Soal Post Test

Pada Gambar 4.4 dapat dilihat bahwa nilai keseluruhan indikator rasa ingin tahu siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Indikator *questioning* memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 84,38, sedangkan indikator *adventurous* memiliki nilai terendah yaitu sebesar 67,97. Pada kelas kontrol, indikator yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada indikator *questioning* dengan nilai 77,73 sedangkan nilai terendah diperoleh pada indikator *adventurous* dengan nilai sebesar 62,11.

Peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum, dapat di hitung menggunakan rumus N-gain sebagai berikut.

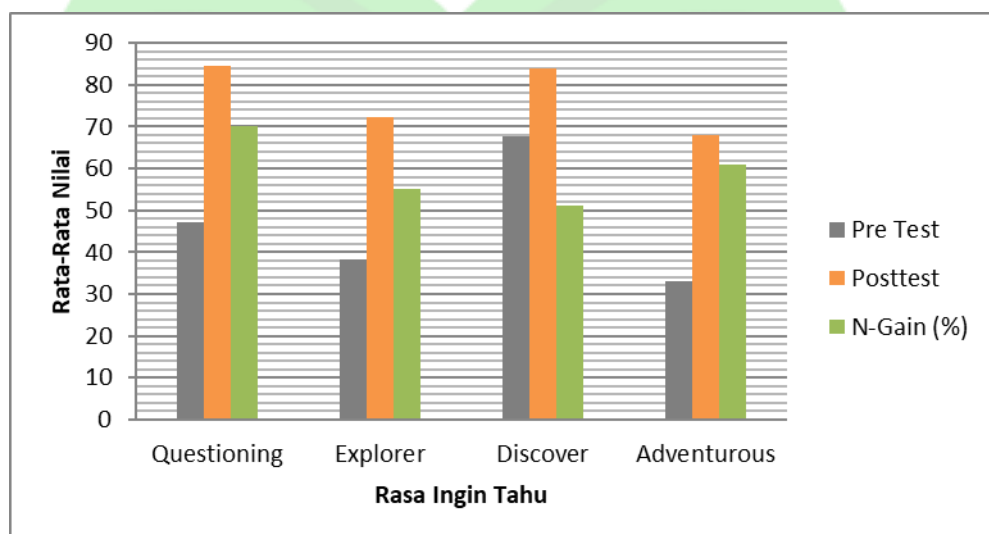
$$N - gain = \frac{\text{nilai posttes} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretest}}$$

Setelah dilakukan perhitungan N-gain diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 4.5 Skor Angket Awal, Angket Akhir, dan N-gain Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.5 dapat disimpulkan bahwa keseluruhan indikator rasa ingin tahu siswa kelas VII SMPN 1 Sawoo pada mata pelajaran IPA meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum. Nilai N-gain angket indikator *questioning* yang diperoleh sebesar 0,55, indikator *explorer* sebesar 0,54, kemudian indikator *discover* sebesar 0,53, dan indikator *adventurous* sebesar 0,61, dengan masing-masing indikator memiliki kategori cukup efektif. Oleh karena itu, berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat diperoleh nilai rata-rata N-gain pada seluruh indikator rasa ingin tahu sebesar 0,57 dengan kategori cukup efektif.



Gambar 4.5 Nilai Pre Test, Post Test, dan N-gain Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen

Nilai N-gain berdasarkan *posttest* pada indikator *questioning* memiliki kategori efektif dengan nilai sebesar 0,70, kemudian indikator *explorer*, *discover*, dan *adventurous* memiliki kategori cukup efektif dengan masing-masing nilai yang diperoleh sebesar 0,55, 0,51, dan 0,52. Dengan demikian perolehan rata-rata N-gain seluruh indikator rasa ingin tahu mencapai 0,56 dengan kategori cukup efektif. Hal tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum cukup efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Sawoo.

Tabel 4.8 Kriteria N-gain⁶³

N Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Efektif
$0,30 \leq g < 0,70$	Cukup Efektif
$0,00 < g < 0,30$	Tidak Efektif
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

B. Inferensial Statistik

1. Uji Validitas

Setelah perangkat pembelajaran dinilai oleh dua ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba instrumen angket dan soal terhadap siswa yang bukan termasuk sampel dari penelitian ini. Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan terhadap kelas yang telah mendapatkan materi sistem tata surya, yaitu kelas VII A. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berjumlah 25 pernyataan dan instrumen soal berjumlah 8 butir diberikan kepada 15 siswa kelas VII A sebagai uji validitas dan reliabilitas. Untuk

⁶³ Siti Khofifatus Sholikah, "Efektivitas Pendekatan Socioscientific Issues Melalui Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kontekstual Siswa Di SMPN 5 Ponorogo Sebagai Sekolah Adiwiyata" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), 103.

mengetahui hasil uji coba instrumen, maka data tersebut akan diolah setelah instrumen selesai dikerjakan. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen rasa ingin tahu siswa.

Tabel 4.9 Hasil Validitas Angket Rasa Ingin Tahu

No. Item	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	<i>Person Correlation</i>	Keterangan
1	0,000	0,788	VALID
2	0,000	0,976	VALID
3	0,002	0,740	VALID
4	0,000	0,800	VALID
5	0,000	0,910	VALID
6	0,000	0,854	VALID
7	0,001	0,773	VALID
8	0,000	0,881	VALID
9	0,001	0,753	VALID
10	0,004	0,694	VALID
11	0,000	0,852	VALID
12	0,000	0,929	VALID
13	0,002	0,720	VALID
14	0,002	0,739	VALID
15	0,004	0,701	VALID
16	0,000	0,805	VALID
17	0,000	0,925	VALID
18	0,000	0,888	VALID
19	0,002	0,730	VALID
20	0,000	0,846	VALID
21	0,000	0,846	VALID
22	0,001	0,749	VALID
23	0,000	0,874	VALID
24	0,002	0,729	VALID
25	0,000	0,875	VALID

Tabel 4.10 Hasil Validitas Soal *Pre Test*

No. Soal	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	<i>Person Correlation</i>	Keterangan
1	0,004	0,693	VALID
2	0,004	0,699	VALID
3	0,002	0,738	VALID
4	0,001	0,771	VALID
5	0,001	0,744	VALID
6	0,000	0,795	VALID
7	0,001	0,746	VALID
8	0,001	0,744	VALID

Tabel 4.11 Hasil Validitas Soal *Post Test*

No. Soal	<i>Sig. (2-Tailed)</i>	<i>Person Correlation</i>	Keterangan
1	0,002	0,725	VALID
2	0,001	0,768	VALID
3	0,003	0,709	VALID
4	0,000	0,845	VALID
5	0,001	0,747	VALID
6	0,002	0,741	VALID
7	0,003	0,714	VALID
8	0,001	0,756	VALID

