

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Produk

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1.1 Pengertian LKPD

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Prastowo mengatakan LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan salah satu sarana belajar berbentuk lembaran berisikan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

1.2 Macam-Macam LKPD

Menurut Trianto LKPD dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk

⁹Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Surabaya: Togamus, 2015), h.204

panduan eksperimen atau demonstrasi. LKPD dibagi menjadi 2 macam yang dikembangkan dalam pembelajaran sekolah, yaitu LKPD tak berstruktur dan LKPD berstruktur. LKPD tak berstruktur yang dipakai untuk mengarahkan kerja peserta didik. Sedangkan LKPD berstruktur dirancang untuk membimbing peserta didik dalam suatu mata pelajaran dengan sedikit atau tanpa bimbingan dari guru.¹⁰

Menurut Prastowo dapat dilihat dari segi tujuan disusunnya LKPD, maka LKPD dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu:¹¹

- a. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep.
- b. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan serta mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.
- c. LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar.
- d. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan.
- e. LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

1.3 Fungsi LKPD

Menurut Andi fungsi penyusunan dan penggunaan LKPD dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

¹⁰Trianto Nugroho, *Pengertian lembaran peserta Didik*, (Bandung : remaja rosda karya,2009), h. 222.

¹¹Prastowo Hariadi, *Dasar Dasar Perkembangan Lembaran Peserta Didik*, (Bandung : bumi aksara. 2011), h.24

- a) Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- b) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
- c) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d) Mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.¹²

Berdasarkan fungsi LKPD di atas, peneliti menyimpulkan bahwa di antara keempat fungsi LKPD tersebut ada tiga poin yang merupakan fungsi bagi peserta didik yaitu poin a sampai c. Adapun yang poin keempat (d) adalah fungsi bagi guru atau pendidik.

1.4 Tujuan LKPD

Menurut Prastowo tujuan penggunaan LKPD dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- b. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- c. Melatih kemandirian belajar peserta didik.

¹²Andi Prastowo, *Op.Cit.*, h.205

- d. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.¹³

Tujuan merupakan langkah pertama dalam membuat sebuah perencanaan sehingga dalam pelaksanaannya nanti terarah sesuai dengan tujuan dan hasil yang dicapai. Dengan adanya rumusan tujuan LKPD ini dimaksudkan agar penggunaan LKPD sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.5 Manfaat LKPD

Menurut Suyitno manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
- c. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
- d. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- e. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- f. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.

¹³*Ibid.*, h.206

- g. Membantu peserta didik menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

1.6 Unsur-unsur LKPD

Struktur Bahan ajar LKPD terdiri atas 6 unsur utama, meliputi:¹⁴

- 1) Judul
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Kompetensi dasar atau materi pokok
- 4) Indikator
- 5) Informasi pendukung
- 6) Tugas atau langkah kerja, dan
- 7) Kesimpulan.

Sedangkan jika dilihat dari formatnya, LKPD memuat paling tidak 8 unsur, yaitu :¹⁵

- 1) Judul
- 2) Kompetensi dasar yang akan dicapai
- 3) Waktu penyelesaian
- 4) Peralatan/bahan yang diperlukan untuk penyelesaian tugas
- 5) Informasi singkat
- 6) Langkah kerja
- 7) Tugas yang harus dilakukan dan,

¹⁴Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajardalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.149

¹⁵Andi Prastowo. *Op.Cit.*, h.208

8) Laporan yang harus dikerjakan

1.7 Langkah-langkah pengembangan LKPD

Menurut Erizaldi mengatakan terdapat empat langkah dalam mengembangkan LKPD, yaitu:

1. Penentuan tujuan instruksional.

Penentuan tujuan mestinya dimulai dengan melakukan analisis peserta didik, yaitu mengenali siapa peserta didik kita dan karakteristik awal yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan analisis ini akan diperoleh peta tentang kompetensi yang telah dan akan dicapai peserta didik, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus.

2. Pengumpulan materi.

Tentukan materi dan tugas yang akan dimuat dalam LKPD dan sejalan dengan tujuan instruksional. Kumpulkan materi dan membuat rincian tugas yang harus dilaksanakan peserta didik.

