

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan perkembangan manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan manusia mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya sehingga mampu menjadi individu yang memiliki berbagai kompetensi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan kemampuan dan membentuk karakter manusia agar tercipta pendidikan yang berkualitas. Perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki perubahan era revolusi 4.0, yang telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Perubahan ini menghasilkan berbagai gagasan, inovasi dan perubahan secara masif. Dengan demikian, penerapan pembelajaran abad ke-21 menjadi sangat penting untuk menghadapi tantangan zaman. Menurut Mardiyah dkk (2021) pembelajaran abad 21 ini dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan, yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerjasama, keterampilan komunikasi, keterampilan karakter dan pemecahan masalah.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa (Greif et al., 2013). Hal ini dikarenakan melalui keterampilan pemecahan masalah, siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui proses pencarian solusi dan pemecahan masalah (Lismayani & Mahanal, 2017). Selain itu, keterampilan pemecahan masalah membantu siswa mengambil keputusan dan memunculkan solusi yang tepat terhadap masalah yang dihadapinya.

Konsep pembelajaran abad 21 dituangkan dalam kurikulum merdeka mengharapkan para siswa mampu menguasai dan menerapkan berbagai keterampilan, salah satunya keterampilan pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan seseorang dalam memecahkan suatu masalah dengan cara menyusun strategi atau rencana untuk

diterapkan (Arilaksami, dkk., 2021). Keterampilan ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran atau di kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini dapat digunakan melalui pengaplikasian pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya ke permasalahan baru untuk mencari sebuah solusi. Proses pengaplikasian menimbulkan kegiatan pembentukan pengetahuan baru secara mandiri sehingga pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu keterampilan pemecahan masalah sangatlah penting untuk dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayat dkk (2022) keterampilan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah disebabkan karena siswa belum terbiasa melakukan proses pemecahan masalah dengan benar. Sedangkan menurut Hanifa, dkk (2019) menyatakan bahwa model dan metode pembelajaran, media yang digunakan dalam proses belajar, serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keterampilan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di salah satu sekolah di Kabupaten Bandung melalui wawancara guru mata pelajaran biologi SMP, diperoleh suatu permasalahan dalam pembelajaran biologi pada kelas VIII yaitu, masih banyak siswa kurang aktif, mengalami kesulitan dalam bernalar dan menyampaikan pendapat secara logis selama proses pembelajaran, merasa bingung, dan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem ekskresi yang menyebabkan hasil belajar tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan di sekolah yaitu 70. Rata-rata nilai ulangan harian materi sistem ekskresi siswa kelas VIII sebesar 68. Menurut Fatimah (2016:14) menyatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah siswa yang rendah dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Selain itu, soal-soal yang dibuat belum mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa fakta dilapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan pemecahan masalah pada siswa masih rendah. Hal ini tidak sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 sehingga perlu untuk ditingkatkan. Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, guru dapat mengubah proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi proses pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan tuntunan kurikulum yang menyarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Fajri, dkk., 2020). Salah satu alternatif model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yaitu model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).

Model SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah dan kemudian dituntut untuk mencari informasi serta menemukan solusi yang tepat. Menurut Anggraini FT *et al* (2016) menyatakan bahwa model SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi ide secara mandiri dan diminta untuk mampu menuliskan solusi dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, serta melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi selama proses pembelajaran. Selain itu, model ini dianggap praktis dan sederhana untuk diterapkan, karena dapat melibatkan siswa berpartisipasi aktif pada setiap tahapannya (Agustin dkk, 2018).

Menurut Ubaidah dan Wijayanti (2020) model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pertama *search* bertujuan menemukan masalah, tahap kedua yakni *solve* merencanakan solusi atas masalah tersebut, tahap ketiga *create* untuk menciptakan solusi permasalahan, dan tahap keempat yakni *share* untuk mensosialisasikan penyelesaian yang telah ditemukan. Menurut Pizzini (Herliantari, 2018) model SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) memiliki kelebihan yakni dapat memberikan siswa kesempatan untuk mempraktekkan dan mengembangkan

keterampilan pemecahan masalah. Permasalahan yang diajukan kepada siswa akan disampaikan melalui media *flashcard*. Model pembelajaran apabila berbantu dengan media pembelajaran maka pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa.