Pada Tabel 4.9, perolehan hasil uji validitas angket rasa ingin tahu menunjukkan bahwa keseluruhan item pernyataan dapat dianggap valid karena *pearson correlation* memiliki nilai positif dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Begitu pula dengan hasil uji validitas soal *pre test* dan *post test* pada Tabel 4.10 dan Tabel 4.11 yang juga dapat dianggap valid karena nilai *pearson correlation* seluruh soal positif dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

2. Uji Reliabilitas

Setelah semua instrumen dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas angket rasa ingin tahu, soal *pre test*, dan soal *post test* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Reliabilitas Angket Rasa Ingin Tahu

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item's
0,978	25

Tabel 4.13 Hasil Reliabilitas Soal *Pre Test*

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item's
0,866	8

Tabel 4.14 Hasil Reliabilitas Soal *Post Test*

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item's
0,883	8

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada angket rasa ingin tahu didapatkan nilai alpha sebesar 0,979, sedangkan pada soal *pre test* didapatkan nilai alpha sebesar 0,866 dan pada

soal post test nilai alpha yang diperoleh sebesar 0,883. Ketiga hasil tersebut dikatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6.

3. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi sebagai uji prasyarat hipotesis. Adapun uji prasyarat tersebut adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

1) Uji Normalitas Angket Awal

Uji normalitas data angket awal diterapkan pada data hasil skor angket awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas yang digunakan adalah Uji *Kolmogorov Smirnov* yang dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji normalitas angket awal kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Uji Normalitas Angket Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SkorTotal	Kelas Eksperimen	.089	32	.200*	.980	32	.814
	Kelas Kontrol	.109	32	.200*	.981	32	.815

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari Tabel 4.15 dapat dilihat bahwa hasil nilai signifikansi menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada masing-masing kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,200 (lebih besar dari 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Angket Akhir

Uji normalitas data angket akhir dilakukan terhadap perolehan hasil data skor angket akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas yang digunakan adalah Uji *Kolmogorov Smirnov* yang dilakukan dengan bantuan *software SPSS*

25. Hasil perhitungan uji normalitas angket akhir kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Uji Normalitas Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SkorTotal	Kelas Eksperimen	.121	32	.200 [*]	.967	32	.424
	Kelas Kontrol	.120	32	.200 [*]	.947	32	.115

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada Tabel 4.16, dapat diketahui bahwa kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai signifikansi kelas kontrol dan eksperimen tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

3) Uji Normalitas *Pre Test*

Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *software SPSS* 25. Hasil perhitungan uji normalitas pre test kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Uji Normalitas *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelas Eksperimen	.150	32	.063	.956	32	.216
	Kelas Kontrol	.120	32	.200 [*]	.954	32	.188

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.17, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada kelas kontrol sebesar 0,200 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,063. Nilai signifikansi pada kedua

kelas lebih besar dari 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

4) Uji Normalitas *PostTest*

Uji normalitas data posttest dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* terhadap data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji normalitas posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.18 Uji Normalitas *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelas Eksperimen	.101	32	.200 [*]	.973	32	.594
	Kelas Kontrol	.141	32	.105	.968	32	.438

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 4.18 nilai signifikansi yang diperoleh kedua kelas setelah menggunakan *Kolmogorov Smirnov* lebih besar dari 0,05. Pada kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 0,105 sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,200. Hal tersebut menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

1) Uji Homogenitas Angket Awal

Uji homogenitas hasil angket awal bertujuan untuk mengetahui apakah siswa memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap data skor total angket awal kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *software SPSS 25*. Tabel berikut merupakan hasil perhitungan uji homogenitas angket awal kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Angket Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
SkorTotal	Based on Mean	.016	1	62	.899
	Based on Median	.014	1	62	.906
	Based on Median and with adjusted df	.014	1	61.975	.906
	Based on trimmed mean	.015	1	62	.902

Dari Tabel 4.19 dapat dilihat hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen yang memiliki nilai signifikansi 0,899 (lebih besar dari 0,05). Hal ini dapat diartikan bahwa data pada kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

2) Uji Homogenitas Angket Akhir

Uji homogenitas hasil angket akhir dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas hasil angket akhir dilakukan terhadap data skor total angket akhir kelas kontrol dan eksperimen. Pengujian homogenitas data angket akhir menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji homogenitas angket akhir kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
SkorTotal	Based on Mean	.446	1	62	.507
	Based on Median	.317	1	62	.575
	Based on Median and with adjusted df	.317	1	60.221	.575
	Based on trimmed mean	.460	1	62	.500

Dari Tabel 4.20 dapat diketahui bahwa uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,507. Nilai signifikansi kelas kontrol dan eksperimen tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat diartikan bahwa data pada kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

3) Uji Homogenitas *Pre Test*

Uji homogenitas hasil pretest dilakukan agar dapat mengetahui apakah siswa memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji tersebut dilakukan terhadap data nilai pretest kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji homogenitas pretest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.355	1	62	.553
	Based on Median	.212	1	62	.646
	Based on Median and with adjusted df	.212	1	60.348	.646
	Based on trimmed mean	.339	1	62	.562

Hasil yang diperoleh pada Tabel 4.21 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen mencapai 0,553 (lebih besar dari 0,05), sehingga dapat diartikan bahwa data pada kedua kelas tersebut dinyatakan homogen

4) Uji Homogenitas *Post Test*

Uji homogenitas hasil posttest dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas hasil posttest dilakukan terhadap data nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen. Pengujian homogenitas data posttest menggunakan uji *Levene* dengan bantuan *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji homogenitas posttest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.425	1	62	.237
	Based on Median	1.246	1	62	.269
	Based on Median and with adjusted df	1.246	1	58.410	.269
	Based on trimmed mean	1.351	1	62	.250

Hasil pada Tabel 4.22 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen mencapai 0,237 atau lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut homogen.

4. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, peneliti melakukan pengujian hipotesis atau uji-t untuk membantu mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rasa ingin tahu siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji-t yang digunakan adalah *Independent Sample t-test* menggunakan bantuan *software SPSS 25*. Berikut ini disajikan perbedaan tingkat rasa ingin tahu siswa kelas eksperimen dan kontrol pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Hasil Uji – t Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SkorTotal	Equal variances assumed	.446	.507	5.208	62	.000	10.500	2.016	6.470	14.530
	Equal variances not assumed			5.208	61.365	.000	10.500	2.016	6.469	14.531

Pengambilan keputusan mengacu pada ketentuan H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila nilai Signifikansi (2 tailed) $> 0,05$ dan sebaliknya. Berdasarkan hasil pada Tabel 4.23, diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata rasa ingin tahu siswa antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.24 Hasil Uji – t Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test							95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		Lower	Upper
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
	Equal variances assumed	1.425	.237	3.470	62	.001	7.125	2.054	3.020	11.230
	Equal variances not assumed			3.470	57.982	.001	7.125	2.054	3.014	11.236

Pengambilan keputusan mengacu pada H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila nilai Signifikansi (2 tailed) $> 0,05$ dan berlaku sebaliknya. Pada Tabel 4.24 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2 tailed) yang diperoleh sebesar $0,001 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata rasa ingin tahu siswa antara kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil uji *independent t-test* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata tingkat rasa ingin tahu untuk kelas eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, selanjutnya adalah mencari nilai N-Gain Score untuk mengetahui selisih skor rata-rata angket awal dan angket akhir, serta nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. N-Gain Score merupakan nilai selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir serta nilai pretest dan posttest. Adapun hasil perhitungan rata-rata N-Gain Score pada kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4.25 Hasil Uji N-Gain Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	0,57	0,32
Maksimum	0,88	0,72
Minimum	0,19	0,03

Tabel 4.26 Hasil Uji N-Gain Soal Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	0,58	0,48
Maksimum	0,86	0,69
Minimum	0,30	0,32

Berdasarkan Tabel 4.25, maka dapat diperoleh skor rata-rata N-Gain Score angket kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut sebesar 0,67 dan 0,32. Selanjutnya, berdasarkan Tabel.4.26 diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,58 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 0,48. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum pada kelas eksperimen cukup efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sedangkan kelas kontrol yang tanpa menerapkan penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum tidak efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

C. Pembahasan

1. Penilaian Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, LKPD, Instrumen Angket, dan Instrumen Soal) oleh Dosen dan Guru.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa, berupa instrumen angket dan instrumen soal. Perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, kemudian dilakukan proses penilaian oleh validator ahli. Dalam penelitian ini, validator ahli terdiri dari 2 orang yaitu seorang dosen dan seorang guru. Suatu perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dapat digunakan apabila mendapatkan skor validasi yang baik dan tidak ada revisi. Apabila terdapat revisi oleh validator ahli maka

peneliti harus memperbaikinya terlebih dahulu sesuai saran, baru kemudian perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan. Perangkat pembelajaran akan mendapatkan nilai 4 apabila dalam kategori sangat baik, mendapatkan nilai 3 apabila baik, mendapatkan nilai 2 apabila cukup baik, dan mendapatkan nilai 1 apabila kurang atau tidak baik.

Terdapat beberapa aspek yang dinilai dari perangkat pembelajaran, diantaranya adalah format, isi, dan bahasa. Format yang dinilai dari silabus, berupa kejelasan dalam penulisan serta kemenarikan tampilan. Kemudian, isi silabus dinilai berdasarkan kesesuaian silabus dengan kurikulum 2013, pemenuhan komponen-komponen yang dibutuhkan, kesesuaian proses dengan materi yang diajarkan, dan ketepatan alokasi waktu dengan model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti. Pada aspek bahasa, silabus sebaiknya disusun dengan menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan juga sebaiknya komunikatif, mudah dipahami, dan mengikuti aturan PUEBI. Dari beberapa aspek tersebut, perangkat pembelajaran berupa silabus mendapatkan nilai rata-rata 3,5 dari dua validator ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa penilaian silabus termasuk dalam kategori sangat baik sehingga selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian.

Pada penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), format yang dinilai sama dengan silabus, yaitu kejelasan dalam penulisan serta kemenarikan tampilan. Kemudian, isi RPP dinilai berdasarkan pemenuhan komponen pembelajaran, kesesuaian indikator antara komponen inti dan komponen dasar, kesesuaian materi dengan komponen inti dan komponen dasar, ketepatan langkah-langkah pembelajaran dengan model yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum, ketepatan alokasi waktu dengan model pembelajaran yang digunakan, ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian RPP dengan Kurikulum 2013, dan kebenaran konsep yang digunakan sesuai dengan fakta dan teori

dalam pokok bahasan. Bahasa yang digunakan dalam RPP sebaiknya menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan juga sebaiknya komunikatif, mudah dipahami, dan mengikuti aturan PUEBI. Dari beberapa aspek tersebut, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapatkan nilai rata-rata 3,57 dari dua validator ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa penilaian RPP termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dinilai berdasarkan kejelasan format yang digunakan, dan kemenarikan tampilan LKPD. Kemudian, isi LKPD dinilai berdasarkan kesesuaian LKPD dengan model pembelajaran, kesesuaian LKPD dengan materi, dan kebenaran konsep sesuai dengan pokok bahasan. Pada aspek bahasa, LKPD sebaiknya disusun dengan menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan juga sebaiknya komunikatif, mudah dipahami, dan mengikuti aturan PUEBI. Dari beberapa aspek tersebut, perangkat pembelajaran berupa LKPD mendapatkan nilai rata-rata 3,67 dari dua validator ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran, peneliti juga melakukan penilaian instrumen berupa instrumen angket dan tes yang akan digunakan kepada dua validator ahli. Instrumen angket rasa ingin tahu dinilai berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator, perumusan pernyataan dengan singkat dan jelas, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan PUEBI. Selain itu, pernyataan dalam angket sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa serta tidak menimbulkan penafsiran ganda. Kemudian, untuk memudahkan dalam pengisian sebaiknya angket juga dilengkapi dengan kriteria pedoman penskoran. Dari beberapa aspek tersebut, instrumen penelitian berupa angket rasa ingin tahu mendapatkan nilai rata-rata 3,5 dari dua validator ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket

termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dikatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Instrumen selanjutnya yaitu soal tes dinilai berdasarkan kesesuaian soal dengan indikator fokus yang diteliti, kesesuaian batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan, kesesuaian materi dengan kompetensi, dan kesesuaian isi materi yang ditanyakan dengan jenjang sekolah atau tingkat kelas. Karena tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian, konstruk dalam soal tes sebaiknya menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian, terdapat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal, terdapat pedoman penskoran, serta tabel, gambar, grafik, peta atau sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca oleh siswa. Kemudian secara bahasa, soal sebaiknya disusun menggunakan kalimat komunikatif, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, tidak menggunakan ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda dan menyinggung perasaan siswa. Dari beberapa aspek tersebut, instrumen penelitian berupa angket rasa ingin tahu mendapatkan nilai rata-rata 3,46 dari dua validator ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen soal tes termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

2. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran dan Aktivitas Siswa Selama Menerapkan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* Berbasis Praktikum.