3. Penyusunan elemen.

Elemen yang terdapat pada LKPD setidaknya memuat unsur materi, tugas dan latihan.

4. Cek dan penyempurnaan.

Dalam membuat lembar kerja peserta didik agar tepat dan akurat, maka harus dipenuhi syarat dan ketentuan yang benar dalam penyusunannya.

1.8 Kelebihan LKPD

Menurut Hidayah terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan lembar kerja peserta didik dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Dapat membantu pengembangan peserta didik.
- 2) Dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik.
- 3) Mampu mengarahkan cara belajar peserta.
- 4) Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 5) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun guru.¹⁶

2. Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS)

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS)

Model pembelajaran SSCS adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahap yaitu tahap pencarian atau mengidentifikasi masalah (*search*), tahap merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*solve*), tahap bagaimana memperoleh hasil dan kesimpulan (*create*), tahap menampilkan atau mensosialisasikan hasil/solusi masalah (*share*). Model Pembelajaran SSCS ini didesain untuk mengembangkan

¹⁶Hidayah, *Hand Out Work Shop Pendidikan*, (Semarang, UNNES,2006),h.34.

keterampilan berpikir pemecahan masalah dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu. Keunggulan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan bertanya siswa, memperbaiki interaksi antar siswa, dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap cara belajar mereka.¹⁷

Pembelajaran SSCS ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana dalam pembelajarannya siswa diarahkan untuk menemukan suatu permasalahan atau dengan kata lain memfokuskan apa yang ditanyakan dalam suatu soal, lalu mencari cara untuk menyelesaikan masalah tersebut, kemudian membuat penyelesaian masalah dan yang terakhir adalah mengomunikasikan cara penyelesaiannya tersebut dengan cara bertukar pendapat dengan teman sekelasnya. Model yang langkah-langkah pembelajarannya menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, penemuan masalah, dan pemecahan masalah. Model pembelajaran SSCS biasanya digunakan dalam pembelajaran yang membutuhkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan berpikir kritis seperti Matematika.

Selanjutnya Pizzini, Abel dan Shepardson serta Pizzini dan Shepardson menyempurnakan model ini dan mengatakan bahwa model ini tidak hanya berlaku untuk pendidikan sains saja, tetapi juga cocok untuk pendidikan matematika. Pada tahun 2000 *Regional Education Laboratories* suatu lembaga

¹⁷Risnawati, Op. Cit, h. 58

pada Departemen Pendidikan Amerika Serikat (*US Department of Education*) mengeluarkan laporan, bahwa model SSCS termasuk salah satu model pembelajaran yang memperoleh Grant untuk dikembangkan dan dipakai pada mata pelajaran matematika.¹⁸

Dari penjelasan yang diuraikan di atas dapat kita simpulkan bahwa siswa dibimbing untuk dapat memahami masalah dan mencari apa yang mereka butuhkan dalam menyelesaikan masalah serta memperluas pengetahuan mereka sendiri sehingga mengalami proses pembelajaran bermakna. Model pembelajaran SSCS juga digunakan untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Search Solve Create Share (SSCS)*

Model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa pada setiap tahapannya. Langkah-langkah model pembelajaran SSCS seperti tabel berikut:¹⁹

TABEL II.1 LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN SSCS

Tahapan	Peran Pengajar
<i>Search</i>	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk memahami konsep serta membimbing siswa dalam mencapai suatu permasalahan

¹⁸Pizzini, Edward L, *SSCS Implementation Handbook*, (USA: Science Education Centre The University of Iowa, 1991) h.156

¹⁹Azizahwati, *Perbandingan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP antara yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Menggunakan Strategi Konflik Kognitif Piaget Dan Hasweh*. 2008, h.18