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi teks, gambar atau simbol yang bertujuan untuk menuntun atau mengingatkan siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut (Arsyad, 2014). *Flashcard* ini merupakan kartu yang berisikan soal atau suatu permasalahan. Kartu ini diberikan kepada siswa dalam bentuk tugas kelompok, mereka harus menyelesaikan masalahnya dan hasil pemecahan masalahnya kemudian dipresentasikan. Dengan adanya berbagai soal pada *flashcard* diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menemukan solusi pemecahannya sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, salah satu konsep materi yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah untuk menyelesaikan permasalahan adalah materi sistem ekskresi. Materi ini mencakup proses pembuangan limbah metabolisme yang dihasilkan oleh tubuh. Materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun bersifat abstrak karena proses ekskresi merupakan proses fisiologi yang berlangsung di dalam tubuh manusia (Ibrahim dkk, 2014). Pemilihan materi pada penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara guru biologi beranggapan materi sistem ekskresi dirasa sulit dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan biologi pada materi sistem ekskresi masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Peneliti menganggap adanya kesesuaian antara materi sistem ekskresi dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Pada model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) bersifat pemecahan masalah, sedangkan pada materi sistem ekskresi sendiri banyak terdapat fenomena atau permasalahan yang berkaitan atau ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini memiliki keterbaruan dengan penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* pada

materi sistem ekskresi yang sebelumnya tidak ada yang berbantu media *flashcard* tersebut. Salah satu penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem ekskresi, yaitu Ramadhani & Sa'diatul (2023) penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem ekskresi dengan hasil berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian mengenai model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada pembelajaran Biologi khususnya pada materi sistem ekskresi masih sedikit. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantu *Flashcard* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Materi Sistem Ekskresi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Berbantu *Flashcard* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Materi Sistem Ekskresi?” Berdasarkan rumusan masalah, peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan tersebut. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana keterampilan pemecahan masalah siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana besaran pengaruh model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi?

4. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* pada materi sistem ekskresi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, tujuan penelitian yang diharapkan pada penelitian adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi.
2. Menganalisis keterampilan pemecahan masalah siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* pada materi sistem ekskresi.
3. Menganalisis pengaruh model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi?
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantu *flashcard* pada materi sistem ekskresi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan manfaat penelitian, terdapat manfaat secara teoritis yaitu sebagai referensi pada penelitian selanjutnya mengenai model SSCS berbantu *flashcard*, dan juga dapat digunakan sebagai referensi untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah pada siswa. Selain itu,

penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Ada beberapa manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi biologi serta dapat mandiri dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kebiologian, sehingga dengan demikian tumbuh sikap positif dan terus berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi, inovasi dan alternatif guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik, aktif dan membiasakan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan, sehingga dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan untuk perbaikan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan inovasi baru dalam mengembangkan model pembelajaran yang cocok untuk lingkungan sekolah, pendidik dan siswa, serta dapat dijadikan refleksi bagi sekolah untuk menjadi lebih baik lagi.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran dan masukan untuk penelitian selanjutnya dan dapat menambah informasi tentang salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran biologi, yaitu model pembelajaran SSCS yang berbantu dengan media *flashcard*.

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan formal di Indonesia pada tahun 2021/2022 mulai diterapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan kurikulum 2013 yang telah diterapkan pada tahun-tahun sebelumnya. Terdapat perbedaan istilah pada kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka, seperti perubahan istilah Silabus menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), RPP menjadi Modul Ajar, Kompetensi Inti (KI) menjadi Capaian Pembelajaran (CP), dan Kompetensi Dasar (KD) menjadi Tujuan Pembelajaran (TP), selain itu istilah baru yang lain dalam Kurikulum Merdeka yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), Sumatif Tengah Semester (STS), dan Sumatif Akhir Semester (SAS) (H Ibrahim, 2023:29).