Penelitian ini berlangsung selama 3 kali pertemuan untuk membahas materi pembelajaran dan satu pertemuan untuk melakukan kegiatan evaluasi. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pedoman perangkat pembelajaran Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disusun dan dinilai oleh ahli. Untuk mendukung dalam penyampaian materi ketika melaksanakan pembelajaran, peneliti juga menggunakan media pembelajaran seperti gambar, papan tulis, kertas, dan spidol.

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengucapkan salam untuk mengawali pembelajaran dan meminta siswa untuk berdoa. Siswa menunjukkan respon yang baik dengan menjawab salam dari guru. Selanjutnya guru menanyakan kabar siswa dengan harapan semua dalam keadaan baik dan melakukan absensi untuk melihat tingkat kedisiplinan siswa. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam belajar. Dalam rangka mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal, siswa memerlukan adanya suatu motivasi, baik secara instrinsik dari dalam dirinya sendiri, maupun secara ekstrinsik dari seorang orang lain. Motivasi dari seorang guru sangat penting bagi siswa untuk menyadarkan kedudukan siswa pada awal belajar, proses dan hasil belajar.⁶⁴ Dengan motivasi yang diberikan siswa dapat mengarahkan kegiatan belajar mereka sehingga mereka akan lebih semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya sebelum melaksanakan pembelajaran inti, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan memberikan soal berupa pertanyaan-pertanyaan secara lisan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Apersepsi selalu dimunculkan diawal pembelajaran untuk memberikan pengantar pembelajaran yang terpadu pada kompetensi yang hendak dicapai.⁶⁵ Apersepsi berfungsi untuk mengarahkan fokus belajar siswa serta untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selain itu, apersepsi juga berfungsi untuk menghubungkan atau mengoneksi pengetahuan siswa antara materi pada pertemuan sebelumnya dan materi yang akan dipelajari. Hasil yang didapat pada aktivitas siswa sangat baik. Siswa memperhatikan apersepsi yang diberikan oleh guru dan aktif melakukan tanya jawab. Selanjutnya tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan akan disampaikan oleh guru sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

⁶⁴ Tri Rumhadi, "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 (2017): 33–41,

⁶⁵ M. Fakhur Saifudin, "Optimalisasi Apersepsi Pembelajaran Melalui Folklor Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 2008, 180–85.

Tahap kedua adalah inti pembelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum, terlebih dahulu guru ingin mengetahui tingkat rasa ingin tahu siswa. Dalam sintaks pembelajaran, guru memberikan angket awal berupa angket rasa ingin tahu siswa dan soal pretest berupa soal uraian. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengerjakan angket dan soal tersebut, agar dapat mengukur tingkat rasa ingin tahu awal siswa.

Kegiatan inti diawali guru dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil. Fase yang dilakukan adalah *Search*, yaitu mendefinisikan masalah. Tahap ini berperan untuk mendorong peran aktif siswa dalam mengajukan pertanyaan yang akan dicari solusinya.⁶⁶ Guru memberikan permasalahan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari agar mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan. Kemudian, siswa mengamati permasalahan yang disajikan oleh guru dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait hal yang akan dipelajari, sehingga siswa memiliki gambaran terkait konsep materi. Menurut Risnawati, pada fase *search*, siswa dilatih untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui pencarian informasi dari berbagai referensi.⁶⁷ Hal tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu siswa karena, siswa menjadi sangat aktif untuk bertukar pendapat dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui. Siswa akan mengeksplor informasi sehingga dapat menambah literasi sains siswa. Pada tahap ini, aktivitas siswa dapat dikategorikan sangat baik.

Fase selanjutnya adalah *Solve*. Pada fase ini, guru membimbing siswa untuk mencari jawaban atau solusi terkait pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada fase sebelumnya. Pada tahap *solve*, siswa dapat membuat sebuah rencana penyelidikan untuk mencari

⁶⁶ Maida Deli, "Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2015): 71.

⁶⁷ Abadi, "Penerapan Model Pembelajaran SSCS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SDN 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros."

jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.⁶⁸ Untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut, guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan praktikum. Selanjutnya, siswa mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dan melaksanakan praktikum sesuai prosedur atau langkah kerja yang telah ditentukan. Kegiatan tersebut merupakan salah satu perantara bagi siswa dalam mengembangkan minat untuk melakukan pengamatan terhadap suatu objek. Dengan demikian, siswa akan berusaha terus menerus melakukan penyelidikan dan mencari pemahaman terhadap suatu konsep sehingga akan menambah wawasan pengetahuan mereka.⁶⁹

Kegiatan praktikum akan membantu siswa untuk mencari jawaban melalui pembuktian konsep secara nyata melalui pengamatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rustaman yang menyatakan bahwa dengan melakukan praktikum akan menambah keyakinan siswa terhadap suatu hal, memperkaya pengalaman, mengembangkan sikap ilmiah, dan pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan siswa.⁷⁰

Setelah melaksanakan praktikum pada fase *solve*, kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang disajikan. Fase ketiga ini merupakan fase *Create*, dimana guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD secara kelompok. Pada fase *Create* siswa dituntut untuk menghasilkan suatu jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan, membandingkan data dengan masalah, melakukan generalisasi, bahkan modifikasi.⁷¹

⁶⁸ S. B. Nastiti, D., Rahardjo and El. S. VH, "Analisis Tahapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Pada Materi Pokok Struktur Atom Dan Tabel Periodik Unsur Dalam Bahan Ajar Yang Disusun Oleh Guru," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)* 21 (2017): 249- 253.

⁶⁹ Jannah, Fadly, and Aristiawan, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur Dan Fungsi Tumbuhan."

⁷⁰ Yeni Suryaningsih, "Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi," *Jurnal Bio Education* 2, no. 2 (2017): 49-57.

⁷¹ Rahmi, "Metode Pemecahan Masalah Model Sscs (Search, Solve, Create, And Share) Dalam Pembelajaran Matematika."

Jawaban tersebut diperoleh siswa dari pengumpulan data secara sungguh-sungguh melalui kegiatan praktikum dan pencarian pengetahuan dari berbagai sumber informasi.

Fase selanjutnya yaitu fase *Share*, pada fase ini siswa antusias dalam mengkomunikasikan hasil kinerja mereka yaitu berupa jawaban dari pertanyaan yang muncul sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan *study centered learning* berjalan dengan baik. Tahap yang terakhir yaitu kegiatan penutup. Sebelum pembelajaran ditutup, terlebih dahulu guru menyampaikan kesimpulan terkait materi pembelajaran yang telah dipelajari. Kemudian, aktivitas siswa adalah memperhatikan secara sungguh-sungguh kesimpulan yang disampaikan oleh guru. Pada akhir pembelajaran, guru menutup pembelajaran dengan salam penutup dan siswa menjawab salam dari guru.