<i>Solve</i>	Mendorong siswa dalam melaksanakan rencana kegiatan pemecahan masalah dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan alternatif lainnya, serta menganalisis
<i>Create</i>	Mengarahkan siswa dalam mendeskripsikan, mendesain atau menciptakan agar bisa mengkomunikasikan hasil dan kesimpulan dari permasalahan yang didapat
<i>Share</i>	Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil yang diperoleh kepada temannya dan menjelaskan jawaban yang masih kurang tepat saat presentasi

Kegiatan pada setiap tahapan model pembelajaran SSCS sebagai berikut:²⁰

1. *Search*

- a. Menggali pengetahuan awal dengan menuliskan informasi yang telah diketahui dan berhubungan dengan situasi yang didapatkan.
- b. Mengamati dan menganalisa informasi yang diketahui.
- c. Menyimpulkan masalah dengan membuat suatu pertanyaan.
- d. Menggeneralisasikan informasi sehingga timbul hasil pemikiran ide-ide yang memungkinkan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

2. *Solve*

- a. Menentukan kriteria yang digunakan dalam memilih beberapa alternatif.

²⁰Lestari, *Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) untuk Meningkatkan Disposisi Matematik Siswa* 2013, h. 9

- b. Membuat dugaan mengenai beberapa solusi yang dapat digunakan.
- c. Memikirkan segala kemungkinan yang terjadi saat menggunakan solusi tersebut.
- d. Membuat perencanaan penyelesaian masalah (di dalamnya termasuk menentukan solusi yang akan digunakan).

3. *Create*

- a. Menyelesaikan masalah sesuai rencana yang telah dibuat sebelumnya.
- b. Meyakinkan diri dengan menguji kembali solusi yang telah didapat.
- c. Menggambarkan proses penyelesaian masalah.
- d. Menyiapkan apa yang akan dibuat untuk dipresentasikan.

4. *Share*

- a. Menyajikan solusi kepada teman yang lain.
- b. Mempromosikan solusi yang dibuat.
- c. Mengevaluasi tanggapan dari teman yang lain.
- d. Merefleksi keaktifan sebagai suatu permasalahan setelah menerima umpan balik dari guru dan teman yang lain

2.3 Penerapan *Search Solve Create Share (SSCS)* dalam pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Penerapan *Search Solve Create Share (SSCS)* dalam pembelajaran matematika artinya melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *Search Solve Create Share (SSCS)*. Menurut Irwan salah satu contoh penggunaan model *Search Solve Create Share (SSCS)* dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Search (menyelidiki masalah). Dalam tahapan ini siswa memahami soal atau kondisi yang diberikan dengan menggali informasi mengenai apa yang diketahui, yang tidak diketahui dan apa yang ditanyakan, membuat pertanyaan-pertanyaan kecil sehingga timbul sebuah ide untuk dijadikan fokus dalam penyelesaian masalah.
- 2) Solve (merencanakan penyelesaian masalah yang telah ditemukan). Dari data yang telah ditemukan dalam tahap search siswa diberikan kesempatan membuat beberapa dugaan (hipotesis) alternatif untuk memecahkan masalah kemudian merencanakan penyelesaian masalah dengan metode yang telah dipilih
- 3) Create (menyelesaikan masalah). Siswa menciptakan produk atau membuat formula sebagai cara untuk menyelesaikan masalah berdasarkan hipotesis pada tahap sebelumnya, memeriksa kembali hasil temuannya kemudian menyajikan laporan solusi

penyelesaian masalah tersebut sekreatif mungkin untuk dikomunikasikan kepada teman yang lain.

- 4) Share (mengomunikasikan hasil penyelesaian). Setelah siswa menyelesaikan dan membuat laporan solusi penyelesaian masalah, siswa diminta untuk menjelaskan hasil kerja mereka kepada guru dan teman-temannya untuk umpan balik dan evaluasi.²¹

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

3.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan Masalah Matematis merupakan proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah. Suatu masalah biasanya memuat suatu situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya, akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Sehingga, dalam kekuatan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika dapat mencari jalan keluar atau solusi dari permasalahan tersebut, yang membutuhkan langkah-langkah dalam penyelesaiannya karena tidak dapat dijawab dengan segera. Jika seorang peserta didik dihadapkan suatu masalah matematika dan anak tersebut langsung tahu cara menyelesaikannya dengan benar, maka masalah yang diberikan tidak dapat digolongkan pada kategori soal

