

ABSTRAK

Riezkia Sholehawati (125050106). **Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan representasi matematis siswa Indonesia berdasarkan hasil penelitian PISA 2012 dan Hudiono (dalam Suwanto, 2015). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika bahwa sebagian besar siswa SMA Nasional Bandung mengalami kesulitan merepresentasikan masalah ke dalam bentuk gambar maupun simbol matematika. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui peningkatan kemampuan representasi matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL); 2) mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS). Metode penelitian ini adalah eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Nasional Bandung dan sampelnya adalah siswa kelas X SMA Nasional Bandung yang dipilih secara acak. Instrumen yang digunakan adalah tes tipe uraian dan skala sikap menggunakan skala Likert. Tes diujicobakan terlebih dahulu di kelas XI. Berdasarkan analisis hasil uji coba, semua soal tes layak untuk dipakai penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t melalui program *SPSS 23.0 for Windows* yaitu dengan menggunakan *Independen-Sampel T Test*. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh kesimpulan: 1) Peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL); 2) Siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS). Oleh karena itu model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajarannya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS), *Problem Based Learning* (PBL), Representasi Matematis, Sikap