Keterlaksanaan proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* berbasis praktikum mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan sangat baik dan aktivitas siswa juga sangat baik (sangat aktif). Uraian keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Johan yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual dengan *problem solving* seperti *SSCS* memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.⁷²

3. Rasa Ingin Tahu

Penelitian mengenai rasa ingin tahu siswa ini menggunakan beberapa indikator penting yang berkaitan dengan rasa ingin tahu. Menurut Carin dalam Ismawati menyatakan, rasa ingin tahu didefinisikan sebagai suatu keinginan dan kebutuhan seseorang untuk memperoleh jawaban dari suatu pertanyaan atau hal-hal yang

⁷² Kadim Masjukr Zainul Mustofa, Parno, "Pengaruh Model Pembelajaran *SSCS* (*Search, Solve Create and Share*) Dengan Strategi *Mind Mapping* Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Siswa," *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2015): 36–37.

menimbulkan keingintahuan yang mendalam.⁷³ Indikator tersebut diantaranya adalah *questioning* dengan deskriptor keberanian mengajukan pertanyaan, *explorer* dengan deskriptor antusiasme yang tinggi untuk mencari informasi, *discover* dengan deskriptor keinginan untuk melakukan pengamatan terhadap objek penelitian, dan *adventurous* dengan deskriptor menemukan jawaban dari pengumpulan data secara sungguh-sungguh.⁷⁴ Benyamin mengungkapkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap yang dapat membuat seseorang lebih sadar akan kebenaran suatu konsep.⁷⁵ Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa skor rata-rata sikap rasa ingin tahu berdasarkan angket kelas eksperimen sebesar 80,81 dan kelas kontrol sebesar 70,31. Sedangkan nilai rata-rata rasa ingin tahu siswa berdasarkan soal tes kelas eksperimen sebesar 77 dan kelas kontrol sebesar 70.

Selanjutnya pengolahan data angket rasa ingin tahu menggunakan *N-Gain score* didapatkan hasil rata-rata skor paling tinggi terdapat pada indikator *adventurous* yaitu sebesar 81,81 dengan *N-Gain score* sebesar 0,61. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum dalam tahapan *Solve* dan *Create* mampu dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada indikator *adventurous*, karena siswa diajak untuk mengamati dan menguji secara langsung konsep yang berhubungan dengan materi yang dipelajari melalui kegiatan praktikum. Sehingga siswa mampu menemukan jawaban atau solusi atas permasalahan yang disajikan setelah melakukan pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan siswa untuk menjawab semua pertanyaan yang ada pada LKPD. Selain itu, indikator *adventurous* juga ditunjukkan dengan aktivitas siswa dalam menjawab soal nomor 7 dan 8. Siswa diarahkan untuk mampu mengetahui konsep dan menjelaskan apa saja yang ia ketahui

⁷³ Nesa NurTahu Ifani, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Tinggi," 2019, 121–32.

⁷⁴ Artinta and Fauziah, "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP."

⁷⁵ Fransiska Faberta, Kencana Sari, and Stefanus Maranta Lahade, "Jurna Lbasicedu" 6, no. 1 (2022): 797–802.

setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi dari kegiatan praktikum. Pembelajaran berbasis praktikum dapat melatih siswa untuk membuktikan suatu kebenaran dari teori atau konsep yang berlaku, sehingga mereka mendapat kepuasan dari hasil belajarnya.⁷⁶

Selanjutnya, hasil *N-gain score* berdasarkan soal tes didapatkan hasil bahwa indikator *questioning* memiliki rata-rata paling tinggi yaitu 84,38 dan memiliki nilai *N-gain* sebesar 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada indikator *questioning* karena siswa memiliki keberanian untuk bertanya, sehingga mampu mengklarifikasi sebuah pernyataan dan memahami permasalahan yang terjadi dengan menyebutkan apa saja yang diketahui. Sejalan dengan pendapat Runtut yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *SSCS* memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir dalam memperoleh pemahaman sehingga dapat membangkitkan minat untuk bertanya, dan menemukan solusi atas permasalahan nyata.⁷⁷

Pada indikator *questioning*, siswa menunjukkannya melalui kegiatan orientasi atau perumusan masalah pada kegiatan pembelajaran tahap *search*. Siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mampu mendorong mereka untuk melakukan pencarian informasi terhadap sesuatu yang mereka kaji. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar, karena dengan motivasi yang tinggi maka tingkat rasa ingin tahu yang dimiliki siswa juga tinggi.⁷⁸ Disamping itu, indikator *questioning* ditunjukkan pada aktivitas siswa ketika mengerjakan soal nomor 1 dan 2. Siswa diarahkan untuk dapat

⁷⁶ Nisa, "Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat Pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran."

⁷⁷ Fithry Auliya, "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share (SSCS)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Sistem Endokrin Di MAN 13 Jakarta" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019).

⁷⁸ Hevni Siska Maryatama and Lisa Anggraini, "Deskripsi Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII E Dan VII H Smpn 6 Muaro Jambi," *EduTech* 18, no. 3 (2019): 309–16.

mengklarifikasi suatu pernyataan serta menjelaskan penyebab dari suatu permasalahan setelah melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Salirawati, rasa ingin tahu merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa karena dapat mempermudah usaha mereka dalam memperoleh informasi baru dan mengembangkan wawasan supaya mendapatkan jawaban.⁷⁹

Indikator *explorer* ditunjukkan dengan kegiatan siswa ketika mengerjakan soal nomor 3 dan 4. Siswa akan diarahkan untuk menunjukkan penyebab dari suatu permasalahan setelah melakukan pencarian informasi yang mereka butuhkan dari berbagai sumber referensi. Pada indikator ini, siswa memiliki nilai N-gain sebesar 0,54 berdasarkan angket, sedangkan berdasarkan soal tes nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,55. Keduanya menunjukkan kategori sedang sehingga dapat dikatakan ada peningkatan kemampuan siswa dalam mencari informasi.

Indikator *discover* meliputi keinginan siswa untuk melakukan pengamatan terhadap suatu objek. Pencapaian indikator ini ditunjukkan ketika siswa melakukan kegiatan praktikum pada tahap solve dan dibuktikan dengan hasil jawaban soal tes yang diberikan. Pada soal nomor 5 dan 6, siswa diarahkan untuk mampu menganalisis peristiwa yang terjadi dengan menjelaskan apa saja yang ia ketahui. Indikator ini mendapatkan nilai N-gain paling rendah dibandingkan indikator yang lain, yaitu sebesar 0,53 berdasarkan angket, sedangkan berdasarkan soal tes, nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,51, keduanya menunjukkan kategori sedang.