²¹*Ibid*, h. 11

pemecahan masalah.²² Sebagaimana manusia yang mau mempelajari dan mengajarkannya dimana Nabi riwayat al-Bukhari dari Usman r.a bersabda:

وَعَلَّمَ الْقُرْآنَ تَعَلَّمَ مَنْ خَيْرُكُمْ

Artinya: “Sebaik-baik (manusia) di antara kamu adalah yang mempelajari Al-Qur’an dan mengajarkannya.” (HR. al-Bukhari)²³

Dari surah dan hadis di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu matematika begitu sangat penting untuk dipelajari karena ilmu matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan. Di dalam Al-Qur’an juga terdapat banyak materi pembelajaran yang harus dipelajari salah satunya adalah pembelajaran matematika yang mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis.

3.2 Komponen-komponen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Menurut Glass dan Holyoak terdapat empat komponen dasar dalam menyelesaikan masalah, yaitu:²⁴

- 1) Tujuan, atau deskripsi yang merupakan suatu solusi terhadap masalah.
- 2) Deskripsi objek-objek yang relevan untuk mencapai suatu solusi sebagai sumber yang dapat digunakan

²²Frida Marta, *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional*, (dalam Jurnal Saintech Vol.6, No.4, 2016) h.32

²³ Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi: Hadis-Hadis Pendidikan*, (Jakarta:Kencana, 2015), h.13

²⁴<http://docplayer.info/411954-Bab-ii-kajian-teori-a-pengertian-kemampuan-pemecahanmasalah.html> diakses pada 18 Juni 2023

dan setiap perpaduan atau pertantangan yang dapat tercakup.

- 3) Himpunan operasi, atau tindakan yang diambil untuk membantu mencapai solusi.
- 4) Himpunan pembatas yang tidak harus dilanggar dalam pemecahan masalah.

Jadi, dari komponen-komponen di atas, jelaslah bahwa dalam suatu penyelesaian masalah itu mencakup adanya informasi keterangan yang jelas untuk menyelesaikan masalah matematika, tujuan yang ingin dicapai, dan tindakan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan, agar penyelesaian masalah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Siswono juga menyebutkan bahwa dalam memecahkan masalah perlu keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki, yaitu:²⁵

- 1) Keterampilan empiris (perhitungan, pengukuran).
- 2) Keterampilan aplikatif untuk menghadapi situasi yang umum (sering terjadi).
- 3) Keterampilan berpikir untuk bekerja pada suatu situasi yang tidak biasa (*unfamiliar*).

3.3 Indikator Pemecahan Masalah Matematis

Menurut Sumarmo, kemampuan pemecahan masalah terdiri dari beberapa indikator sebagai berikut:²⁶

²⁵Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada pembelajaran Problem Posing Berkelompok*. UNESA. h.2

1. Mengidentifikasi kecukupan pada data untuk pemecahan masalah.
2. Membuat model matematika dari situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya.
3. Memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika.
4. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban .
5. Menerapkan matematika secara bermakna.

3.4 Rubrik Skala Penilaian Pemecahan Masalah Matematis

Adapun rubrik skala penilaian pemecahan masalah matematis yang diadaptasi dari Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi dapat dilihat pada Tabel II.1 berikut ini:²⁷

TABEL II.2
RUBRIK SKALA PENILAIAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Aspek yang dinilai	Keterangan	Skor
Memahami masalah	Tidak menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan	1
	Menyebutkan apa yang diketahui tanpa menyebutkan apa ditanya atau sebaliknya	2

²⁶Jainuri, *Kemampuan Pemecahan Masalah*.pdfh.5

²⁷Ana Ari Wahyu Suci dan Abdul Haris Rosyidi, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Problem Posing Berkelompok*, (Surabaya: UNESA, jurnal tidak diterbitkan)

	Menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan tapi kurang tepat	3
	Menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan secara tepat	4
Merencanakan penyelesaian	Tidak merencanakan penyelesaian masalah sama sekali	1
	Merencanakan penyelesaian dengan membuat gambar berdasarkan masalah tetapi gambar kurang tepat	2
	Merencanakan penyelesaian dengan membuat gambar berdasarkan masalah secara cukup tepat	3
	Merencanakan penyelesaian dengan membuat gambar berdasarkan masalah secara tepat	4
Melaksanakan rencana	Tidak ada jawaban sama sekali	1
	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban tetapi jawaban salah atau hanya sebagian kecil jawaban benar	2
	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban setengah atau sebagian besar jawaban benar	3
	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban dengan lengkap dan benar	4
Menafsirkan hasil yang diperoleh	Tidak ada menulis kesimpulan	1
	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi kurang tepat	2
	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi cukup tepat	3
	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan secara tepat	4

B. Kerangka Teoritik

Tabel II.3 Kerangka Teoritik

No.	Penelitian Relevan	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	Lailata Sumaroh, 2018, "Implementasi pengembangan LKPD Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create and Share (SSCS)</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa".	Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (a) aktivitas siswa dan guru yang terintegrasi menggunakan model pembelajaran SSCS mengalami peningkatan di setiap pertemuan dan rata-rata keterlaksanaan pada setiap pertemuan termasuk ke dalam kriteria keterlaksanaan baik, (b) kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus I dengan kriteria cukup baik, siklus II dengan kriteria cukup baik, dan siklus III kriteria baik, (c) rata-rata pemecahan masalah	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan, desain penelitian, dan tujuan penelitian.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan, variabel penelitian dan metode penelitian.

		<p>matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran SSCS dengan kriteria baik, (d) siswa memberikan sikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran SSCS.</p>		
2	<p>Benedikta Ango, 2013 , “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan standar isi untuk sma kelas x semester gasal”.</p>	<p>Hasil penelitiannya menggambarkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas x dengan menggunakan LKPD.</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan , desain produk, variabel penelitian, metode penelitian dan tujuan penelitian.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan .</p>
3	<p>Nurlaili Tri Rahmawati, 2013,“Keefektifan Model</p>	<p>Hasil penelitiannya pada mata pelajaran</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian</p>

	<p>Pembelajaran <i>Search Solve Create Share</i> (SSCS) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VIII”.</p>	<p>matematika di SMP Negeri 2 Wiradesa kelas VIII tahun pelajaran 2012/2013 dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa efektif, dikarenakan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan penerapan model pembelajaran SSCS berbantuan LKPD mencapai kriteria ketuntasan.</p>	<p>yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan , desain penelitian, dan tujuan penelitian.</p>	<p>yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan , variabel penelitian dan metode penelitian.</p>
4	<p>Sarina , 2017, “Pengembangan Lembar Kerja</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lembar</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan</p>

	<p>Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share</i> (SSCS) untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMK Kelas X”.</p>	<p>Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan valid, praktis dan efektif bagi siswa.</p>	<p>penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan , desain penelitian, dan tujuan penelitian.</p>	<p>penelitian yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan , variabel penelitian dan metode penelitian.</p>
5	<p>Khurnia Budi Utami, 2016, “Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share</i> (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI IIS SMA Ekasakti Padang”.</p>	<p>Hasil penelitian diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa adalah 8,05 berada pada kategori tinggi. Dengan itu, hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan LKPD. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD menggunakan</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan , desain produk, metode penelitian dan tujuan penelitian.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah produk yang digunakan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan variabel penelitian.</p>