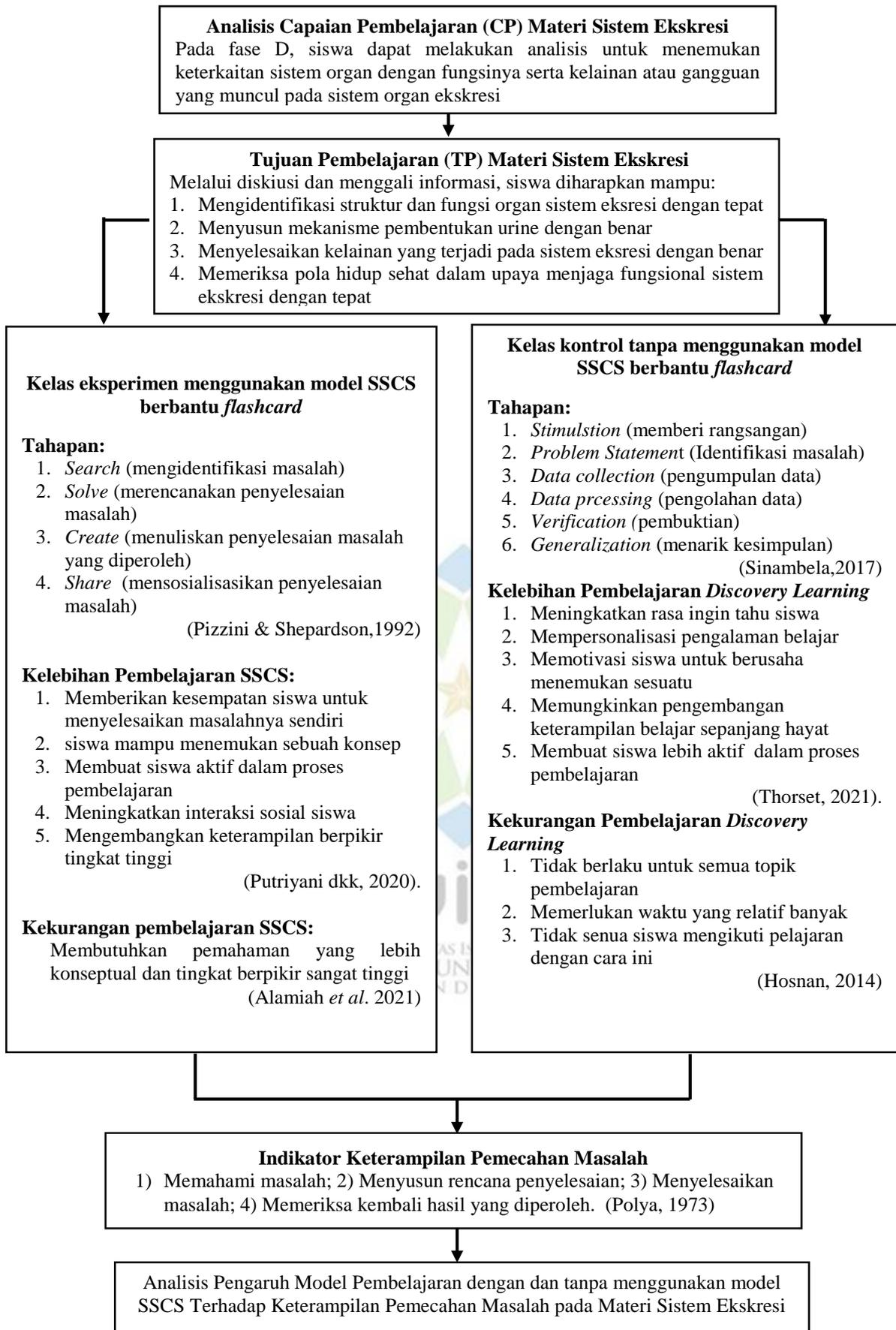
Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran biologi, materi yang harus dipahami dan dipelajari siswa kelas VIII semester ganjil adalah materi sistem ekskresi. Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) merupakan kemampuan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Capaian pembelajaran (CP) pada materi sistem ekskresi yaitu, melakukan analisis dalam menemukan hubungan antara sistem organ dengan fungsinya serta kelainan yang terjadi pada sistem organ ekskresi. Adapun tujuan pembelajaran (TP) meliputi: 1) memahami struktur dan fungsi organ sistem ekskresi; 2) menyusun mekanisme pembentukan urine; 3) menyelesaikan kelainan yang terjadi pada sistem ekskresi dengan benar; 4) memeriksa pola hidup sehat dalam upaya menjaga fungsional sistem ekskresi.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa, yang mencakup keterampilan bekerjasama, kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah (Syahputra, 2018). Keterampilan pemecahan masalah penting dimiliki oleh siswa karena dengan keterampilan pemecahan ini memungkinkan mereka untuk memberikan penalaran secara logis, sistematis, kritis dan terbuka dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat Wathan (2021) siswa memerlukan keterampilan pemecahan masalah karena melalui

keterampilan pemecahan masalah, siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang bermakna dari proses menemukan solusi atas masalahnya sendiri. Namun kenyataannya keterampilan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah dikarenakan siswa masih belum terbiasa dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah SSCS (*Search, Solve, Create and Share*).