Peningkatan rasa ingin tahu siswa ini juga terlihat pada perbandingan skor rata-rata angket rasa ingin tahu. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Disamping itu, nilai rata-rata hasil soal

⁷⁹ Millati Silmi and Yani Kusmarni, "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle," *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017): 230–42.

tes juga menunjukkan adanya perbedaan dengan perolehan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Rasa ingin tahu siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan, namun peningkatan lebih signifikan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil *uji – t independen* angket rasa ingin tahu siswa, diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000. Sedangkan hasil *uji – t independen* soal tes diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,001. Karena masing-masing nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata rasa ingin tahu siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum (kelas eksperimen) dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbasis praktikum dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dikarenakan siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga mereka lebih berani untuk bertanya. Selain itu, siswa juga merasa senang karena pembelajaran yang dilakukan tidak hanya pemberian materi dan diskusi, namun juga melakukan praktik. Dengan kegiatan ini, siswa tidak cepat bosan dan memiliki antusiasme yang tinggi untuk melakukan percobaan. Dengan antusiasme yang tinggi, maka rasa ingin tahu siswa dapat meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Litman dan Silvi yang menyatakan bahwasannya rasa ingin tahu akan mendorong siswa dalam proses pencarian pengetahuan secara luas melalui kegiatan eksplorasi.⁸⁰

Rasa ingin tahu erat hubungannya dengan minat serta motivasi belajar. Menurut Sayyid, motivasi adalah sebuah dorongan bagi manusia untuk melakukan sesuatu.⁸¹

⁸⁰ Alviani Saridevita et al., “Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS,” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 75–82.

⁸¹ Maryatama and Anggraini, “Deskripsi Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII E Dan VII H Smpn 6 Muaro Jambi.”

Dengan motivasi yang tinggi maka siswa akan bersemangat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Juhri yang menyatakan bahwa, minat dalam pendidikan merupakan suatu keinginan yang menimbulkan ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran.⁸² Hal tersebut berarti jika seseorang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu, maka ia akan melakukan suatu hal yang menariknya tersebut. Dalam hal ini, siswa memiliki ketertarikan dalam belajar sehingga intensitas belajar siswa bertambah.

Pentingnya rasa ingin tahu siswa juga tercermin dengan diterapkannya kurikulum 2013, dimana pembelajaran IPA terpadu lebih menekankan pada pembentukan karakter siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam pembelajaran IPA, siswa belajar berbagai proses dan keterampilan ilmiah yang akan membentuk karakter mereka. Rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk mengetahui lebih mendalam sesuatu yang dipelajari, dilihat, maupun didengar, sehingga siswa dapat lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁸³ Maka dari itu, model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan ini.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Runtut Prih Utami menemukan bahwa pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa termuat dalam pembelajaran berbasis masalah, yaitu dengan model SSCS. Model pembelajaran SSCS merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas (rasa ingin tahu) dan keterampilan berfikir untuk mencari solusi atas suatu permasalahan yang ada.⁸⁴ Secara praktik, model pembelajaran ini mengajak siswa untuk selalu terlibat dalam menyelidiki hal baru, merangsang siswa untuk bertanya dan mengatasi masalah. Kegiatan praktikum dipilih oleh guru karena

⁸² Yohana Liando Tiarna Sihotang, "Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2a (2020): 500–505.

⁸³ Maryatama and Anggraini, "Deskripsi Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII E Dan VII H Smpn 6 Muaro Jambi."

⁸⁴ Runtut Prih Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) Dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa," *Bioedukasi* 4, no. 2 (2011): 57–71.

dapat meningkatkan aktifitas dan kemampuan siswa dalam mengontruksi pengetahuannya.⁸⁵ Dengan praktikum, siswa akan terlatih untuk dapat mengidentifikasi masalah, melakukan pemecahan masalah, meningkatkan pemahaman, serta mengembangkan kemampuan dalam melakukan observasi. Sehingga kegiatan tersebut dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sesuai penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum berhasil meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji t-independen yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Amelia Verta tahun 2018 yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut karena siswa diajak untuk melakukan penyelidikan berbagai sumber informasi dengan rasa keingintahuannya yang tinggi untuk menemukan solusi sebagai jawaban dari pemecahan masalah yang disajikan.⁸⁶ Rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan dalam rangka penemuan jawaban atas berbagai persoalan yang muncul dalam pikirannya.⁸⁷ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Kd Warmini, dkk menunjukkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.⁸⁸ Hal tersebut dikarenakan siswa diajak aktif bekerjasama untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maida Deli menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Search, Solve,*

⁸⁵ Baeti, "Pembelajaran Berbasis Praktikum Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Keterampilan Laboratorium Dan Penguasaan Kompetensi."

⁸⁶ Verta Amelia, "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

⁸⁷ Sihotang, "Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi."

⁸⁸ Ni Kd Warmini, A A Gede Agung, and Universitas Pendidikan Ganesha, "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv," 2013.

Create, and Share (SSCS) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸⁹ Hal tersebut karena model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Siswa dibiasakan berusaha secara mandiri untuk mencari penyelesaian soal-soal yang diberikan, dengan melakukan kegiatan bertanya, mencari informasi, ataupun melakukan pengamatan sehingga rasa ingin tahu siswa dapat meningkat.

4. Implikasi

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dalam meningkatkan motivasi siswa telah banyak dilakukan. Selain itu juga banyak peneliti yang membuktikan bahwa dengan kegiatan praktikum mampu meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Peneliti menemukan bahwasannya terdapat peningkatan kemampuan siswa untuk melakukan penjelajahan informasi. Maka disarankan dalam meningkatkan kemampuan melakukan eksplorasi informasi, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, guru memerlukan strategi yang terbukti efektif yaitu dengan menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbasis praktikum. Karena dengan hal tersebut siswa diarahkan untuk menjawab solusi atau pertanyaan atas suatu permasalahan. Untuk menemukan solusi melalui beberapa tahap seperti melakukan identifikasi masalah, melakukan praktikum, menganalisis data dan melakukan penjelajahan informasi.

Secara tidak langsung kegiatan praktikum dapat menjadi keterampilan dalam pembelajaran. Akan tetapi, penerapan penelitian ini tetap harus dilakukan dengan hati-hati, sebab mempertimbangkan juga sejauh mana temuan ini benar-benar bisa diterapkan. Hal ini kurang efektif jika diasumsikan setiap guru dapat melaksanakan pembelajaran ini dengan baik sehingga sebanding dengan hasil temuan peneliti.

⁸⁹ Deli, "Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru."