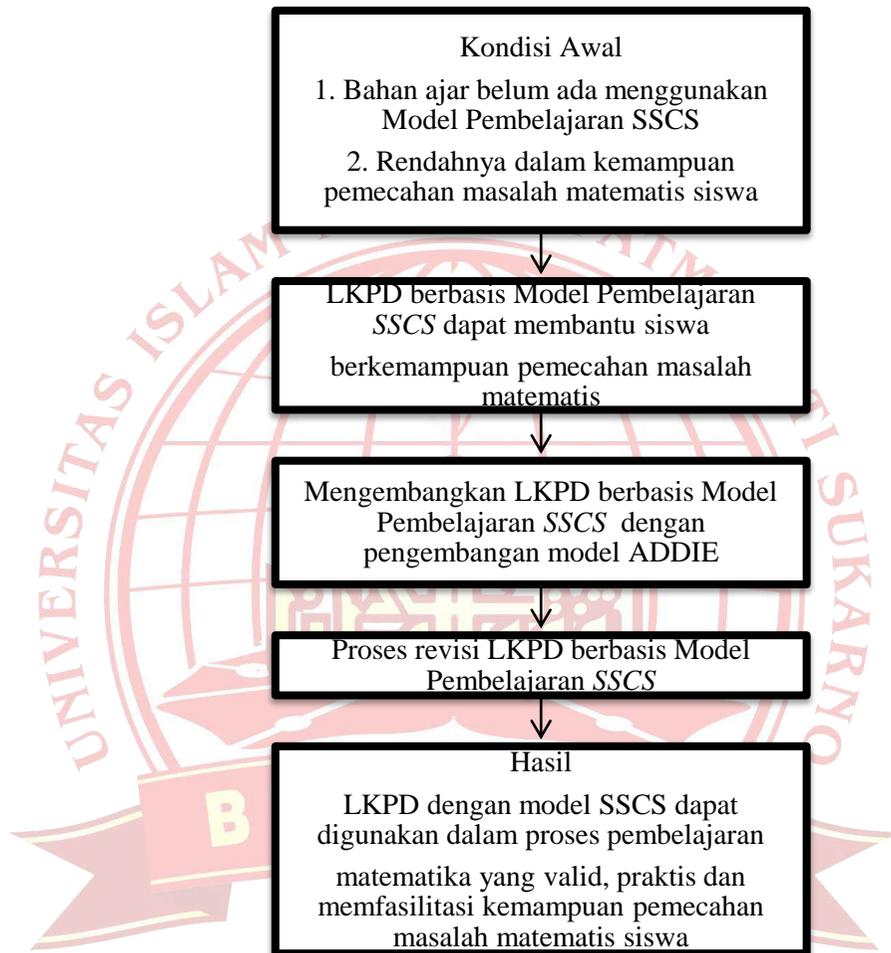
		model pembelajaran SSCS efektif		
6	Putri Setyo Hartanti, 2017, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create And Share (Scs)</i> Menggunakan Media LKPD Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas VIISMP Negeri 3 Kepanjen".	Hasil dapat disimpulkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran SSCS menggunakan media LKPD termasuk dalam kategori sedang, yang dapat dilihat dari hasil rata-rata posttest menunjukkan nilai sebesar 79.6.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan, desain produk, metode penelitian dan tujuan penelitian.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan dan variabel penelitian.
7	Rita Rizki K.S dan Pradnyo Wijayanti, 2018, "Pengembangan LKPD Model Pembelajaran <i>Problem Solving Search Solve Create Share</i> Pada Materi Aljabar di Kelas VIII SMP.	Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model pembelajaran Problem Solving Search Solve Create Share, sebagian	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah materi yang digunakan, desain produk, metode penelitian	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah media yang dikembangkan dan variabel penelitian.

		besar dari subjek penelitian pada setiap kemampuan dalam langkah pemecahan masalah termasuk kriteria baik.	dan tujuan penelitian.	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------	--

C. Rancangan Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar yaitu LKPD. Mengembangkan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa tentunya akan menjadikan pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal, serta menambah sumber belajar saat proses pembelajaran. Kemudian mengingat kondisi siswa yang masih kurang dalam menyelesaikan permasalahan matematika, maka LKPD yang peneliti kembangkan bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model SSCS dengan model pengembangan ADDIE. Setelah LKPD yang peneliti kembangkan dinyatakan valid dan praktis, LKPD tersebut diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah matematis, sehingga siswa lebih aktif

dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dibuat kerangka berpikir yaitu sebagai berikut:



Tabel II.4 Diagram Rancangan Produk