Penggunaan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, karena pembelajaran SSCS siswa dibimbing untuk terbiasa menganalisis masalah serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, dan membangun pemahaman mereka sendiri. Menurut Widyati dan Irawati (2020) Model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi, menghubungkan dan menganalisis masalah hingga menemukan solusinya. Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil. Sedangkan menurut Astuti dkk (2018) model SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada penerapan pendekatan ilmiah yaitu berpikir sistematis, teratur, logis dan tepat dalam menghadapi suatu permasalahan.

Pemilihan media pembelajaran juga perlu diperhatikan. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran dan motivasi siswa, sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang optimal. Salah satu media pembelajaran yang menunjang keterlaksanaan dari penerapan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm (Shafa., 2022). Desain *flashcard* yang dibuat dengan unik bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan kerangka berpikir yang telah dibuat lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sementara yaitu: “Model pembelajaran SSCS berbantu *flashcard* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi”, sedangkan rumusan hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh model SSCS berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh model SSCS berbantu *flashcard* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada materi sistem ekskresi.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa tahun terakhir, sudah terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dan bisa digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian ini. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini meliputi :

1. Penelitian Asvin., Chuduriah & Muhammad (2020) menunjukkan bahwa hasil analisis inверensial di dapatkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $t_{hitung} 6,969 > t_{tabel} 1,999$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran *search, solve, create and share* (SSCS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
2. Penelitian Masturoh., Syaiful & Muhammad (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 71.579, sedangkan model pembelajaran DI yaitu sebesar 35.556. berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan model pembelajaran DI.
3. Penelitian Sari., Rohana & Yunika (2019) menunjukkan bahwa $Sig = 0,017 \leq 0,025$ maka H_0 ditolak. Hal ini disimpulkan bahwa model SSCS

mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

4. Penelitian Ngaini., Zuida & Syita (2023) menyatakan bahwa hasil rata-rata marginal siswa menggunakan model SSCS berbantu LKPD yaitu 75,36, sedangkan rata-rata marginal kelas dengan menggunakan model langsung yaitu 67,75 yang berarti $75,36 > 67,75$. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model SSCS lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.
5. Penelitian Antasari, dkk (2023) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran SSCS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan hasil rata-rata (mean) skor kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen memperoleh 83,80 dan kelas kontrol 81,71.
6. Penelitian Hartanti (2018) menunjukkan hasil analisis uji hipotesis dua pihak terhadap data *posstest*, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.022 yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan model SSCS berbantu LKPD dan siswa yang menggunakan model konvensional.
7. Penelitian Sitorus., Yahfizham & Tanti (2023) menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan model *search, Solve, Creat, Share* lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review*.
8. Penelitian Annisa & Yarman (2023) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran SSCS lebih unggul daripada siswa yang menggunakan

- pembelajaran langsung pada kelas XII SMA Negeri 1 Kepahiang. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil analisis data mendapatkan rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 79,84, dan kelas kontrol sebesar 68,67.
9. Penelitian Wahyuni & Irwan (2021) menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model SSCS lebih baik dibanding siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut, dapat dilihat dari rata-rata nilai *posstest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen sebesar 78,88, dan kelas kontrol sebesar 70,91.
 10. Penelitian Periantawan, dkk (2014) melalui analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,53 lebih besar dari t_{tabel} ($db=57, \alpha 5\%$) sebesar 1,980. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS memiliki berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah.
 11. Penelitian Syafri, dkk (2020) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang belajar dengan menggunakan model SSCS lebih baik daripada siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari data *posstest* diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.
 12. Penelitian Zulkarnain, dkk (2021) menunjukkan bahwa siswa pada kelompok model pembelajaran SSCS memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok metode konvensional.