Kebijakan pemerintah dalam hal ini juga perlu untuk mengatasi sistem pembelajaran pada masa pandemi seperti ini. Pemerintah juga perlu mensupport sistem pembelajaran pada masa pandemi dengan mengedepankan kegiatan praktikum dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) agar perlu diadakan pembahasan mengenai rasa ingin siswa melalui MGMP yang akan berpengaruh pada aktivitas belajar siswa selanjutnya



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

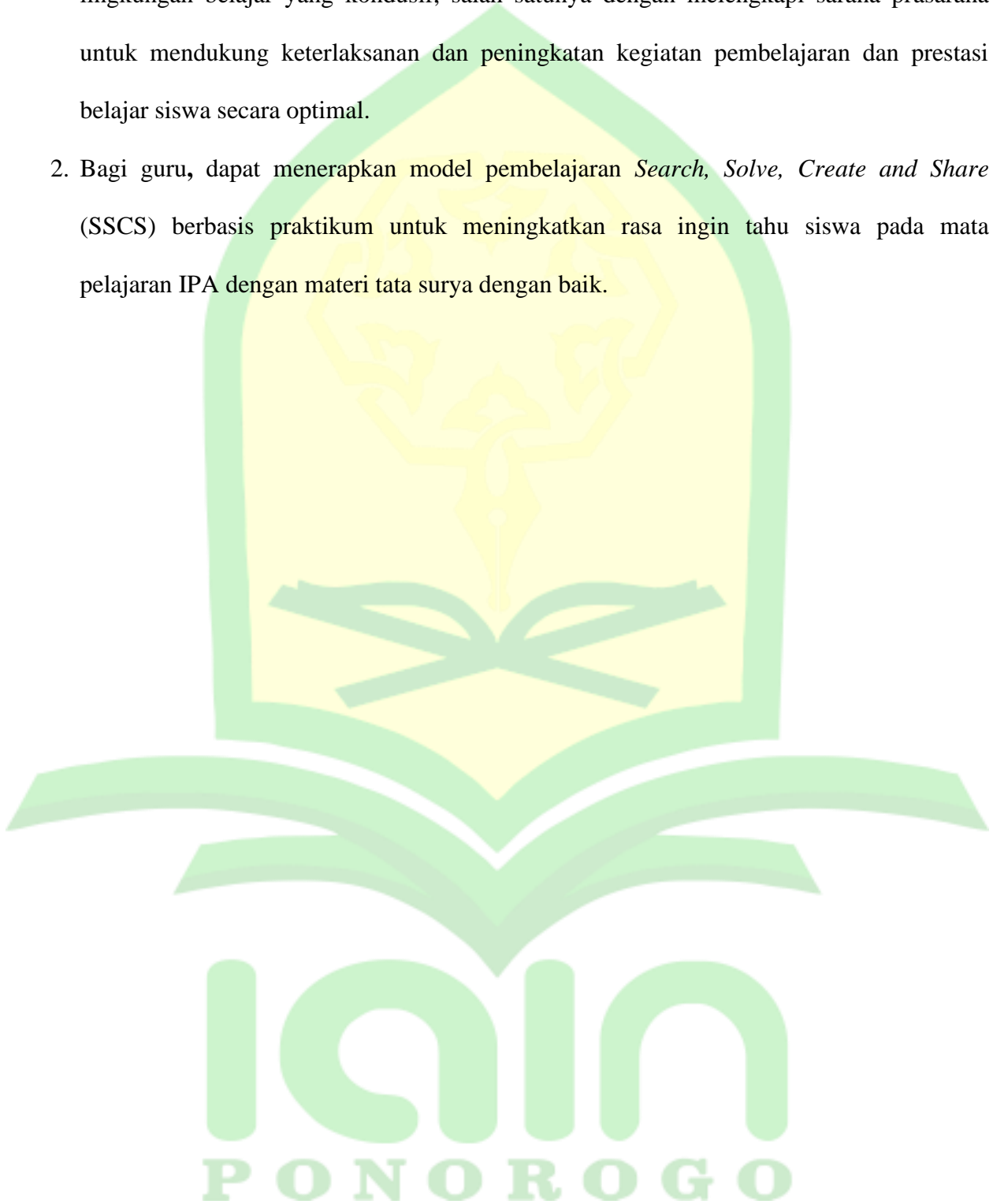
A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai rasa ingin tahu siswa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum dapat dikategorikan sangat baik dengan presentase rata-rata sebesar 92%.
2. Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum dapat dikategorikan sangat baik dengan presentase rata-rata sebesar 90%.
3. Terdapat peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) berbasis kegiatan praktikum dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pelajaran IPA di SMPN 1 Sawoo. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *uji – t independen* angket rasa ingin tahu diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000. Sedangkan *posttest* rasa ingin tahu siswa diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,001. Karena masing-masing nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum cukup efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

B. SARAN

1. Bagi SMP Negeri 1 Sawoo agar lebih melakukan optimalisasi dalam pengadaan lingkungan belajar yang kondusif, salah satunya dengan melengkapi sarana prasarana untuk mendukung keterlaksanaan dan peningkatan kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar siswa secara optimal.
2. Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbasis praktikum untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi tata surya dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Alisyah Purnama. "Penerapan Model Pembelajaran SSCS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SDN 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros." *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.
- Ahyar, Hardani dkk. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Edited by Husnu Abadi. 1st ed. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Ainina, Vina Qurrotu. "Hubungan Antara Rasa Ingin Tahu Biologi Dengan Kemampuan Literasi Sains." Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Amelia, Verta. "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Artinta, Sindy Vega, and Hanin Niswatul Fauziah. "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 2 (2021): 68–72.
- Asih, Dwi Retno. "Pembelajaran Model SSCS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Materi Barisan Dan Deret Tak Hingga." *Skripsi Prodi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang*, 2015.
- Auliya, Fithry. "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Sistem Endokrin Di MAN 13 Jakarta." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019.
- Baeti, Shinta Nur. "Pembelajaran Berbasis Praktikum Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Keterampilan Laboratorium Dan Penguasaan Kompetensi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 8, no. 1 (2015): 1260–70.
- Budiastuti, Dyah, and Agustinus Bandur. *Validitas Dan Reabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wicana Media, 2018.
- Deli, Maida. "Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2015): 71.
- Faberta, Fransiska, Kencana Sari, and Stefanus Maranta Lahade. "Jurna Lbasicedu" 6, no. 1 (2022): 797–802.
- Fatiya, Maulidya Rizqa, Partaya Partaya, and Nur Kusuma Dewi. "Penerapan Model Search, Solve, Create, Share (SSCS) Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Di SMA." *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi* 8, no. 1 (2019): 291–303.
- Ifani, Nesa NurTahu. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Sikap Rasa

- Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi,” 2019, 121–32.
- Jannah, Fatkul, Wirawan Fadly, and Aristiawan Aristiawan. “Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur Dan Fungsi Tumbuhan.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 1 (2021): 1–16.
- Jati, R N, and I R W Atmojo. “Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL).” *Didaktika Dwija Indria* 8, no. 6 (2020): 1–6.
- Maryatama, Hevni Siska, and Lisa Anggraini. “Deskripsi Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII E Dan VII H Smpn 6 Muaro Jambi.” *Edutech* 18, no. 3 (2019): 309–16.
- Mulyana, Yuli, Sigit Priyatno, and Nuriana Rachmani Dewi. “Penerapan Model SSCS Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Model Matematis Dan Kerja Sama Siswa.” *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1 (2018): 340–41.
- Mursalin, Wan, Syamsul Bardi, and A. Wahab Abdi. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Children Learning In Science Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Meureudu Kabupaten Pidie Jaya Tahun Ajaran 2015/2016.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah I*, no. November (2016): 131–44.
- Murti, Siska, Muhibbuddi, and Cut Nurmaliah. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Praktikum Untuk Peningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Pada Perkuliahan Anatomi Tumbuhan.” *Jurnal Biologi Edukasi* 6, no. 1 (2014): 1–8.
- Nastiti, D., Rahardjo, S. B., and El. S. VH. “Analisis Tahapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Pada Materi Pokok Struktur Atom Dan Tabel Periodik Unsur Dalam Bahan Ajar Yang Disusun Oleh Guru.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)* 21 (2017): 249– 253.
- Nisa, Umi Mahmudatun. “Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat Pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran.” *Journal Biology Education* 14, no. 1 (2017): 62–68.
- Nofida, Ari, and Syaiful Arif. “The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model Based on Audio Visual Media to Creative Thinking Skills of Students.” *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 1, no. 1 (2020): 59.
- Novianti, Anita, Epon Ningrum, and Mamat Ruhimat. “Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Bandung.” *Antologi Pendidikan Geografi* 1, no. 2 (2013): 1–16.
- Orbitha Khaillasiwi, Swida Purwanto, and Meiliasari. “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA Negeri 45 Jakarta.” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 4, no. 1 (2020): 44–50.
- Pamungkas, Maya Sih Hika, Sri Mulyani, and Sulistyio Saputro. “Penerapan Model Pembelajaran Poe Dengan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa.” *Paedagogia* 20, no. 1 (2017): 46.

- Pedha, Maria Angela Sangi. "Penerapan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Pada Materi Pokok Gaya Kelas VIII SMP Negeri 1 Wanukaka," 2017.
- Pradana, Dandi Ardi. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) Berbasis out Door Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA," no. April (2020).
- Prawindaswari, Putu Dian dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 3, no. 1 (2015): 0.
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Candra Teddy. Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2018.
- Raharja, Steven, Martinus Ronny Wibhawa, and Samuel Lukas. "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 2 (2018): 151.
- Rahmah, Luthfiana Ainur, Edy Soedjoko, and Suneki. "Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X SMAN 7 Semarang." *PRISMA, Prosiding ...* 2 (2019): 807–12.
- Rahmawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Di Sekolah Dasar." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Rahmi. "Metode Pemecahan Masalah Model Sscs (Search, Solve, Create, And Share) Dalam Pembelajaran Matematika." *Percikan* 120 (2011): 1–4.
- Rudiyanto, Arif. "Rasa Ingin Tahu Pada Penilaian Sikap." *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, no. September (2019): 235–42.
- Rumhadi, Tri. "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 (2017): 33–41. bdksurabaya.e-journal.id/?article?download.
- Saifudin, M. Fakhrur. "Optimalisasi Apersepsi Pembelajaran Melalui Folklor Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 2008, 180–85.
- Samira. "Pengaruh Model Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar." Uin Alauddin Makassar, 2018.
- Saridevita, Alviani, Sagita Destiyantari, Akmal Asshiddiq, and Dian Andriani Suherdi. "Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 75–82.
- Satriawan, Rodi. "Keefektifan Model Search , Solve , Create , and Share Ditinjau Dari Prestasi , Penalaran Matematis , Dan Motivasi Belajar The Effectiveness of the Model of Search , Solve , Create , and Share Terms of Achievement , Mathematical Reasoning , and Motivation." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2017): 87–99.

<http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm> Jurnal.

- Sholikah, Siti Khofifat. “Efektivitas Pendekatan Socioscientific Issues Melalui Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kontekstual Siswa Di SMPN 5 Ponorogo Sebagai Sekolah Adiwiyata.” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Sihotang, Yohana Liando Tiarma. “Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi.” *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2a (2020): 500–505.
- Silmi, Millati, and Yani Kusmarni. “Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle.” *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017): 230–42.
- Sulastrri, Sulastrri, and Faninda Novika Pertiwi. “Problem Based Learning Model Through Constextual Approach Related With Science Problem Solving Ability of Junior High School Students.” *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 1, no. 1 (2020): 50.
- Suryaningsih, Yeni. “Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi.” *Jurnal Bio Education* 2, no. 2 (2017): 49–57.
- Syaputra, Meky, Connie Connie, and Sutarno Sutarno. “Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA 1 SMAN 4 Kota Bengkulu.” UNIVERSITAS BENGKULU, 2014.
- Syarifulah. “Penerapan Metode Pembelajaran Praktikum Terhadap Keterampilan Proses Sains (KPS) Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas VIII MTs Hidayatul Insan Palangkaraya.” *Journal of Physical Therapy Science*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2018.
- Utami, Runtut Prih. “Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) Dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa.” *Bioedukasi* 4, no. 2 (2011): 57–71.
- Warmini, Ni Kd, A A Gede Agung, and Universitas Pendidikan Ganesha. “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv,” 2013.
- Weible, Jennifer L., and Heather Toomey Zimmerman. “Science Curiosity in Learning Environments: Developing an Attitudinal Scale for Research in Schools, Homes, Museums, and the Community.” *International Journal of Science Education* 38, no. 8 (2016): 1235–55.
- Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.
- Zadugisti, Esti. “Problem Based Learning (Konsep Ideal Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Dan Motivasi Berprestasi).” *Forum Tarbiyah* 8, no. 2 (2010): 181–91.

Zahara, Rita, Agus Wahyuni, and Elmi Mahzum. “Perbandingan Pembelajaran Metode Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Dan Metode Praktikum Biasa Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika* 2, no. 1 (2017): 170–74.

Zainul Mustofa, Parno, Kadim Masjkur. “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve Create and Share) Dengan Strategi Mind Mapping Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Siswa.” *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2015): 36–37.

